

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film “52Hz” ini merupakan sebuah film yang proyek tugas akhir yang dikerjakan oleh MEGANerd Production. Film ini menggunakan medium animasi 2D dengan genre drama serta fantasi dan mengambil tema kesenjangan hak asasi manusia. Film ini mengambil format film pendek yang berdurasi sekitar 5 menit dengan teknik animasi 2D.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film animasi pendek bergenre drama dan fantasi yang mengisahkan tentang pertemanan dua anak tunarungu yang datang dari dua latar belakang yang berbeda dan bertemu di dunia imajinasi buatan mereka. Sementara konsep “52Hz” sendiri diambil dari cerita tentang paus yang paling kesepian di dunia, paus tersebut tidak dapat didengar oleh paus lainnya dikarenakan frekuensi suaranya yang terlalu tinggi untuk didengar paus lain. Frekuensi juga diambil dikarenakan tidak semua memahami masalah yang dibahas oleh film apabila tidak melihat dalam frekuensi yang sama. Animasi akan dieksekusi dengan menggunakan metode *frame by frame* dengan bantuan *motion graphic* untuk finalisasi bagian di dalam air.

Konsep Bentuk: 2D *short animation* (frame by frame) dan *motion graphic*

Konsep Penyajian Karya : Keputusan yang diambil oleh orang dewasa akan mempengaruhi generasi muda.

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

Konsep Tokoh :

Sosiologi	Psikologi	Fisiologi
Kelas sosial bawah	Bersifat pendiam	Perempuan
Ber-etnis atau berketurunan hazara	Tidak begitu bersemangat dan energetik	Berusia 12 tahun
Tidak bersekolah	IQ : 100	Berat badan 30Kg
	MBTI : INFP	Bermata biru dengan campuran kuning
	Keras kepala dan tegar	Berambut hitam lurus
	Naif	Memiliki tinggi 140cm
	Tegar dan sedikit keras kepala	Berkulit putih
	Baik dan memiliki kepribadian yang hangat	

Tabel 3.1 Tri Dimensional tokoh Farah
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tabel di atas merupakan tabel tri-dimensional dari tokoh Farahnoush Dauuma atau Farah. Berdasarkan dari tabel tersebut, penulis ingin membuat tokoh Farah mempunyai ciri khas kental Afghanistan dan etnis hazara baik secara berpakaian maupun penampilan secara keseluruhan. Selain itu, penulis juga ingin agar tokoh Farah mempunyai bentuk dasar yang terlihat jelas terutama bentuk dasar yang bersifat *rounded*. Berdasarkan dari gambaran kasar tersebut, penulis memilih film *The Breadwinner* (2017) sebagai acuan *style* atau gaya visual yang ingin penulis capai dalam tokoh Farah. Film ini sendiri penulis pilih dikarenakan film tersebut memiliki latar cerita yang sama dengan latar belakang tokoh Farah dimana kedua cerita terjadi di Afghanistan pada tahun 2001. Selain itu film juga memiliki ciri khas tertentu yang sangat menonjolkan bentuk dasar dan ciri khas dari Afghanistan yang ingin penulis terapkan ke dalam tokoh Farah. Akan tetapi, acuan *style* yang ingin penulis ambil dari film *The Breadwinner* (2017) ini lebih berfokus kepada desain tokoh-tokoh wanitanya.



Gambar 3.1 Tokoh-tokoh wanita dari film The Breadwinner (2017)

(Sumber : The Breadwinner Artbook)

Sosiologi	Psikologi	Fisiologi
Kelas sosial menengah	Bersifat Ambivert (Extrovert dan Introvert)	Perempuan
Ber-etnis Jawa	energetik	Berusia 9 tahun
Pelajar	IQ : 97	Berat badan 25kg
SD kelas 3	Ceria dan pemalu	Bermata coklat tua
	Baik dan memiliki kepribadian yang hangat	Berambut coklat tua
	Naif	Memiliki tinggi 120cm
		Berkulit sawo matang

Tabel 3.2 Tri Dimensional tokoh Aina

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

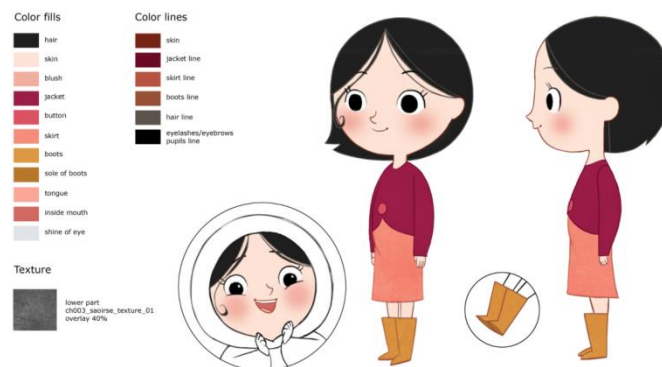
Tabel di atas merupakan tabel dari tri-dimensional tokoh Aina Uzair atau Aina. Aina digambarkan sebagai tokoh yang naif dan ramah sehingga penulis sangat ingin menonjolkan bentuk *rounded* pada tokoh Aina. Penulis juga ingin membuat tokoh Aina sebagai tokoh yang terlihat ramah dan polos. Berbeda dengan Farah, tidak ada fitur kebudayaan khusus yang ingin penulis tampilkan dalam tokoh Aina. Akan tetapi dikarenakan Aina memiliki kelas sosial menengah dan bersekolah, maka penulis ingin menggambarkan agar tokoh Aina terlihat rapih dan terlihat berisi. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, penulis memilih film *Song of the Sea* (2014) sebagai acuan keseluruhan dari *style* yang

ingin penulis capai dalam tokoh Aina. Film tersebut dipilih dikarenakan adanya kesamaan dengan visual laut yang ingin penulis gambarkan dalam film “52Hz”. Selain itu tokoh-tokoh utama dalam film Song of the Sea (2014) terkhususnya Ben dan Saoirse memiliki gaya visual yang sejak awal menjadi referensi visual dari tokoh Aina.



Gambar 3.2 Ben

(Sumber : Song of the Sea Artbook)



Gambar 3.3 Saoirse

(Sumber : Song of the Sea Artbook)

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan :

Setelah ide cerita dibuat, penulis mulai mencari ide perancangan tokoh. Sesuai dengan kesepakatan kelompok, penulis dan kelompok setuju

untuk membuat tokoh yang berlatar belakang Afghanistan. Pada film “52Hz” ini, penulis dan kelompok ingin menampilkan representasi yang baik, oleh karena itu penulis mulai mengumpulkan ide untuk membentuk tokoh, dengan sedikit bantuan dari pengungsi yang mengikuti *workshop* yang sudah dijelaskan di latar belakang.

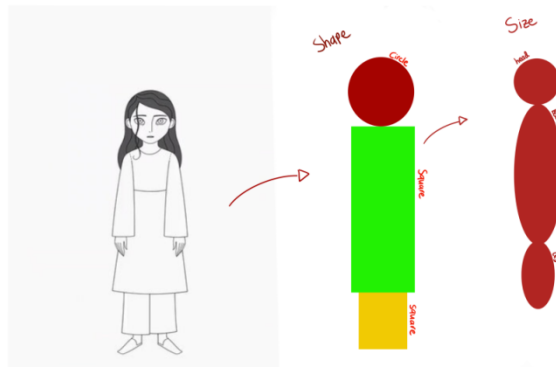
b. Observasi :

Dalam tahap observasi, penulis banyak melakukan pengamatan dan menonton karya-karya film yang dirasa cocok dengan konsep tokoh yang diinginkan. Pada awalnya penulis menonton film-film hasil karya Tom Moore seperti “The Breadwinner”, “Song of the Sea” dan “Secret of Kells”.

Farah

1. Bentuk Dasar:

Penulis melakukan observasi bentuk dasar dengan mengambil acuan tokoh Parvana dari film animasi *The Breadwinner* (2017). Parvana sendiri adalah seorang gadis kecil berusia 11 tahun yang tinggal di Afghanistan pada tahun 2001 di tengah pemerintahan Taliban. Parvana mempunyai seorang ayah yang memiliki gangguan fisik yang diakibatkan oleh perang Soviet – Afghanistan. Suatu hari, ayah Parvana ditangkap oleh seorang pemuda dari Taliban yang merasa dihina oleh ayahnya. Akibat dari kejadian tersebut, Parvana memutuskan untuk hidup sebagai seorang laki-laki demi menghidupi keluarganya. Alasan kenapa penulis memilih Parvana sebagai acuan dikarenakan Parvana memiliki latar belakang yang mirip dengan Farah. Farah dan Parvana sama-sama berasal dari Afghanistan dan memiliki jangka usia yang mirip. Farah berusia 12 tahun sementara Parvana berusia 11 tahun. Menurut teori Bancroft (2006) Anak-anak umumnya memiliki bentuk dasar yang tidak bersudut (*rounded*), berbeda dengan orang dewasa yang bentuk dasarnya terlihat tegas.



Gambar 3.4 Analisis Proporsi dan bentuk dasar Parvana
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan pengamatan penulis, bentuk dasar pada tokoh Parvana banyak terdiri dari persegi dan lingkaran. Bentuk dasar ini menggambarkan tokoh Parvana sebagai seseorang yang tegar dan keras secara pendirian tetapi tetap memiliki sisi tidak berbahaya dan kekanak-kanakan.

