

batin dan fisik, mental yang mudah jatuh. Korban dari tindakan penindasan pada umumnya merupakan seseorang yang memiliki kepercayaan diri dan penghargaan diri yang rendah (Yusuf, Fahrudin., 2012).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“*MONO*” merupakan film animasi pendek fiksi yang menceritakan kisah kerja keras seorang anak laki-laki untuk menciptakan sesuatu yang dapat membantu memudahkan hidupnya bersama ibunya meski ia sendiri mengalami penindasan dari anak-anak lainnya. Film animasi pendek ini memiliki durasi selama 4 menit dan format produksi merupakan animasi *frame by frame*.

Konsep Karya

Film animasi pendek “*MONO*” mengambil inspirasi dari film *Meet the Robinsons*, film animasi dari tahun 2007. Mono, tokoh utama dalam film tersebut ingin mengikuti lomba sains (*science fair*) namun dihalangi oleh 2 tokoh *bully* yaitu Ryan dan Steve. *Background* pada film mengambil inspirasi dari *PowerPuff Girls* dimana mayoritas memanfaatkan gaya yang sederhana dan pewarnaan yang cerah. Tokoh-tokoh dalam film “*MONO*” mengambil inspirasi dari *game* berjudul *Hi-Fi Rush* yang memanfaatkan teori bentuk tubuh untuk memberikan karakteristik lebih kepada tokoh. Film animasi “*MONO*” ingin menyampaikan mengenai kisah seorang anak laki-laki cerdas yang ditindas oleh kedua murid lainnya namun tetap bekerja keras untuk mencapai apa yang ia inginkan.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi
 - a. Analisis Cerita

Cerita ini mengambil inspirasi dari kasus *bullying* yang sering terjadi di dunia nyata, khususnya yang terjadi dalam lingkungan sekolah. Untuk memperlihatkan hal tersebut, maka film animasi ini memiliki latar di

sekolah dengan tokoh utama yang memiliki kedudukan lebih rendah dari tokoh penindas. Latar tempat dan waktu pada animasi ini adalah dunia *futuristic* steampunk. Mono, tokoh utama dalam cerita tersebut adalah anak laki-laki yang hanya tinggal berdua bersama ibunya. Ia telah membuat sebuah robot bernama C.A.I dengan tujuan untuk mempermudah kehidupannya bersama ibunya. Pada waktu yang bersamaan, terdapat acara *Science Fair* di sekolahnya. Mono pun bertekad untuk menampilkan C.A.I pada acara tersebut. Di sekolah Mono didekati oleh sosok *bully* bernama Ryan bersama temannya bernama Steve yang mengganggu Mono sepanjang hari. Pada suatu saat, Ryan dan Steve memiliki rencana untuk merusak C.A.I milik Mono agar ia gagal tampil dalam acara *Science Fair*. Akan tetapi saat giliran presentasi robot milik Mono, sabotase tersebut gagal bekerja. Para *bully* tersebut marah dan langsung menendang robot tersebut. Tendangan tersebut memicu sabotase mereka, sehingga mereka yang terkena sabotase mereka sendiri. Pada akhirnya Mono memenangkan perlombaan tersebut.

Latar tempat cerita ini mengambil inspirasi dari benua Amerika namun memiliki tema *futuristic*. Lingkungan kehidupan dalam dunia ini terbagi menjadi dua berdasarkan status sosial dan ekonomi yang dimiliki tiap orang. Terdapat kelas atas bagi orang yang kaya dan kelas bawah bagi orang yang miskin. Mono merupakan seseorang yang berasal dari kelas bawah karena tidak memiliki ekonomi yang stabil. Sedangkan kedua *bully* yaitu Ryan dan Steve merupakan penduduk dari kelas atas. Sekolah tokoh utama pun merupakan sekolah publik yang menyediakan program beasiswa sehingga siswa dari kelas atas maupun bawah mendapat kesempatan yang sama untuk masuk ke dalam sekolah tersebut.

Sebelum merancang desain tokoh, perlu ditentukannya sifat serta latar dari tokoh tersebut yang dapat disimpulkan dengan menggunakan *3 dimensional character*. Yang pertama adalah kehidupan sehari-hari atau aspek sosiologi tokoh Mono. Mono adalah seorang anak laki-laki yang hanya hidup berdua bersama ibunya dikarenakan ayahnya telah lama meninggal. Ia berasal dari keluarga yang sederhana, berkecukupan namun masih termasuk kategori kelas bawah di tempat yang ia tinggali. Aspek psikologi Mono adalah ia laki-laki berumur 13 tahun yang baru saja masuk ke sekolah tingkat SMP (*Junior High School*). Ia memiliki tubuh yang kecil dan ramping sehingga mudah menjadi target bagi orang lain untuk menindasnya. Ras ia adalah kaukasoid (*Caucasoid / Caucasian*) dengan rambut berwarna hitam dan memiliki *freckles* yang disebabkan oleh genetik atau keturunan dari keluarga serta tambahan paparan sinar matahari yang berlebihan. Psikologi Mono adalah ia merupakan anak laki-laki yang sangat cerdas, rendah hati, dan pendiam. Ia lebih memilih untuk menyelesaikan semua masalahnya sendiri dan mementingkan orang lain daripada dirinya sendiri, contohnya seperti membuat inovasi baru untuk membantu kehidupan sehari-hari ia dengan ibunya. Namun, dengan sifatnya yang seperti itu, ia gampang sekali menjadi korban manipulasi dari banyak orang dan sering dimanfaatkan oleh orang lain. Ia sulit untuk membela dirinya ketika ditindas, khususnya oleh Ryan.

Berikutnya adalah *3 dimensional character* dari tokoh Ryan. Ryan adalah seorang anak laki-laki berusia 15 tahun. Ia memiliki tubuh yang tinggi dan besar sehingga memiliki rasa percaya diri yang besar untuk menindas orang lain. Ia ras kaukasoid sama seperti Mono, namun memiliki warna rambut pirang. Akan tetapi, dengan sifat Ryan yang berandal, ia mewarnai rambutnya dengan warna hitam dan merah. Kehidupan sosiologi Ryan adalah ia merupakan anak dari keluarga yang

sangat kaya, sehingga ia termasuk warga kelas atas. Selain keluarganya, ia berteman dengan seorang anak laki-laki yang seumuran dengan ia bernama Steve. Ryan dan Steve seringkali menindas Mono di saat mereka sekolah. Yang terakhir adalah psikologi Ryan, ia memiliki sifat keras kepala, agresif, dan memaksakan kemauannya pada orang lain. Namun ia juga memiliki kelebihan yaitu dapat memahami hal dengan cepat.

b. Observasi

Metode observasi yang digunakan adalah melihat tokoh dari film serta referensi dari dunia nyata seperti seragam sekolah pada sekolah publik, bentuk tubuhnya seperti apa, warna pada tokoh tersebut lebih dominan pada warna apa, dan terakhir adalah fitur wajah tokoh tersebut, yang dapat berupa aksesoris atau fitur wajah pada tokoh.

Dimulai dari analisis lingkungan sekolah. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan referensi pakaian yang digunakan oleh murid dari sekolah publik.



Gambar 3.1. seragam sekolah *American Montessori Public School*
(sumber: <https://www.americanpublicschool.com/>)

Berikut merupakan seragam dari *American Montessori Public School*. Dapat dilihat bahwa seragam yang digunakan oleh anak-anak yang memiliki umur 13 sampai 15 tahun pada kelas tingkat SMP (*Junior High School*) berupa lengan pendek dan celana pendek untuk laki-laki. Penggunaan warna pada seragam berupa warna biru muda untuk atasan dan biru tua untuk celana. Namun, sekolah di luar benua Asia cenderung memiliki beberapa jenis seragam untuk menyesuaikan kondisi cuaca negara tersebut.