Berdasarkan dari pengamatan bentuk dasar, penulis juga melakukan pengamatan proporsi dari karakter Parvana. Berdasarkan dari teori Bancroft (2006) tentang tiga ukuran (kecil, sedang, dan besar), penulis menemukan bahwa tokoh Parvana memiliki ukuran kepala yang kecil, ukuran badan yang besar, dan ukuran kaki yang sedang.

2. Fitur Wajah

a. Etnis Hazara

Berdasarkan dari hasil observasi penulis. Penulis menyimpulkan bahwa kebanyakan wanita yang berasal dari daerah Timur Tengah, khususnya Afghanistan, memiliki fitur wajah yang memiliki ciri khas tertentu yang bisa dilihat pada area mata dan hidung. Penulis kemudian mempersempit area observasi dengan lebih mengamati etnis hazara. Kebanyakan orang yang berasal dari etnis hazara

biasanya memiliki mata yang berbentuk bulat dan dalam beberapa kasus dapat berwarna cerah, dikarenakan etnis ini masih memiliki campuran dengan Persia. Kebanyakan orang yang berasal dari etnis ini juga memiliki struktur hidung yang tegas dan mancung.

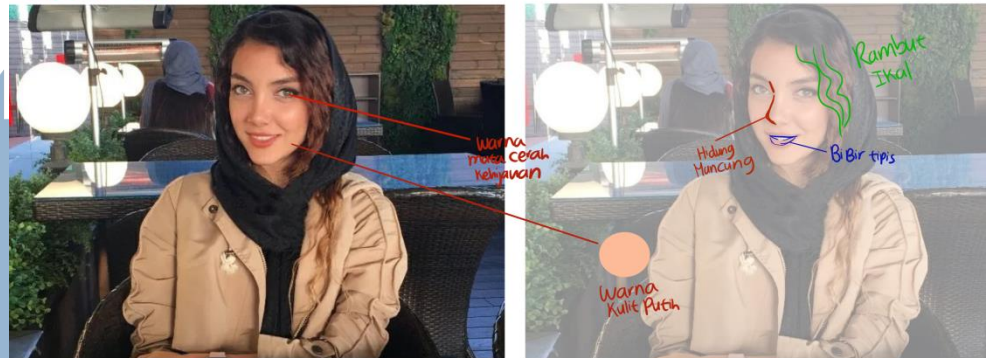


Gambar 3.5 Fitur wajah orang Hazara
(Sumber : <https://www.shutterstock.com/search/hazara-woman/>)

b. Ras Arya

Salah satu bahan observasi yang penulis ambil sebagai observasi dari ras arya yang merupakan ras keturunan dari orang Persia. Ras arya ini sendiri diambil untuk menyesuaikan observasi etnis hazara yang memiliki keturunan Persia. Indo-Iran sendiri merupakan sebutan lain untuk ras arya ini. Berdasarkan hasil dari observasi yang penulis ambil dari internet dan dokumentasi pribadi, Salah satu dari ciri-khas dari fitur wajah ras arya adalah kulit putih, hidung mancung, bibir yang tipis, dan mata yang berbentuk seperti almond. Salah satu bentuk rambut yang juga dominan pada ras arya adalah ikal bergelombang dan terkadang lurus.

Ras Arya



Gambar 3.6 Fitur wajah ras arya (Persia atau Iran)

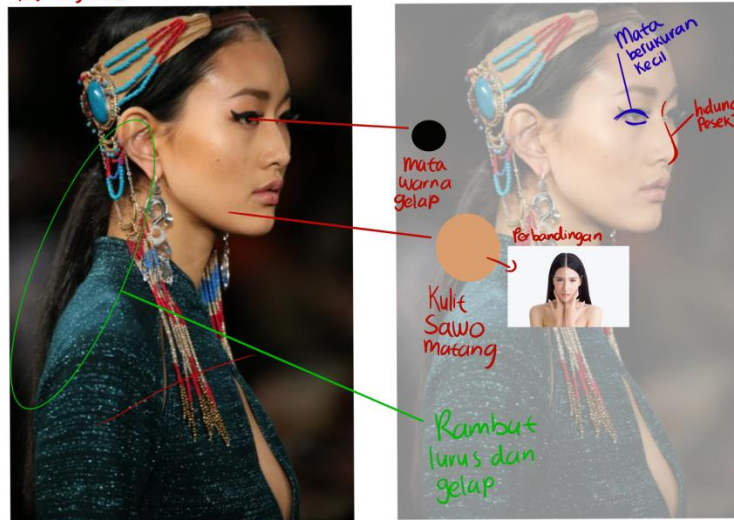
(Sumber : <https://www.aljazeera.com/economy/2021/5/14/these-iranian-woman-are-crushing-it-in-crypto>)

c. Ras Mongoloid

Salah satu ras lain yang juga menjadi bagian dari pencampuran Etnis hazara adalah ras mongoloid yang berasal dari Mongol. Berdasarkan dari hasil observasi yang penulis dapatkan baik dari internet maupun dokumentasi pribadi, penulis mendapati bahwa ras mongoloid mempunyai beberapa ciri khas tertentu seperti ras arya, beberapa ciri khas tersebut adalah rambut lurus yang berwarna hitam, ukuran mata yang kecil, mata yang berwarna gelap, hidung pesek, dan berkulit sawo matang.

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

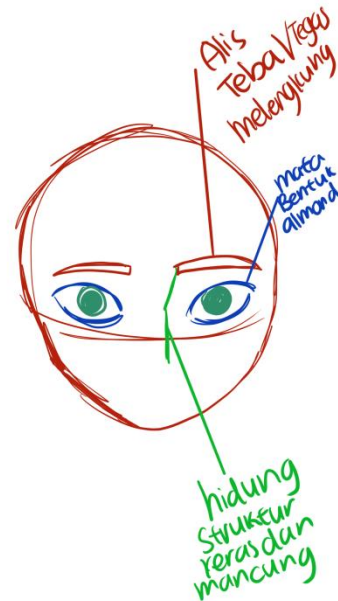
Ras Mongoloid



Gambar 3.7 Fitur wajah ras mongoloid (keturunan Mongolia)
(Sumber : <https://www.mongolia-trips.com/travel-tips/mongolia-few-words/women-condition-in-mongolian-society>)

d. Animasi

Selain melakukan observasi dari data-data yang penulis dapatkan dari internet, penulis juga melakukan observasi melalui film animasi. Karakter animasi yang dipilih oleh penulis untuk diobservasi adalah karakter dari film animasi *The Breadwinner* (2017) yaitu Parvana. Alasan pemilihan dari karakter Parvana ini sendiri dikarenakan visual dari karakter Parvana merupakan visual yang ingin dicapai oleh penulis. Alasan lain dari pemilihan karakter ini dikarenakan karakter Parvana dan Farah sama-sama berasal dari Afghanistan sehingga tentunya kurang lebih ada kesamaan. Salah satu hasil observasi yang penulis dapat dari mengamati karakter Parvana adalah bentuk mata dan hidung yang cukup menonjol. Parvana memiliki ciri khas pada bentuk mata, alis, dan hidung.



Gambar 3.8 Parvana

(Sumber : <https://chicmanagers.com/4-hal-yang-bisa-dipetik-dari-film-the-breadwinner/>)

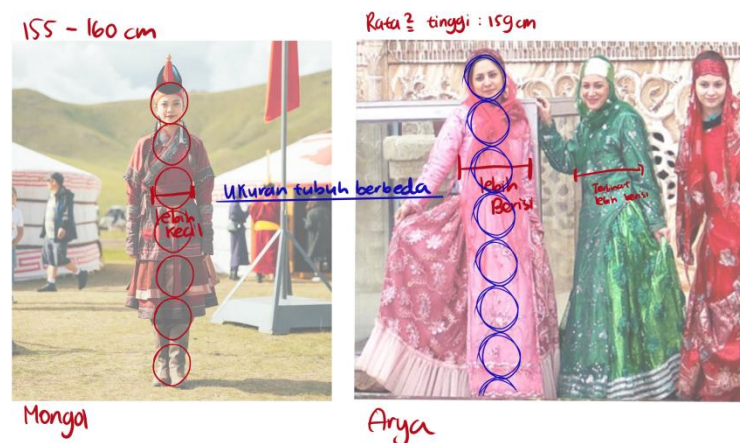
Parvana memiliki bentuk mata seperti Almond dan berwarna cerah. Tokoh Parvana juga memiliki hidung yang mancung dan alis yang bersifat tebal dengan bentuk sedikit melengkung. Ketiga fitur wajah ini mempertegas fitur khas Timur Tengah yang dimiliki oleh Parvana sehingga sedikit banyak dapat mempertegas latar belakang Parvana.

3. Proporsi:

a. Ras Mongoloid dan Arya

Salah satu bahan Observasi yang penulis ambil untuk mengamati proporsi adalah ras mongoloid dan ras arya yang merupakan ras yang dimiliki oleh orang Persia dan Mongol yang merupakan pencampuran dari keturunan etnis hazara. Data untuk observasi berikut ini diambil dari ras mongoloid yang tinggal di daerah Mongolia dan Persia atau Iran dikarenakan kedua daerah tersebut merupakan kontributor terbesar dalam pencampuran yang membentuk etnis hazara. Berdasarkan hasil Observasi penulis,

salah satu ciri khas dari proporsi Ras arya, ras dominan orang Persia atau Iran adalah proporsi tubuh mereka yang cenderung tinggi dan besar namun tidak terlalu tegap, tinggi rata-rata orang ras arya berjenis kelamin perempuan (diambil dari data perempuan Persia/Iran) berkisar sekitar 159cm. Berbeda dengan ras arya, ras mongoloid mempunyai tubuh yang ukuran tubuh yang biasanya kecil dan tidak terlalu tinggi, saat ini tinggi rata-rata orang dengan ras mongoloid yang tinggal di Mongol berjenis kelamin perempuan berkisar antara 155cm hingga 160cm.