Summer



Winter



Sport



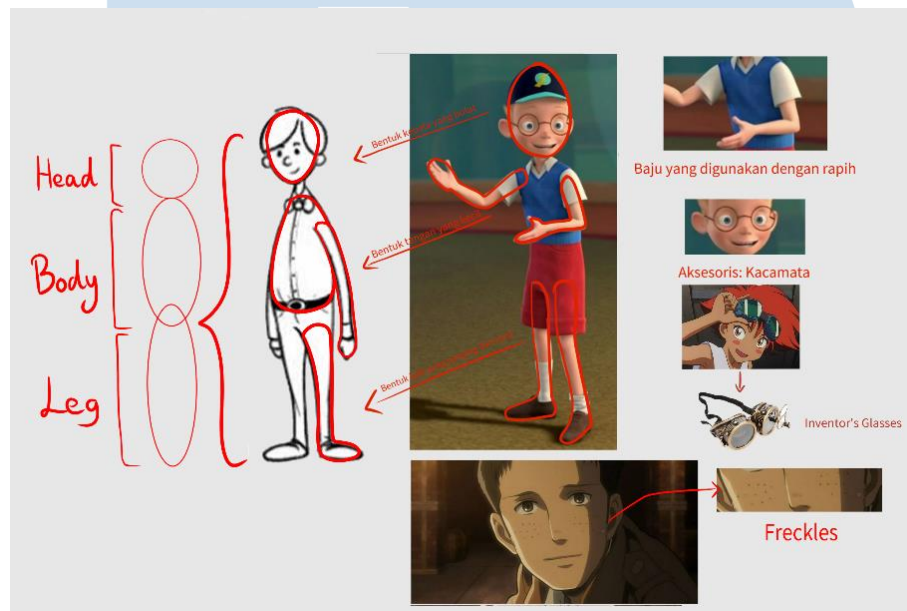
ST JOHNS PARK PUBLIC SCHOOL

Gambar 3.2. seragam sekolah *ST Johns Park Public School*
(sumber: <https://stjohnspk-p.schools.nsw.gov.au/>)

Seperti yang dapat dilihat pada contoh diatas, *St Johns Park Public School* memiliki tiga jenis seragam yang berbeda untuk tiap kondisi berbeda. Lengan pendek dan celana pendek untuk musim panas, jaket lengan panjang dan celana panjang untuk saat musim dingin, dan lengan pendek dan celana pendek serupa dengan seragam musim panas namun dengan warna yang lebih gelap untuk kegiatan olahraga. Dapat disimpulkan bahwa seragam yang cenderung digunakan oleh murid SMP luar negeri memiliki lengan pendek dan celana pendek namun akan menggunakan lengan panjang serta celana panjang ketika terjadi pergantian musim dari musim panas menjadi musim dingin. Untuk

aksesoris lain seperti kaos kaki dan sepatu, yaitu berbentuk sepatu kets berwarna hitam dengan kaos kaki berwarna putih.

Berikutnya adalah menganalisis tokoh yang memiliki sifat kutu buku untuk perancangan tokoh Mono. Acuan utama untuk tokoh tersebut adalah tokoh Lewis dari film animasi *Meet the Robinsons*.