Gambar 3.9 Perbandingan ras arya dengan mongoloid
 1.(Sumber : <https://correctmongolia.com/mongolian-women/>)
 2.(<https://travital.com/iranian-womens-traditional-clothes/>)

Penulis kemudian melakukan pengukuran secara manual terhadap ukuran tubuh ras arya dan ras mongoloid dengan mengambil data orang Mongol dan Persia atau Iran sebagai acuan dengan alasan yang sudah disebutkan di awal. Setelah melakukan observasi dan mengukur secara manual, penulis memperkirakan bahwa ukuran tubuh perempuan Mongolia berkisar sekitar 7 kepala sementara ukuran tubuh perempuan Persia atau Iran dengan ras Arya berukuran sekitar 7 ½ kepala.



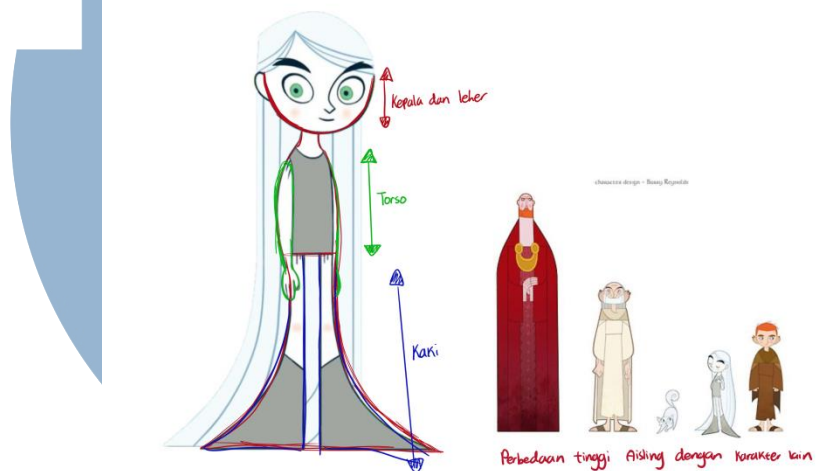
Gambar 3.10 Perbandingan ras arya dengan mongoloid
 1. (Sumber : <https://correctmongolia.com/mongolian-women/>)
 2. (<https://www.npr.org/sections/parallels/2016/05/03/476511439/springtime-in-iran-means-the-morality-police-are-out-in-force>)

Penulis lalu melakukan observasi terhadap ukuran proporsi per-bagian tubuh dari ras arya dan mongoloid dengan mengambil data ras arya dan mongoloid yang tinggal di daerah Mongol dan Persia atau Iran. Berdasarkan dari hasil observasi penulis, ukuran proporsi per-bagian tubuh (torso, kepala, tangan, dan kaki) ras arya dan mongoloid tidak jauh berbeda.

b. Animasi

Salah satu acuan dari proporsi yang penulis pilih adalah Aisling dari film *Secret of Kells* (2009). Penulis memilih Aisling dikarenakan penulis menganggap bahwa Aisling memiliki proporsi yang tepat untuk menggambarkan tokoh Farah secara akurat. Aisling juga memiliki proporsi yang penulis anggap menarik dan juga memiliki visual yang ingin penulis jadikan sebagai acuan untuk tokoh Farah. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, Aisling tidak memiliki proporsi tubuh yang mirip seperti tokoh anak-anak pada umumnya. Tokoh Aisling mempunyai kaki dan tangan yang

panjang dengan postur yang tidak begitu tegap. Salah satu hal yang membuat Aisling mempunyai kesamaan dengan tokoh anak-anak lainnya adalah matanya yang berukuran besar dan tubuh yang berukuran pendek. Salah satu hal lain yang juga membedakan tokoh Aisling dengan desain tokoh anak-anak lainnya adalah torsonya yang pendek.



Gambar 3.11 Proporsi Aisling

1. (Sumber : [https://heroes-and-villain.fandom.com/wiki/Aisling_\(The_Secret_of_Kells\)](https://heroes-and-villain.fandom.com/wiki/Aisling_(The_Secret_of_Kells)))
2. (<https://animationart.tumblr.com/post/33588188161>)

4.Kostum:

Observasi kostum penulis lakukan berdasarkan dari internet dan hasil dari dokumentasi pribadi. Salah satu materi observasi kostum yang utama, penulis ambil dari fotografer Steve Mccurry. Observasi kostum ini penulis bagi menjadi dua tahap yaitu observasi pakaian sehari-hari wanita Afghanistan dan observasi pakaian tradisional etnis hazara. Pada observasi pakaian sehari-hari, khususnya dalam pemerintahan Taliban, penulis menemukan bahwa untuk melakukan kegiatan sehari-hari, wanita Afghanistan cenderung menggunakan pakaian yang tertutup. Biasanya pakaian tersebut terdiri dari kerudung, kemudian pakaian terusan atau rok

yang memiliki panjang selutut atau lebih yang kemudian dalamnya dipakaikan celana longgar.

Women's Clothing

What expat women wear on the street

Less conservative
Younger women in urban areas

A *PER-on* is a long sleeved shirt that goes to at least halfway down your thighs

Trousers
Cardigan
Knee-length Skirt
Jeans or trousers

All women wear a *CHO-dar*, it should cover your head, hair, neck, décolletage & shoulders. In more conservative areas these can be quite large and cover your back and bottom. Girls start wearing this around 10 years old.

Long-sleeved dress

Jacket

Skirt

Knee length *PER-on*

TON-bons are baggy pants

TON-bons

More conservative

A *CHAD-ah-ree nah-muz* is a prayer shawl occasionally worn in Herat

A *CHO-pan* is a long black coat, useful for wearing Western clothes underneath.

BUR-ka or *CHOD-ah-ree*
Only for very conservative areas or in poor security

Your choice of clothing depends what is most appropriate to the context you live in and on individual preference. Afghan women dress to show honour to others. Colours tend to be plain. Modesty is expected, clothes should not be tight or low-cut; sleeves should go to the wrist. Any types of shoe are acceptable. Afghan women usually wear flashy shoes. Inside some offices women can remove their *CHO-dar*, jackets can be removed if their arms remain covered. At home, if out of sight of any Afghans, women can wear what they want.

Gambar 3.12 Gaya berpakaian sehari-hari wanita Afghanistan
(Sumber : <https://about-afghanistan.squarespace.com/clothing-1>)

Pakaian Bagian atas
(Pakaian sehari-hari perempuan Afghanistan)



Rompi / cardigan

Rok / terusan dengan Panjang selutut

head scarf
(kerudung / syal)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.13 Gaya berpakaian sehari-hari anak perempuan di Afghanistan
(Sumber : <https://www.euronews.com/2022/12/25/women-speak-out-after-the-taliban-expels-female-university-students>)

Pakaian Bagian Kepala
(Pakaian sehari-hari Perempuan Afghanistan)



Kerudung

Cardigan/Rompi/Jaket

Gambar 3.14 Siswi Afghanistan
(Sumber : Steve Mccurry)

Seluruh Tubuh



Tenun sepanjang
lutut/ lebih

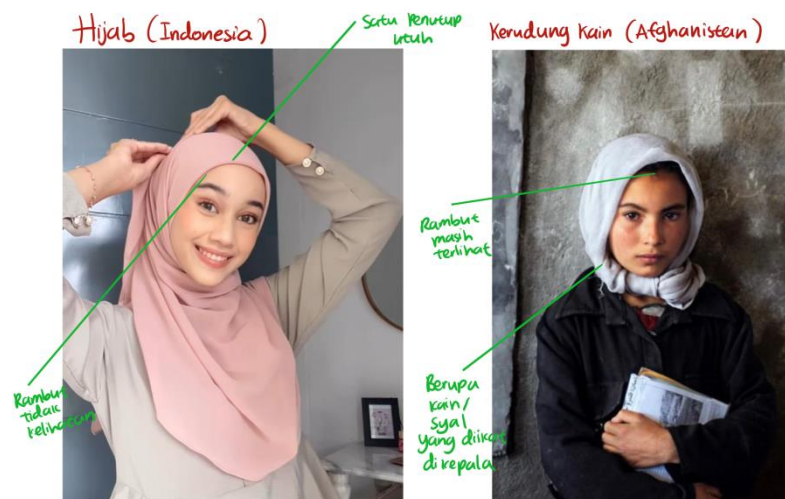
Baju lengan Panjang
dengan cardigan

Celana Panjang

Gambar 3.15 Anak perempuan Afghanistan
(Sumber : Steve Mccurry)

Biasanya pakaian ini dilengkapi oleh aksesoris seperti rompi atau cardigan. Beberapa wanita Afghanistan juga terkadang memilih untuk menggunakan cadar atau Burqa untuk menutupi diri mereka. Burqa adalah pakaian yang berfungsi untuk menutupi seluruh tubuh wanita hingga ke mata, pakaian ini kerap kali dikenakan oleh perempuan Afghanistan. Sementara itu, cadar adalah kain yang

biasanya dikenakan untuk menutupi wajah wanita, perbedaan dari perempuan-perempuan Afghanistan yang mengenakan cadar dengan yang tidak adalah bagaimana mereka menutupi rambut mereka. Pada umumnya, perempuan-perempuan Afghanistan yang mengenakan cadar lebih memilih menggunakan hijab ketimbang kerudung yang digunakan oleh wanita-wanita Afghanistan biasa. Salah satu temuan lain yang penulis anggap unik adalah penggunaan kerudung pada wanita Afghanistan. Berbeda dengan perempuan Indonesia atau penggunaan hijab pada umumnya, perempuan Afghanistan pada umumnya menggunakan kain yang diikat sebagai penutup kepala mereka.