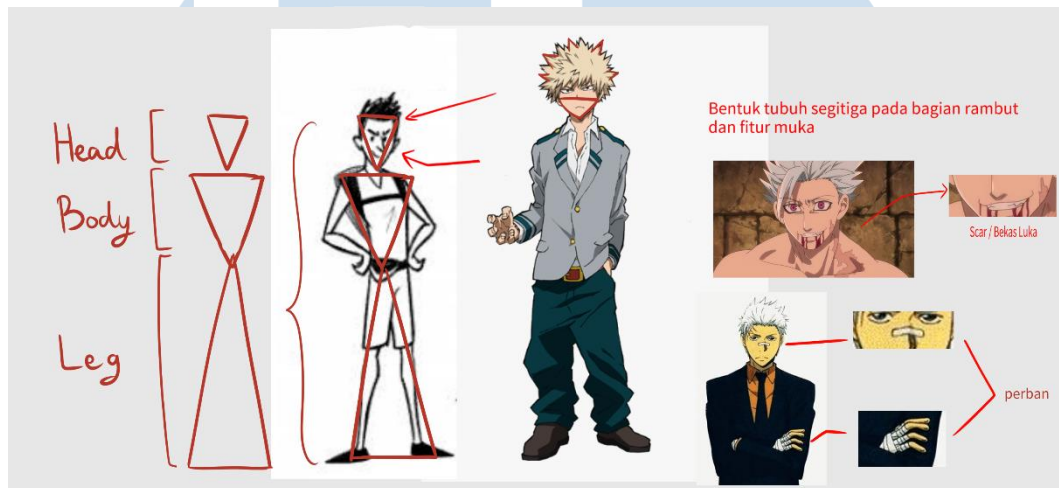


Gambar 3.3. Analisis Tokoh dengan Sifat Kutu Buku

(sumber: dokumentasi pribadi)

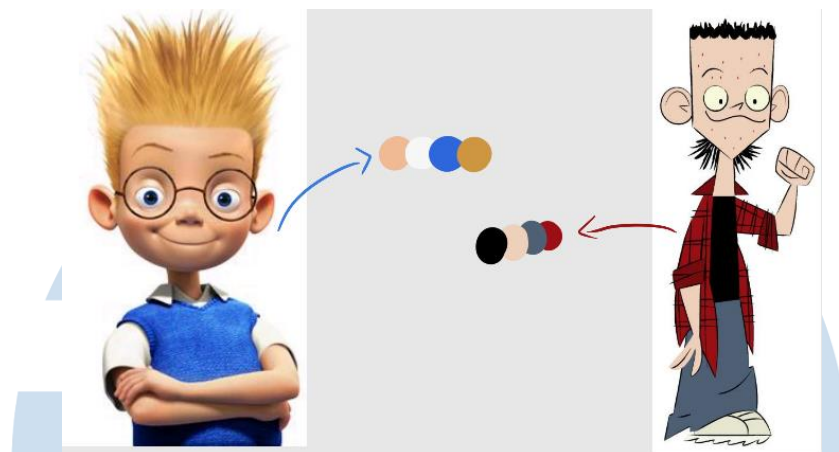
Dimulai dari analisis bentuk tubuh yang berdasarkan teori bentuk, ia memiliki bentuk tubuh lingkaran. Bentuk lingkaran tersebut dapat dilihat dari bentuk kepalanya yang menyerupai telur. Gaya berpakaian pada tokoh yang terlihat sangat rapih. Aspek berikutnya merupakan fitur wajah. Terdapat aksesoris tambahan yaitu *Inventor's glasses* yang biasanya digunakan oleh tokoh seperti ilmuwan atau tokoh yang sering menciptakan inovasi baru. Yang terakhir merupakan fitur *freckles* yaitu bintik-bintik pada wajah. Banyak penyebab kemunculan *freckles* pada wajah, seperti faktor genetik dari keluarga, ras, dan paparan terhadap sinar matahari yang terlalu berat.

Tokoh berikutnya adalah sosok *bully* atau penindas. Sosok *bully* cenderung memiliki sifat yang lebih agresif atau kasar. Hal tersebut untuk menunjukkan bahwa sosok *bully* memiliki kekuatan yang lebih dibandingkan tokoh lainnya.



Gambar 3.4. Analisis Tokoh dengan Sifat *Bully*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Contohnya pada tokoh *Bakugo* dari animasi *My Hero Academia*. Ia merupakan sosok *bully* yang sering menindas orang lain, terutama kepada tokoh utama yang memiliki nama *Midoriya* yang memiliki sifat kutu buku. Dari bentuk tubuh ia memiliki tubuh yang ramping. Selain itu, pada tubuhnya terdapat banyak bentuk segitiga, seperti pada bagian rambut dan bentuk wajahnya. Tokoh antagonis atau tokoh yang memiliki sifat kasar biasanya memiliki fitur wajah seperti bekas luka pada bagian wajahnya. Selain itu, terdapat perban yang dapat digunakan sebagai alternatif tambahan dari bekas luka pada bagian muka atau tubuh tokoh.



Gambar 3.5. Analisis Warna Pada Tokoh
(sumber: dokumentasi pribadi)

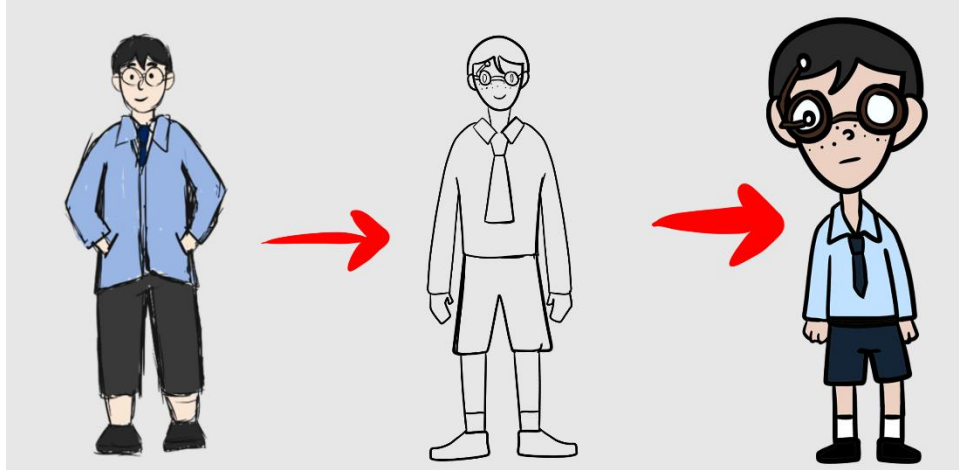
Aspek terakhir yang digunakan ketika merancang tokoh adalah warna. Seperti acuan tokoh yang telah diberikan diatas, referensi tokoh kutu buku memiliki warna yang mayoritas berwarna biru. Hal tersebut dapat berarti bahwa tokoh tersebut memiliki sifat seperti percaya diri, tulus, baik hati, dan damai. Sedangkan, untuk acuan tokoh antagonis memiliki warna merah dan hitam yang memiliki beberapa arti negatif seperti bahaya pada warna merah dan kejahatan pada warna hitam.

c. Studi Pustaka

Teori-teori yang dipilih bermanfaat untuk merancang tokoh, khususnya tokoh dalam film animasi yang memiliki tema *bullying*. Teori tokoh digunakan agar dapat merancang tokoh sesuai dengan cerita yang telah ditentukan. Teori mengenai *bullying* dimanfaatkan agar dapat mengerti dengan baik mengapa dan bagaimana seseorang dapat menjadi *bully* dan korban *bully* sehingga dapat diimplementasikan kepada tokoh dalam cerita. Teori pendukung lainnya seperti teori bentuk dan teori warna digunakan agar dapat menciptakan tokoh dengan desain yang unik sehingga satu tokoh tidak sama dengan yang lainnya

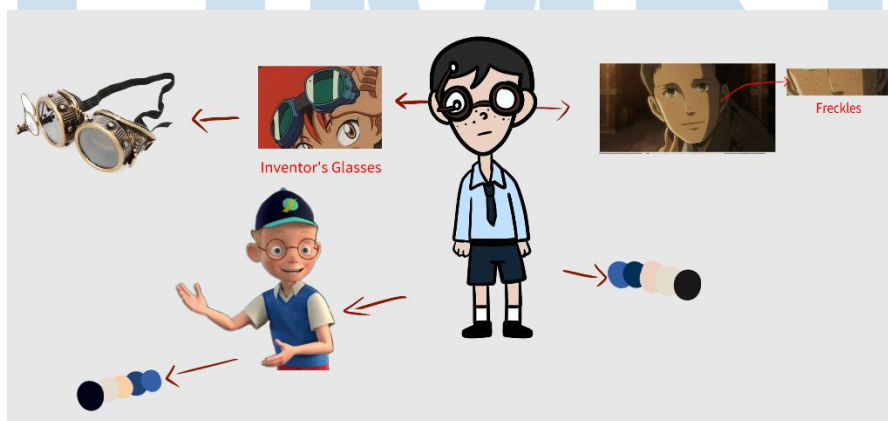
d. Eksperimen dan Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Berikut merupakan proses eksperimen dan eksplorasi perancangan tokoh Mono.