Gambar 3.16 Perbedaan penggunaan hijab
1 (Sumber : <https://www.liputan6.com/islami/read/5163116/tutorial-hijab-pashmina-simpel-dan-praktis-tampil-cantik-untuk-ragam-acara>)
2 (Steve McCurry)

Kain ini berfungsi sama seperti hijab, akan tetapi terdapat perbedaan dimana perempuan Afghanistan sering masih memperlihatkan rambut mereka saat mengenakan kerudung, berbeda dengan hijab yang bersifat menutupi secara keseluruhan.



Gambar 3.17 Burqa
1 (Sumber : <https://iranwire.com/en/society/61815/>)



Gambar 3.18 Cadar
(Sumber : <https://macleans.ca/longforms/the-world-left-these-afghan-women-behind-now-theyre-fending-for-themselves/>)

Pada tahap observasi selanjutnya, penulis melakukan observasi terhadap pakaian tradisional etnis hazara. Berdasarkan hasil observasi penulis yang didapat dari internet. Penulis menemukan bahwa pakaian tradisional etnis hazara biasanya memiliki karakteristik tertentu untuk menyesuaikan penggunaannya. Akan tetapi karakteristik yang paling signifikan dapat dilihat pada warna yang digunakan untuk membedakan umur. Untuk wanita-wanita muda bidaru etnis hazara biasanya menggunakan baju berbahan *chador* atau semacam kain berbentuk panjang yang dikenakan sebagai hijab. Bahan *chador* yang biasa dikenakan oleh wanita-wanita muda ini biasanya berwarna cerah. Sementara untuk wanita-wanita yang sudah berumur biasanya menggunakan *chador* dengan warna yang lebih gelap. Pakaian tradisional etnis hazara juga biasanya dilengkapi oleh hiasan seperti manik-manik dan koin

emas yang menjuntai dari pakaian dan penutup kepala mereka. Hiasan ini tidak memiliki makna khusus dan hanya sebagai pelengkap saja. Biasanya penutup kepala ini tidak berbentuk seperti kerudung biasa, lebih mirip seperti mahkota yang dilapisi oleh kain. Dikarenakan kurangnya dokumentasi resmi mengenai pakaian tradisional etnis hazara, maka karakteristik lain selain warna yang menunjukkan status sosial dan keadaan ekonomi tidak dapat ditemukan.

Bagian atas Tubuh



Perhiasan

Kain

Koin-koin Perak /emas sebagai Perhiasan

Gambar 3.19 Penutup kepala suku hazara
(Sumber : <https://historypak.com/hazara-culture/>)

Seluruh Tubuh



kain hanya diletakkan saja

Pola terentang Pada torso

Tersusun di bawah lutut

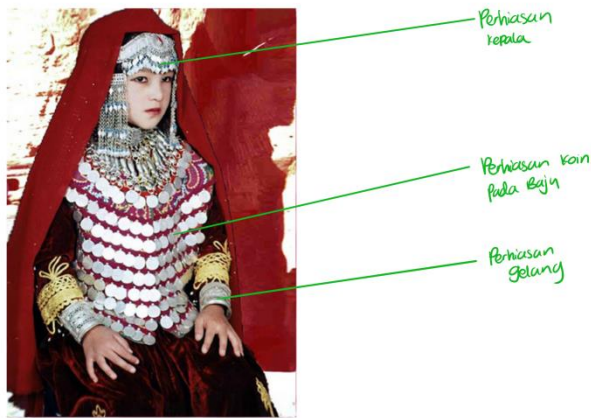
hiasan Koin / Perhiasan

cahaya

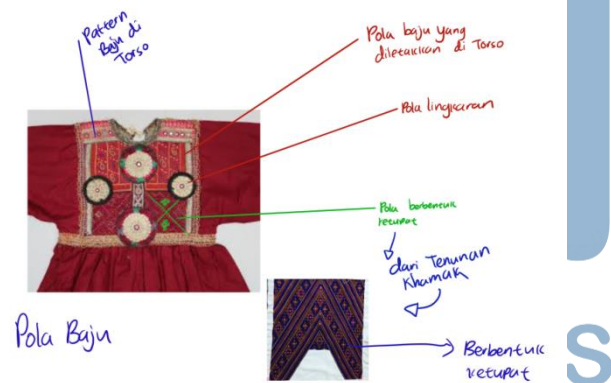
Pola Pada Ten baju

Gambar 3.20 Baju tradisional suku hazara
(Sumber : <https://www.quora.com/What-are-the-biggest-mistakes-people-make-when-visiting-Afghanistan>)

Pakaian tradisional etnis hazara ini khususnya pada wanita, memiliki beberapa bagian yaitu sebuah terusan dengan panjang yang pada umumnya selutut, sebuah penutup kepala dan celana panjang. Pakaian mereka biasanya memiliki pola yang terdiri dari tenunan khamak dan dikenakan dengan banyak perhiasan. Biasanya motif yang dibuat dari tenunan khamak ini berbentuk seperti ketupat atau kotak-kotak dan dapat ditemukan pada bagian tepi baju atau bagian torso.



Gambar 3.21 Baju tradisional suku hazara
(Sumber : <http://www.riceinwater.com/hmong-clothes/>)



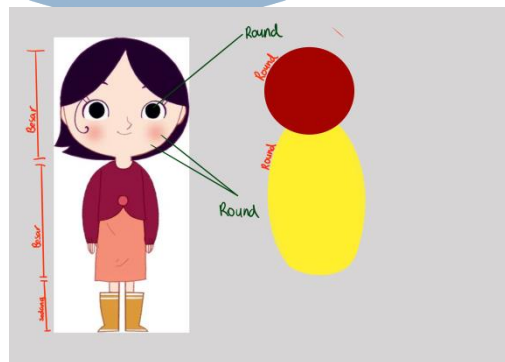
Gambar 3.22 Pola baju suku hazara dan tenunan khamak
1 (Sumber : <https://trc-leiden.nl/trc-digital-exhibition/index.php/afghan-dress/item/75-hazara-dress>)

2 (<https://www.instagram.com/p/CVqTL2aDNB8/>)

Aina

1. Bentuk Dasar :

Salah satu acuan bentuk dasar yang penulis ambil adalah tokoh Saoirse dari film *Song of the Sea* (2014). Film *Song of the Sea* (2014) ini dibuat berdasarkan cerita raykat Irlandia yang menceritakan tentang *selkie* atau manusia yang dapat bertransformasi menjadi anjing laut. Saoirse sendiri adalah seorang *selkie*, ketika Saoirse lahir, ibunya mendadak menghilang dan ia dipercaya meninggal ketika lahir. Menjelang usianya yang bertambah, Saoirse mendapatkan panggilan yang kuat dari laut karena jati dirinya sebagai seorang *selkie*. Demi menyelamatkan adiknya, Ben, kakak Saoirse harus berpetualang. Tokoh Saoirse sendiri penulis ambil dikarenakan sejak awal, karakter Aina dibuat berdasarkan karakter Saoirse kedua karakter ini juga mempunyai koneksi yang kuat dengan lautan.



Gambar 3.23 Observasi bentuk dasar Saoirse
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

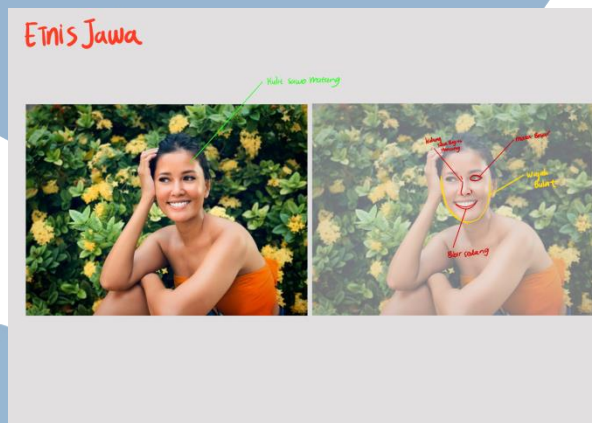
Berdasarkan dari hasil pengamatan penulis, penulis menyimpulkan bahwa Saoirse mempunyai struktur tubuh yang terdiri dari banyak bentuk yang sifatnya *rounded*. Hal ini menggambarkan tokoh Saoirse sebagai seorang anak-anak yang sifatnya lembut dan pemalu. Berdasarkan dari teori Bancroft (2006) tentang tiga ukuran (kecil, sedang, dan besar), penulis menemukan bahwa tokoh Saoirse

mempunyai kaki yang berukuran sedang dan badan serta kepala yang berukuran besar.

2. Fitur Wajah

a. Etnis Jawa

Berdasarkan dari hasil observasi penulis, penulis menyimpulkan bahwa etnis jawa memiliki beberapa fitur wajah yang khas seperti hidung yang berbentuk tidak terlalu mancung, kulit yang berwarna sawo matang, dan mata yang berbentuk bulat dan besar. Berdasarkan hasil observasi penulis, penulis juga menemukan bahwa etnis ini juga memiliki bentuk wajah yang sifatnya bulat atau rounded dan bibir yang tidak terlalu tebal.

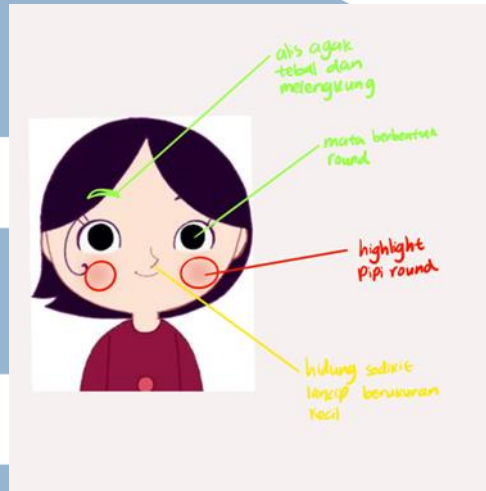


Gambar 3.24 Observasi fitur wajah etnis jawa
(Sumber : <https://www.matamata.com/tag/adrianto-djokosoetono>)

b. Animasi

Acuan lain dari fitur wajah yang ingin penulis ambil adalah tokoh animasi Saoirse dari film *Song of the Sea* (2014). Alasan pengambilan ini dikarenakan Saoirse adalah karakter yang punya hubungan kuat dengan laut seperti Aina dan juga karakter Aina sendiri dibuat berdasarkan Saoirse. Berdasarkan observasi penulis, Saoirse mempunyai banyak fitur wajah yang sifatnya *rounded* atau bulat untuk menggambarkan tokoh Saoirse yang tidak banyak

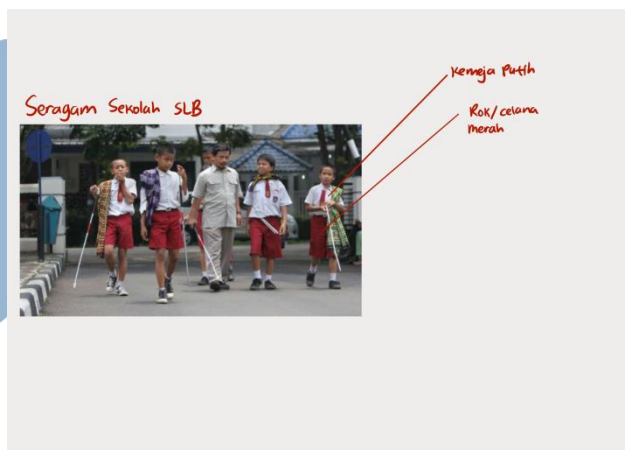
bicara dan pemalu. Hal ini juga dilakukan untuk menonjolkan tokoh Saoirse yang berusia anak-anak.



Gambar 3.24 Observasi fitur wajah Saoirse
(Sumber : Song of the Sea Artbook)

3. Kostum

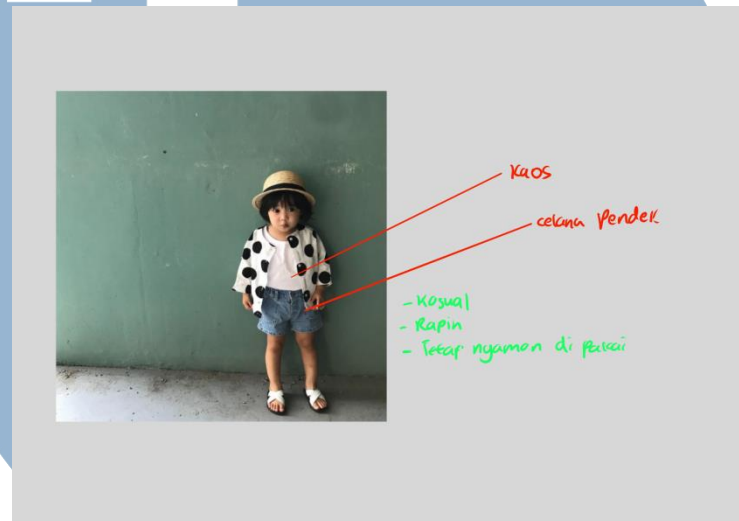
Dalam observasi kostum, penulis juga membagi kostum Aina menjadi dua segmen yaitu seragam sekolah SLB dan pakaian sehari-hari sesuai dengan rencana awal di mana karakter Aina akan menggunakan dua buah segmen pakaian yaitu pakaian sehari-hari dan seragam sekolah.



Gambar 3.25 Seragam sekolah SLB
(Sumber : <https://www.slbn1bukittinggi.sch.id/berita/112626/perjuangan-guru-slb-yang-tak-diketahui-banyak-orang>)

Berdasarkan hasil observasi dan studi dari penulis, penulis menemukan bahwa Sekolah Luar Biasa (SLB) mempunyai

seragam yang sama dengan sekolah-sekolah pada umumnya. Seragam ini biasanya terdiri dari kemeja putih dengan celana atau rok berwarna merah dan dasi berwarna merah. Biasanya siswa juga diminta untuk mengenakan sepatu berwarna hitam dan kaus kaki putih.



Gambar 3.26 Observasi pakaian anak kelas menengah

(Sumber : <https://www.hipwee.com/young-mom/ide-ootd-anak-kecil-korea/>)

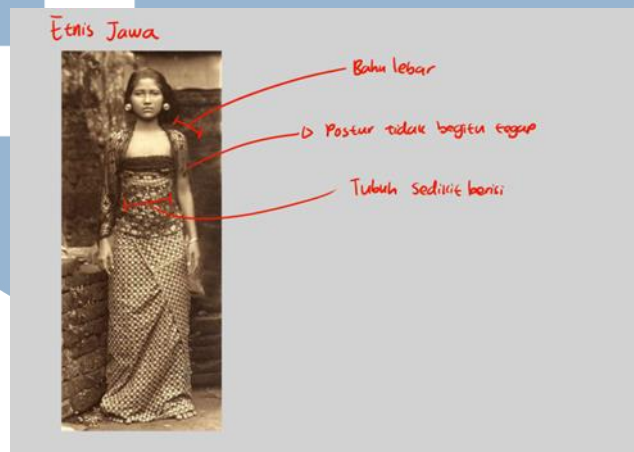
Kemudian untuk pakaian sehari-hari anak-anak di Indonesia khususnya pada anak-anak yang hidup dalam kelas menengah. Penulis menemukan bahwa kebanyakan anak-anak ini menggunakan pakaian yang rapih dan kasual. Biasanya untuk baju-baju yang dikenakan di rumah, mereka banyak menggunakan pakaian yang nyaman seperti celana pendek dan kaus atau terkadang daster tetapi tetap rapih.

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

4. Proporsi tubuh

a. Etnis Jawa

Berdasarkan hasil observasi dari penulis, proporsi tubuh perempuan beretnis Jawa biasanya memiliki tubuh yang tidak terlalu tinggi dengan tinggi rata-rata 158,45cm dan biasanya tidak memiliki tubuh dengan postur yang tegap dan bahu yang sedikit lebar. Berdasarkan pengamatan lain dari penulis, penulis juga menyimpulkan bahwa kebanyakan wanita dari etnis Jawa juga memiliki tubuh yang sedikit berisi.

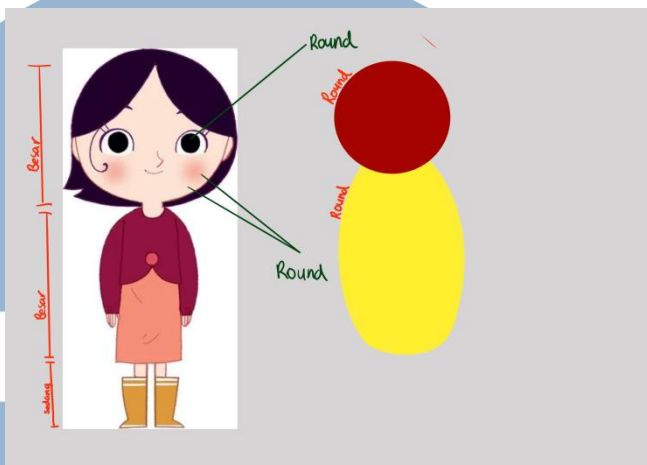


Gambar 3.27 Observasi proporsi etnis Jawa
(Sumber : Pinterest)

UMIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. Animasi



Gambar 3.28 Observasi proporsi Saoirse
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.28 Perbedaan tinggi Ben dan Saoirse
(Sumber : Song of the Sea)