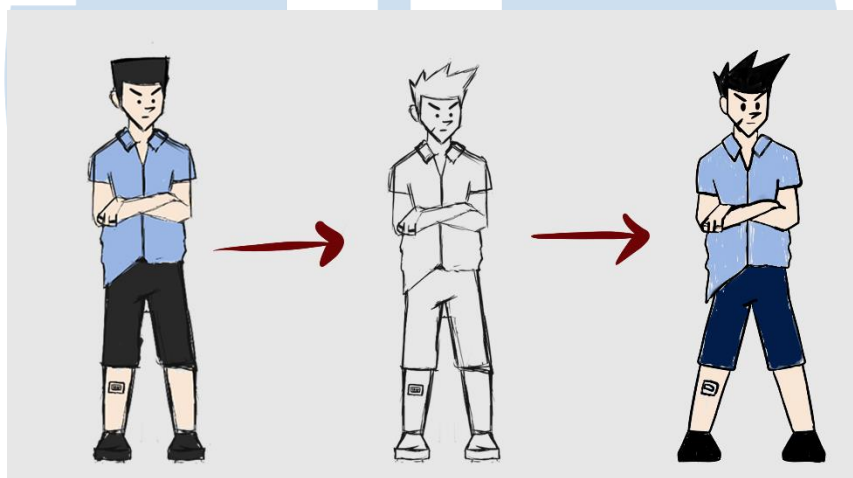
Gambar 3.6. Tahap eksplorasi perancangan tokoh Mono
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada awalnya, bentuk tubuh masih berbentuk persegi sampai pada akhirnya berbentuk lingkaran yang dapat terlihat dari bentuk kepalanya yang menyerupai telur. Postur tubuh pun lebih disesuaikan menjadi tokoh yang memiliki bentuk tubuh kecil dan ramping. Gaya berpakaian pada sketsa awal terlihat berantakan. Fitur wajah pada sketsa awal masih terdapat kacamata biasa dan muka yang polos. Terakhir adalah penggunaan warna yang masih belum sesuai.



Gambar 3.7. Hasil Perancangan Tokoh Mono Berdasarkan Hasil Observasi
(sumber: dokumentasi pribadi)

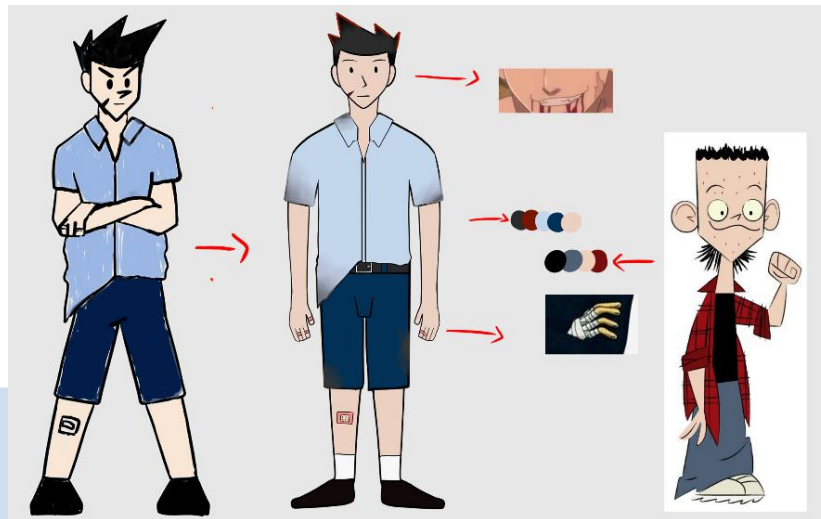
Pada hasil sketsa akhir, desain Mono sudah berujuk kepada hasil observasi yang telah dilakukan. Hal tersebut dapat terlihat dari bentuk kepala Mono yang berbentuk telur, gaya berpakaian yang rapih seperti tokoh *Lewis* dari *Meet the Robinson's*, terdapat fitur wajah seperti *inventor's glasses* dan *freckles*, dan yang terakhir adalah penggunaan warna pada tokoh yang mayoritas menggunakan warna biru.



Gambar 3.8. Tahap eksplorasi perancangan tokoh Ryan
(sumber: dokumentasi pribadi)

Berikutnya adalah proses eksplorasi pada tokoh Ryan. Bentuk tubuh yang dirancang pada Ryan awalnya masih berbentuk persegi sampai pada tahap akhir yang menggunakan bentuk segitiga. Gaya berpakaian sudah dirancang seperti layaknya tokoh *bully* yaitu berantakan. Pada sketsa awal Ryan hanya terdapat perban atau hansaplas sebagai fitur wajah. Terakhir adalah penggunaan warna yang masih mengikuti Mono sebagai acuan utama.

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

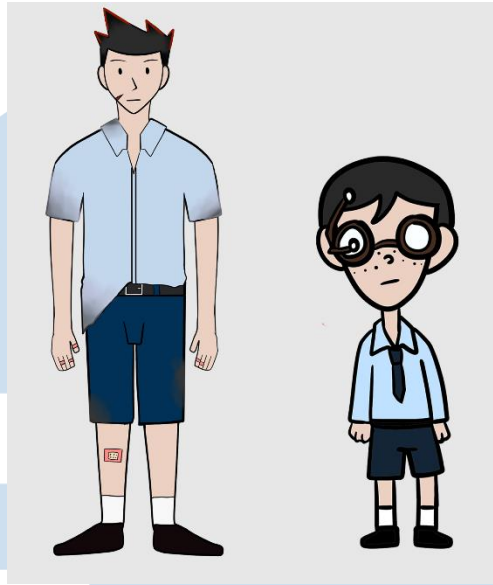


Gambar 3.9. Hasil Perancangan Tokoh Ryan Berdasarkan Hasil Observasi
(sumber: dokumentasi pribadi)

Hasil sketsa akhir tokoh Ryan sudah mengikuti hasil observasi dan acuan yang telah dikumpulkan. Bentuk tubuh tokoh sudah berbentuk segitiga seperti pada bagian rambut, dagu, dan hidung. Gaya berpakaian Ryan yang berantakan, berlawanan dengan Mono yang memiliki penampilan rapih. Fitur wajah pun sudah ditambahkan fitur bekas luka dan perban. Dan terakhir, dari segi warna, meski mengenakan seragam yang sama dengan Mono, terdapat perbedaan pada Ryan yang disesuaikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan warna hitam pada rambut yang dipadukan dengan warna merah, dan tambahan warna abu-abu pada pakaian untuk memberikan kesan baju yang kotor.

2. Produksi

Setelah melakukan eksplorasi, pada tahap produksi dilakukan perancangan terakhir yang akan menentukan desain final dari tokoh Mono dan Ryan. Berikut merupakan hasil akhir dari kedua tokoh tersebut.



Gambar 3.10. Desain final tokoh Mono dan Ryan
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada tokoh Mono, tidak banyak yang berubah dari hasil eksplorasi yang telah dilakukan. Bentuk tubuh, gaya berpakaian, fitur wajah, dan penggunaan warna pada tokoh sudah mengacu kepada hasil observasi dan eksplorasi yang telah dilakukan. Seragam yang dikenakan oleh kedua tokoh sudah sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan terhadap seragam yang digunakan oleh murid SMP luar negeri. Namun terdapat perbedaan antara Mono dan Ryan adalah Mono merupakan pribadi yang baik dan taat pada peraturan sehingga menggunakan seragamnya dengan rapih dan lengkap. Namun, Ryan yang tidak menaati peraturan menggunakan seragam secara sembarang, seperti seragam musim panas yang digunakan olehnya meski peraturan sekolah menyatakan harus menggunakan seragam lengan panjang. Selain itu terdapat banyak bercak kotor pada seragam Ryan.