Pengamatan proporsi tubuh dari tokoh animasi diambil dari tokoh Saoirse dari film *Song of the Sea* (2014). Pada sub-bab bentuk dasar sebelumnya, penulis telah membahas karakter Saoirse akan tetapi pada sub-bab ini penulis akan membahas lebih dalam mengenai proporsi tubuh Saoirse. Saoirse mempunyai tubuh yang berukuran pendek dengan kepala dan badan yang berukuran besar dan kaki yang berukuran sedang. Proporsi tokoh Saoirse sangat menggambarkan proporsi yang biasa digunakan untuk tokoh anak-anak pada umumnya. Anggota tubuh Saoirse yang lain seperti tangan dan kaki juga digambarkan berbentuk kecil.

c. Studi Pustaka :

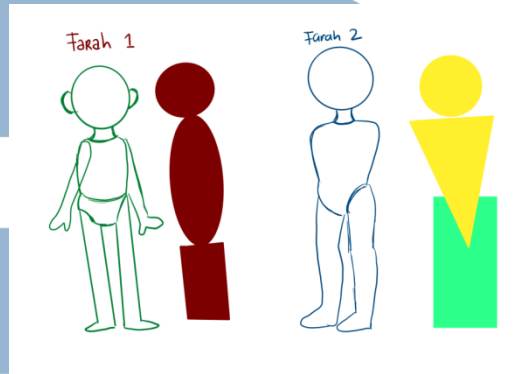
Di dalam perancangan karakter, tentunya teori utama yang penulis gunakan adalah teori *character design*. Penulis lalu mencatat teori-teori yang menurut penulis paling penting dalam pembentukan tokoh Farah. Teori yang dipilih oleh penulis adalah teori bentuk, warna, kostum, dan fitur. Karena tokoh Farah adalah seorang anak kecil, maka penulis memilih bentuk lingkaran sebagai bentuk dasar yang akan digunakan untuk membentuk karakter. Penulis memilih bentuk tersebut agar karakter terlihat lebih *friendly* dan sesuai dengan konsep anak kecil. Setelah bentuk dasar dipilih, penulis mempelajari teori kostum dan fitur, penulis juga mempelajari kebudayaan Afghanistan dan Etnis Hazara. Penulis kemudian mencatat unsur-unsur budaya dan fitur yang dapat ditonjolkan maupun diterapkan dalam karakter.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis :

Farah

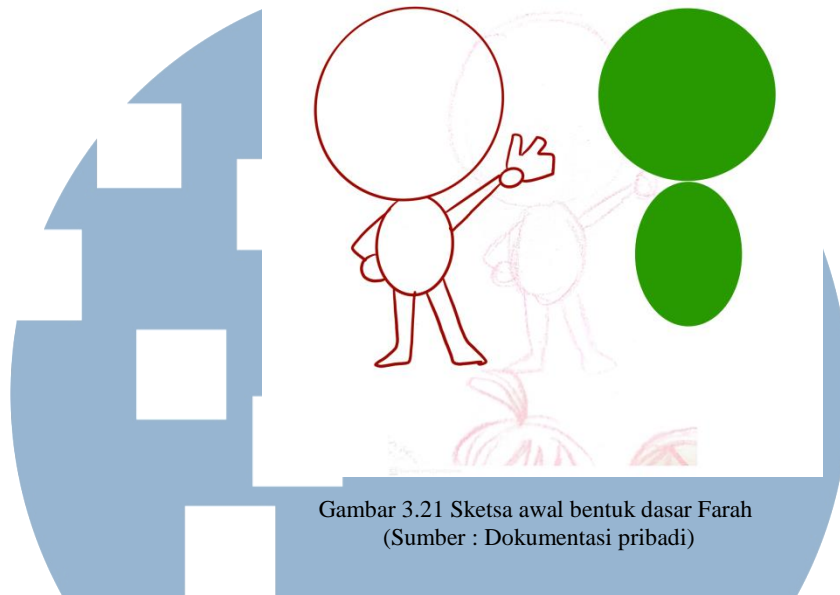
a. Bentuk Dasar dan Proporsi Tubuh: Mengikuti dari teori dan hasil observasi, pada awalnya, penulis mencoba untuk membuat beberapa rancangan postur awal dengan menggunakan bentuk dasar dan mencocokkan dengan hasil observasi proporsi tubuh. Awalnya penulis memilih untuk menggunakan persegi, segitiga, dan oval sebagai acuan bentuk dasar untuk menggambarkan tokoh Farah yang lembut tetapi mempunyai pendirian yang kuat. Bentuk dasar ini juga penulis sesuaikan berdasarkan observasi yang penulis ambil dari tokoh Parvana yang mempunyai banyak bentuk dasar persegi dan lingkaran untuk menggambarkan kepribadiannya yang tegar. Untuk menyesuaikan kepribadian Farah yang juga tegar, penulis banyak menggunakan bentuk persegi dan lingkaran seperti Parvana. Penulis

juga membuat tubuh Farah terlihat tinggi dan berisi sesuai hasil dari observasi ras arya yang tinggal di Iran atau Persia.



Gambar 3.20 Sketsa awal bentuk dasar Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

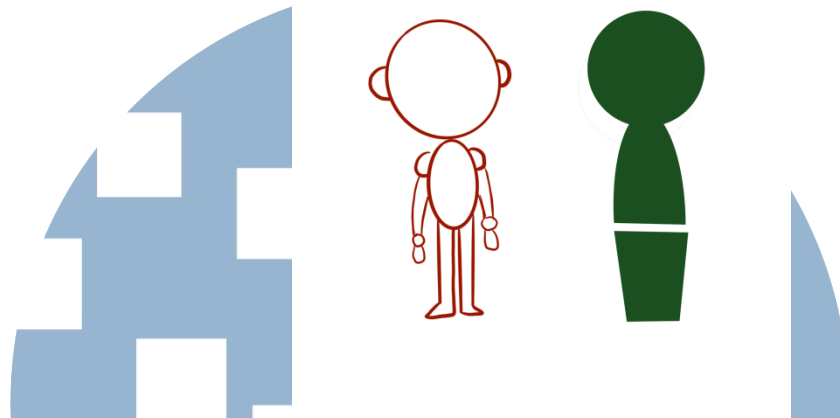
Akan tetapi karena bentuk dasar dan proporsi awal yang dibuat dianggap terlalu kompleks dan tidak terlalu menggambarkan anak-anak, maka penulis mencoba untuk menyederhanakan bentuk dasar yang sudah dibuat dengan tetap mengikuti observasi proporsi tubuh. Penulis juga menganggap bahwa dasar tokoh Farah juga kurang sesuai dengan kepribadiannya. Penulis kemudian menggabungkan bentuk dasar yang sifatnya lingkaran dan menggabungkan proporsi tubuh ras mongoloid yang berukuran kecil dan ras arya yang mempunyai tubuh lebih berisi. Bentuk dasar Farah yang dominan lingkaran ini dipilih penulis untuk menunjukkan fitur lembut dan kekanak-kanakan milik Farah. Akan tetapi perancangan bentuk dari tokoh Farah yang disederhanakan ini tidak mempunyai kesamaan dengan observasi yang penulis ambil dari tokoh animasi Parvana.



Gambar 3.21 Sketsa awal bentuk dasar Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Bentuk yang disederhanakan kemudian masih dianggap terlalu sederhana dan terlalu *rounded*, sehingga tidak sesuai dengan karakter Farah yang memiliki tegar dan keras kepala. Selain itu, bentuk ini sendiri terlalu jauh dari hasil observasi yang penulis lakukan sebelumnya. Untuk memperbaiki masalah tersebut, maka penulis mencoba untuk kembali bereksperimen dengan mengamati bentuk-bentuk dasar dari tokoh-tokoh di film “Tom Moore” dan menggabungkan hasil observasi dari ras mongoloid dan arya. Penulis juga kembali mempelajari hasil observasi dari tokoh animasi Parvana dimana tokoh mempunyai tubuh yang bersifat tegap dengan banyak memiliki bentuk persegi dan lingkaran.

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

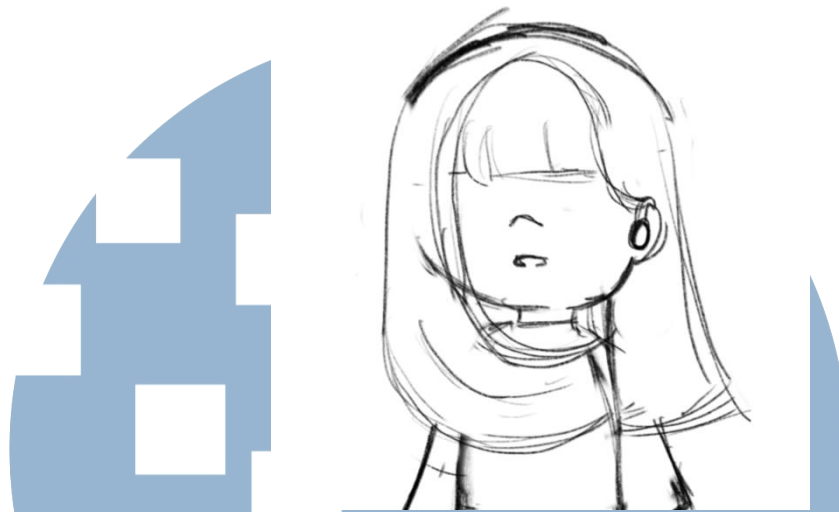


Gambar 3.22 Sketsa final bentuk dasar Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Hasil dari penggabungan bentuk dasar tersebut kemudian menghasilkan bentuk dasar sekaligus sketsa awal yang final di mana Farah memiliki tubuh yang tinggi tetapi berukuran kecil dan kurus dengan postur yang tegap. Untuk bentuk dasar final, penulis memilih untuk tetap menggunakan bentuk lingkaran atau *rounded* tetapi dengan kombinasi persegi untuk bagian kaki untuk menggambarkan karakteristik Farah yang memiliki pendirian kuat. Bentuk dasar dan proporsi ini merupakan gabungan dari proporsi tubuh tokoh Parvana di film *The Breadwinner* (2017) dan proporsi tubuh dari ras arya serta mongoloid.

b. Fitur wajah : Pada desain awal Farah, penulis ingin lebih memperlihatkan kesan misterius sehingga penulis menutupi mata Farah dan memperlihatkan bagian hidung dan mulut saja.

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 3.23 Sketsa awal fitur wajah Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

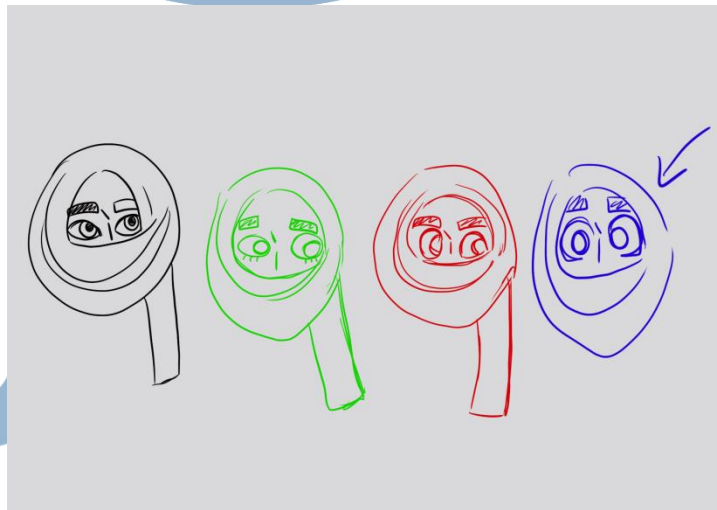
Akan tetapi, setelah melewati observasi, penulis menyadari apabila hanya mulut dan hidung saja yang diperlihatkan maka fitur dari Timur Tengah yang dimiliki oleh Farah akan hilang. Oleh karena itu penulis kemudian mengganti desain Farah sehingga memperlihatkan mata dan hidung. Ada beberapa percobaan fitur wajah yang penulis buat, awalnya penulis memilih untuk menggambar mata Farah dengan bentuk seperti almond. Fitur wajah ini banyak mengambil hasil dari observasi tokoh Parvana dan fitur wajah ras arya. Dimana keduanya mempunyai mata besar dan berwarna cerah serta hidung yang mancung dan bentuk alis yang signifikan.

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



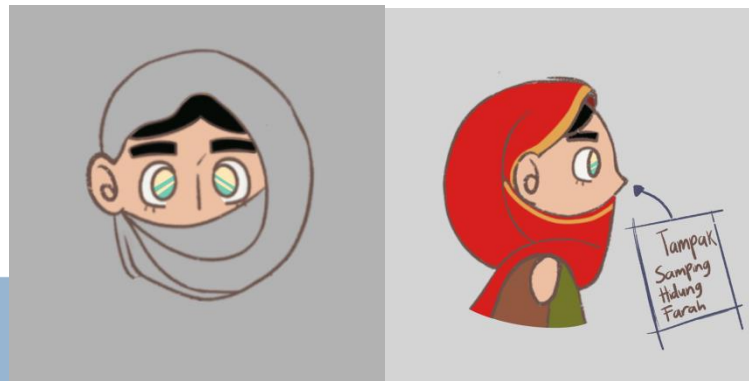
Gambar 3.24 Sketsa awal fitur wajah Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Akan tetapi, dikarenakan penulis menganggap bahwa bentuk mata tersebut terlalu biasa dan tidak mempunyai ciri khas sekaligus penggambaran anak-anak maka penulis mencoba untuk membuat beberapa sketsa mata yang penulis anggap lucu.



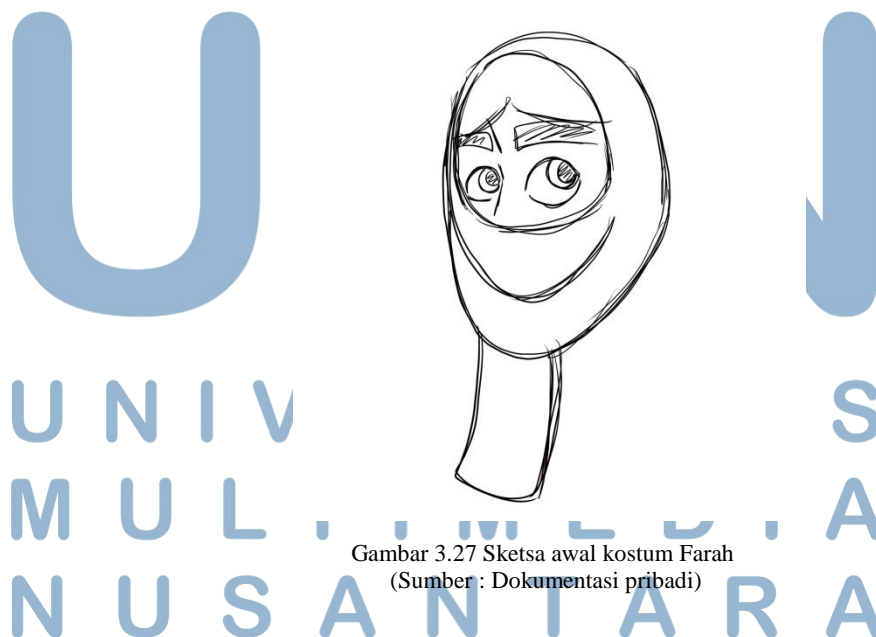
Gambar 3.25 Sketsa awal fitur wajah Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Setelah menemukan sketsa yang penulis anggap paling pas dan final maka penulis mulai menggambar desain final dari fitur wajah Farah. Hidung Farah tidak begitu mengalami banyak perubahan.



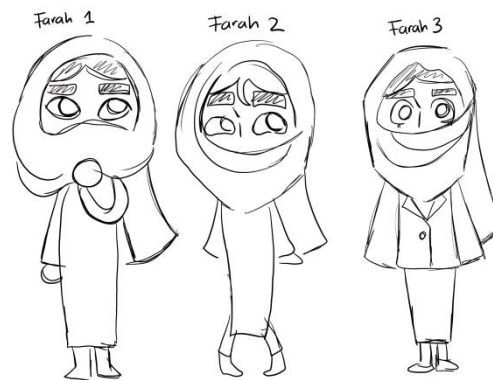
Gambar 3.26 Sketsa final fitur wajah Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

c.Kostum : Untuk eksperimen kostum, awalnya penulis mencoba untuk menggambarkan kerudung berdasarkan hasil observasi penulis tentang pakaian sehari-hari yang dikenakan oleh perempuan Afghanistan. Dikarenakan desain Farah yang masih berupa anak kecil dan tidak begitu tertutup, maka penulis mengambil kerudung yang bersifat kain penutup kepala untuk menggambarkan kerudung Farah. Oleh karena itu, agar lebih akurat, penulis menggambarkan kerudung Farah yang masih memperlihatkan rambut.



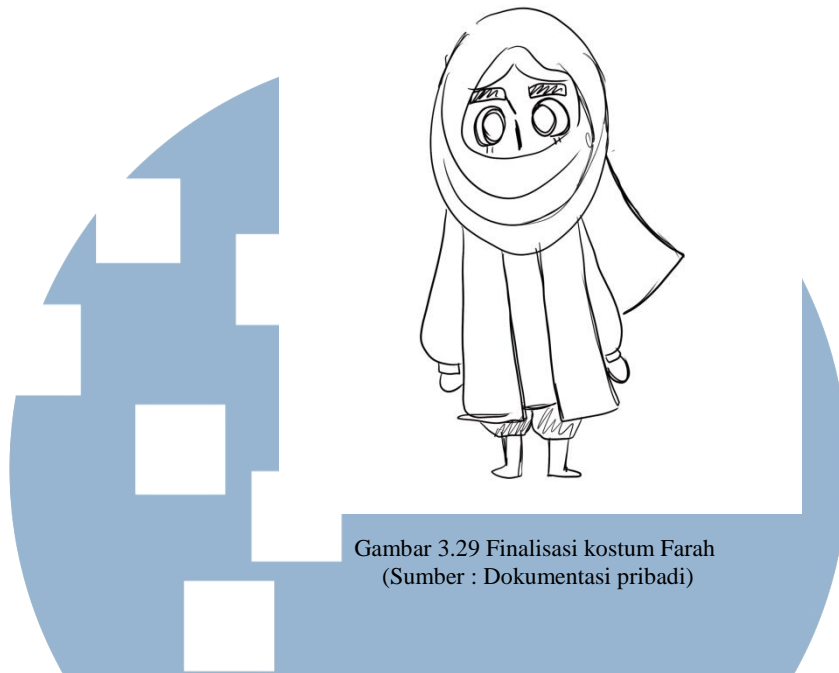
Gambar 3.27 Sketsa awal kostum Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Akan tetapi karena hijab dan sketsa awal dari tokoh yang digambar terlihat rumit, penulis mulai menyederhanakan bentuk dari kerudung yang dikenakan oleh Farah agar juga sesuai dengan tokoh Farah yang masih anak-anak. Pada sketsa berikutnya, penulis menambahkan baju dan celana sesuai dengan hasil observasi kostum dari pakaian sehari-hari Afghanistan yang sudah diobservasi sebelumnya. Penulis membuat tokoh Farah menggunakan baju terusan dengan panjang selutut dan menggunakan aksesoris berupa rompi dan celana panjang.



Gambar 3.28 Kumpulan revisi sketsa kostum Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Setelah menyelesaikan beberapa sketsa yang berpotensi untuk menjadi desain final dari tokoh, penulis melakukan finalisasi dengan lebih mencocokkan kostum karakter Farah dengan baju dari pengungsi di Afghanistan.



Gambar 3.29 Finalisasi kostum Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Para pengungsi kemudian meminta secara khusus untuk memberikan representasi budaya Afghanistan. Oleh karena itu, berdasarkan dari referensi yang diberikan secara langsung pengungsi, penulis memasukan unsur-unsur budaya Afghanistan ke dalam kostum tokoh. Untuk menyesuaikan dengan karakter Farah yang tuli, maka penulis juga membuat kain di bagian telinga Farah tersingkap sehingga mempertegas hal tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.30 Sketsa final kostum Farah
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Kostum tokoh yang awalnya sederhana kemudian penulis tambahkan pola tenunan khamak dan hiasan koin pada ujung syal dari Farah. Tenunan khamak dan rumbai-rumbai pada ujung kerudung Farah merupakan bagian-bagian yang dapat ditemukan pada pakaian tradisional etnis hazara.

Aina

Karakter Aina tidak mengalami terlalu banyak percobaan seperti karakter Farah. Pada penggambaran tokoh Aina, penulis secara langsung menggambarkan karakter Aina dimana penulis menggabungkan unsur fitur wajah, kostum, dan bentuk dasar secara bersamaan. Pada awalnya penulis mencatat fitur-fitur apa saja yang ingin penulis masukan ke dalam karakter Aina. Aina adalah seorang gadis yang pemalu dengan kepribadian yang ramah dan hangat. Oleh karena itu penulis menggambarkan Aina sebagai siswi sekolah dengan rambut dikepang untuk menggambarkan kepribadiannya yang pemalu.



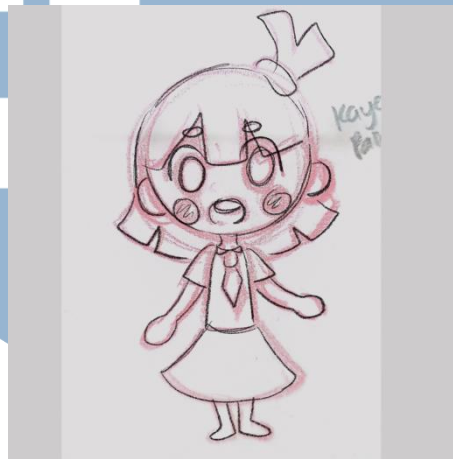
Gambar 3.30 Sketsa awal tokoh Aina
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Aina juga adalah seseorang yang berasal dari kelas menengah, karena itu perawakan aina digambarkan sebagai sesosok yang rapih dan mengenakan seragam sekolah untuk menggambarkan statusnya sebagai pelajar. Fitur wajah Aina juga banyak mengikuti desain dari tokoh Saoirse yang digabungkan dengan fitur wajah etnis jawa dimana Aina digambarkan bermata besar dan berwajah bulat dengan fitur tubuh yang sifatnya *rounded* dan berisi. Akan tetapi desain awal dari tokoh Aina ini terasa kurang memiliki karakteristik dan ciri khas, oleh karena itu penulis kemudian membuat sketsa kedua.



Gambar 3.31 Sketsa awal tokoh Aina
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa kedua ini, tokoh Aina dibuat dengan tubuh yang lebih berisi dengan tujuan agar tokoh Aina lebih terlihat mempunyai ciri khas dan terlihat lebih memiliki bentuk dasar. Akan tetapi hal ini malah membuat tokoh Aina terlihat seperti seseorang yang suka makan dan lebih ekstrovert walaupun pada sketsa kedua ini, tokoh Aina tetap dibuat sesuai dengan acuan sketsa pertama walaupun mata Aina dibuat lebih *stylized*. Tetapi mata ini malah membuat tokoh Aina terlihat seperti tokoh dari film komedi. Sampai saat ini, tokoh Farah masih digambarkan menggunakan seragam sekolah. Baik dari fitur wajah, bentuk dasar, dan yang lain tetap sesuai dengan sketsa tokoh pertama.



Gambar 3.32 Sketsa awal tokoh Aina
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa ketiga ini, penulis membuat rambut Aina dikuncir satu untuk menggambarkan karakteristik paus pada karakter Aina. Rambut menyerupai air yang biasa disemburkan oleh paus. Aina juga masih digambarkan menggunakan seragam sekolah. Tetapi pada sketsa ketiga ini, tokoh Aina dibuat memiliki tubuh yang lebih kurus. Bentuk dasar hingga fitur wajah lainnya tidak begitu berubah semenjak sketsa pertama. Awalnya sketsa ketiga ini akan menjadi hasil final dari desain tokoh Aina, akan tetapi dikarenakan penulis kurang puas dengan desain tokoh Aina yang baru maka penulis membuat satu sketsa lagi.



Gambar 3.34 Sketsa awal tokoh Aina
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa keempat ini, penulis merubah rambut Aina untuk terlihat seperti paus. Fitur wajah, bentuk dasar, dan kostum tetap tidak berubah dan menyesuaikan dari sketsa pertama. Sketsa keempat ini kemudian kembali dipercantik oleh penulis agar lebih terlihat siluetnya.



Gambar 3.34 Sketsa awal tokoh Aina
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa final yang sudah dipercantik penulis lebih memoles tokoh Aina. Untuk menonjolkan siluet tokoh Aina, penulis membuat rambut Aina terlihat lebih mengembang dan lebih *stylized*. Selain itu penulis juga menambahkan kostum rumah untuk tokoh Aina sesuai dengan pengamatan pada bagian observasi dimana tokoh Aina dibuat mengenakan baju kasual yang rapih dan nyaman. Seragam Aina juga sudah dibuat untuk menyesuaikan observasi dimana anak-anak yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa (SLB) mengenakan seragam sekolah pada umumnya. Untuk menggambarkan Aina yang tuli maka penulis membuat

telinga Aina lebih besar dan mengenakan alat bantu dengar. Tokoh Aina juga dibuat mempunyai rambut hitam lurus, mata yang besar, dan kulit sawo matang agar sesuai dengan observasi terhadap etnis Jawa yang sudah penulis lakukan.

2. Produksi:

Produksi dilakukan setelah finalisasi sketsa dari tokoh selesai. Penulis memindahkan hasil sketsa pensil ke dalam format digital. Ketika sudah dalam format digital, penulis mulai melakukan eksplorasi warna yang cocok untuk tokoh Farah dan Aina. Penulis lalu memutuskan untuk menggunakan warna-warna yang berhubungan dengan kultur Afghanistan untuk dikenakan pada tokoh Farah agar sesuai dengan latar belakang dari tokoh. Penulis memilih warna-warna nasional Afghanistan yaitu merah, hitam, dan hijau. Untuk memilih level warna hijau dan merah yang sesuai, penulis kembali melakukan eksplorasi. Untuk warna merah, penulis mengambil warna merah cerah yang digabungkan dengan warna emas, warna tersebut diambil dari bunga nasional Afghanistan yaitu bunga tulip. Setelah menemukan warna yang cocok, penulis mengaplikasikan warna tersebut ke dalam versi digital dari sketsa tokoh Farah yang sudah dibuat sebagai referensi awal untuk membuat *turnaround* tokoh. Tidak ada perlakuan spesial untuk tokoh Aina, warna tokoh Aina memang sudah disesuaikan pada saat eksplorasi tokoh, sementara itu warna kostum untuk Aina pada bagian seragam juga sudah disesuaikan di awal. Untuk pakaian sehari-hari tokoh Aina, penulis menggunakan warna biru yang sesuai dengan laut. Kedua tokoh kemudian digambar dari berbagai sisi atau yang biasa disebut *turnaround sheet*. Penulis menggambar tokoh dari sisi depan, belakang, samping kiri, dan samping kanan.

3. Pascaproduksi:

Tahap terakhir dari perancangan tokoh yang dilakukan oleh penulis adalah mengubah beberapa unsur untuk menyesuaikan tokoh dengan cerita yang dipilih. Karena cerita dari Film “52Hz” mengalami beberapa perubahan kecil, terdapat beberapa hal yang diubah. Penulis mengubah beberapa hal kecil dari

karakter agar sesuai dengan kebutuhan cerita, salah satunya adalah menghapus alat pendengaran yang digunakan oleh Farah. Setelah karakter sudah disetujui oleh anggota kelompok yang lain, penulis melakukan perbaikan pada *turnaround* tokoh dan desain sudah difinalisasi. Tokoh Aina juga mengalami perubahan dimana pola paus yang ada di dalam kaus yang dikenakan Aina berubah, akan tetapi tidak ada perubahan lain pada tokoh Aina, tetapi perubahan tersebut dilakukan pada saat proses animasi sehingga tidak terjadi perubahan pada *turnaround* tokoh.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA