

Film animasi 3D pendek “Ayu” menceritakan bagaimana Ayu, seorang mahasiswi pertukaran pelajar dari Bali, membangun kepercayaan dirinya lagi dengan bantuan Linda di lingkungan New York yang sangat asing bagi Ayu.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Laporan ini dirancang oleh penulis untuk menjawab sebuah rumusan masalah:

Bagaimana perancangan tokoh Ayu dan Linda pada film animasi *Ayu (Adjektiva)*?

Penelitian akan dibatasi pada desain tokoh Ayu dan Linda berdasarkan fitur etnis dan kostum. Perancangan fitur etnis akan membahas struktur kepala, warna kulit dan tinggi badan. Perancangan kostum akan meliputi komunikasi warna, komunikasi bentuk dan konteks budaya. Penelitian mencakup proses perancangan tokoh dari desain 2D hingga model 3D.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjadi landasan dalam merancang tokoh Ayu dan Linda dengan merancang fitur etnis dan kostum yang mendukung narasi cerita.

2. STUDI LITERATUR

2.1. DESAIN KARAKTER

2.1.1. TRIDIMENSIONAL CHARACTER

Menurut Egri (1960), karakter manusia dapat dinilai dari tiga dimensi yang mencakup fisiologi, sosiologi dan psikologi. Egri menjelaskan bahwa fisiologi seorang tokoh dapat berdampak dalam perkembangan mentalnya dan membentuk pola pikir berdasarkan karakteristik fisik yang dimiliki. Egri juga menyatakan bahwa sosiologi menentukan reaksi tokoh terhadap sebuah situasi berdasarkan faktor-faktor sosial seperti kelas sosial, pekerjaan, edukasi, ras dan hirarki sosial dalam komunitas. Egri lalu menjelaskan bahwa Psikologi adalah dimensi ketiga dari manusia yang terbentuk dari kedua dimensi sebelumnya. Pengaruh dari dimensi fisiologi dan sosiologi mendorong ambisi, kefrustrasian, emosi dan perilaku.

2.1.2. PROSES DESAIN KARAKTER

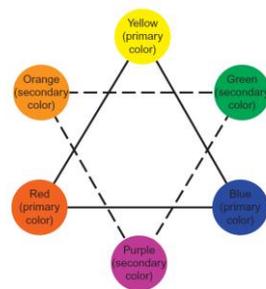
Proses desain karakter dijelaskan oleh Simon (2003) umumnya dimulai dengan melakukan banyak sketsa untuk mencari karakteristik atau tampak yang spesifik. Simon juga berpendapat bahwa *Turnaround* (tampak 360 derajat) digunakan sebagai panduan untuk memvisualisasikan karakter dari seluruh sisi dan juga melakukan finalisasi detail karakter. Simon lalu menjelaskan bahwa proses yang dilakukan setelah membuat desain karakter adalah untuk membuat ekspresi. Menurut beliau, ekspresi dijelaskan sebagai gambar-gambar karakter yang mengekspresikan kondisi emosi dan mental, contohnya seperti menangis, tertawa, berteriak dan lain-lain.

2.2. BENTUK DASAR DAN WARNA

Bishop et al. (2019) berpendapat bahwa berbagai bentuk yang berbeda dapat menimbulkan reaksi yang beragam dengan pengamat, sehingga seseorang menghubungkan hal yang dilihat dengan perasaan atau arti tertentu. Lingkaran dapat merepresentasikan kekosongan, kesepian, misteri dan mistis menurut Bishop. Beliau juga berpendapat bahwa persegi dapat merepresentasikan maskulinitas, kekokohan dan kebosanan. Segitiga dijelaskan oleh Bishop sebagai bentuk yang dapat merepresentasikan kecepatan, kelincuhan penyimpangan, instabilitas dan bahaya. Saat sebuah proyek memiliki lebih dari dua karakter, Bishop juga menekankan pentingnya kontinuitas dalam komunikasi lewat bentuk tokoh agar mereka terlihat dari dunia yang sama.

Beiman (2017) memiliki pendapat yang serupa mengenai tiga bentuk dasar yang mencakup lingkaran, persegi dan segitiga. Menurut Beiman, lingkaran melambangkan sifat lucu, naif, lugu dan tidak berbahaya. Beiman lalu berpendapat bahwa persegi menyimbolkan kekokohan, kepercayaan dan pendirian. Bentuk segitiga menyimbolkan keaktifan, kecepatan dan ketajaman menurut Beiman. Dalam pembahasan mengenai warna, Tillman (2011) menjelaskan bahwa masing-masing warna membawa kesan atau dialog yang berbeda kepada pengamat (Gambar 2.1). Tillman menyatakan bahwa warna jingga secara umum akan

membangkitkan rasa riang, antusias, kreatifitas, kekaguman, kebahagiaan, daya juang, ketertarikan, kesuksesan, penyemangat, penerangan, martabat dan kebijakan. Beliau lalu menjelaskan bahwa warna kuning pada umumnya membangkitkan perasaan bijak, kebahagiaan, kesenangan, kepintaran, kewaspadaan, pembusukan, muak, dengki, pengecut, kenyamanan, kehidupan, optimism dan kewalahan. Warna ungu dapat membawa membawa kesan kuat, elegan, ambisi, kebijaksanaan, dan harga diri menurut Tillman.



Gambar 2. 1. Color Wheel

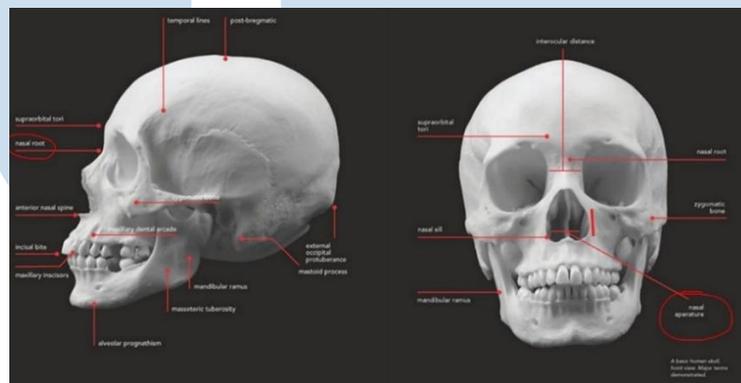
Tillman (2011)

2.3. FISIK MANUSIA BERDASARKAN ETNIS

Beckman-Wells (2013) menyatakan bahwa *nasal root* (akar tulang hidung) pada kepala wanita asia dan kaukasoid yang tidak lebar dibandingkan dengan kepala wanita afrika. Beckman-Wells lalu menyampaikan bahwa sudut akar tulang hidung wanita asia memiliki sudut yang tumpul, sedangkan wanita kaukasoid memiliki sudut yang lancip. Beliau juga menjelaskan bahwa *nasal aperture* (lubang tulang hidung) pada wanita asia memiliki lebar yang serupa antara bagian atas dan bawah, sedangkan lubang tulang hidung wanita kaukasoid memiliki sisi atas yang pendek dan sisi bawah yang lebar (Gambar 2.2 dan 2.3). Beckman-Wells lalu menyatakan bahwa *Maxillary dental arcade* (susunan gigi atas) yang membentuk rahang wanita asia memiliki bentuk yang membulat seperti huruf U, sedangkan wanita kaukasoid berbentuk lebih tajam seperti huruf V (Gambar 2.4).

Komalawati (2017) juga menjelaskan perbedaan ciri etnis yang dimiliki oleh ras deutro-melayu dan kaukasoid. Komalawati menyatakan bahwa ras deutro-

melayu memiliki bentuk kepala brakisefalis (pendek) dengan akar hidung dangkal, sedangkan ras kaukasoid memiliki bentuk kepala meso-dolikosefalis (lonjong) dengan akar hidung mendalam. Dalam perancangan desain tokoh Raya, Hurley dan Shurer (2021) memberi tokoh Raya hidung feminim yang lembut dan tulang pipi yang menonjol. Keputusan tersebut didasarkan oleh riset yang mereka lakukan untuk membuat tampilan Asia Tenggara untuk wajah tokoh Raya. Data mengenai tinggi badan dari berbagai negara yang dikumpulkan oleh Rodriguez-Martinez et al. (2020) menyimpulkan bahwa tinggi rata-rata wanita Indonesia adalah 154 cm dan tinggi rata-rata wanita Amerika adalah 163 cm.



Gambar 2. 2. *Nasal root* dan *nasal aperture* wanita asia

(Beckman-Wells, 2013)



Gambar 2. 3. *Nasal root* dan *nasal aperture* wanita eropa

(Beckman-Wells, 2013)

Gambar 2. 4. Variasi bentuk susunan gigi

(<https://www.straightteethdirect.com/arch-expansion-in-orthodontics/>)

2.4. KONTEKS SEJARAH

Fleming (2019) menjelaskan bahwa dari segi teknis, konteks sejarah menyinggung kondisi sosial, religius, ekonomi dan politik yang berlaku pada masa atau tempat tertentu. Beliau juga menjelaskan bahwa konteks sejarah menjelaskan detail yang ada dari sebuah kejadian. Beliau lalu berpendapat bahwa proses analisis dari sebuah kejadian sejarah dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai motivasi dari aksi orang-orang yang terlibat. Beliau juga berpendapat bahwa ahli ilmu bergantung kepada konteks sejarah untuk melakukan analisis terhadap karya seni, literatur, musik, tarian dan puisi. Pemahaman waktu dan tempat dianggap oleh Fleming dapat membantu interpretasi kejadian di masa lalu dan masa depan, tanpa bias dari standar kontemporer.

Dalam konteks tarian, Sustiwati et al. (2011) menjelaskan bahwa tari sudah menjadi instrumen dalam melakukan upacara kepercayaan dan adat. Beliau lalu berpendapat bahwa fungsi tari juga bertambah fungsinya sebagai hiburan yang ditonton. Berdasarkan penjelasan beliau, busana tari sebagai kostum dibuat dengan tujuan seperti mendorong imajinasi penonton dan memudahkan penari yang memakainya untuk mengekspresikan diri. Beliau lalu menyatakan bahwa busana Tari Pendet Puja Astuti (Gambar 2.5) terdiri dari beberapa komponen seperti 1. Kain; 2. Stagen (sabuk dalam); 3. Sabuk prade; 4. Anteng (selendang); 5. Bokor; 6. Bunga tabur; 7. Rambut Panjang (Cemara); 8. Bunga alam (hidup); dan 9. Bunga mas (imitasi).

I Nengah Maja (komunikasi personal, 11 Juni, 2023) menjelaskan dalam wawancara yang dilakukannya dengan penulis bahwa komponen busana Tari Pendet terdiri dari Tapih, kain, sabuk lilit, selendang, sanggul, dan bunga. Komponen tersebut juga tidak memiliki peraturan warna yang spesifik menurut beliau, namun beberapa penampilan pada umumnya menggunakan warna merah muda, hijau dan biru. Profesi sebagai penari juga dijelaskan oleh beliau sebagai profesi yang bisa dilakukan oleh kasta manapun. Beliau juga menyatakan bahwa tidak ada peraturan mengenai norma berbusana tari berdasarkan kasta.



Gambar 2. 5. Kostum Tari Pendet Puja Astuti
(Sustiawati et al., 2011)

Berdasarkan kondisi sosial yang disebut oleh Fleming (2019), fenomena mengenai pendewasaan hari raya Halloween dijelaskan oleh Forbes (2015). Berdasarkan penjelasan Forbes, Halloween yang pada awalnya merupakan hari raya yang diikuti oleh anak-anak, menjadi sebuah hari raya yang diikuti oleh remaja dan orang dewasa setelah beberapa fenomena budaya yang terjadi pada abad ke-20. Forbes berpendapat bahwa fenomena budaya tersebut dimulai dari meningkatnya popularitas film dengan *genre* horror yang ditayangkan di sekitar perayaan Halloween. Forbes menyebutkan bahwa film-film *genre* horror populer seperti *Halloween*, *Friday the 13th* dan *Nightmare on Elm Street* menarik target pasar mereka yang merupakan remaja dan orang dewasa untuk menjadi akrab dengan mengikuti perayaan Halloween. Forbes lalu menjelaskan bahwa pendewasaan hari Halloween juga dapat dilihat dari munculnya parade untuk orang dewasa, iklan pemasaran bir dan kostum seksi yang mulai dijual di toko-toko kostum.

Forbes melanjutkan penjelasannya bahwa popularitas kostum seksi yang dipakai saat Halloween juga berkembang dari salah satu perusahaan bir, Coors Brewing Company yang mengeluarkan seorang tokoh seksi bernama Elvira yang mempromosikan bir setiap Halloween. Forbes juga mengambil kutipan dari film *Mean Girls* (2004) sebagai referensi konteks sosial. Salah satu tokoh pada film mengatakan bahwa Halloween adalah satu-satunya malam di sepanjang tahun di mana orang dapat berpakaian seksi tanpa dihakimi oleh wanita-wanita lain. Urutan popularitas kostum Halloween pada tahun 2022 juga dibuat oleh Google Trends

(2022). Google Trends menyatakan bahwa kostum *maid* dan pelayan Prancis berada di urutan 167 dan 463 dari 844 kostum paling populer pada Halloween di tahun 2022.

Gerardmenfin (2022) menyatakan bahwa penggambaran pakaian *french maid* yang awalnya sangat tertutup, mulai berubah secara progresif menjadi ikon seksual di media publik (Gambar 2.6). Perubahan tersebut dapat dilihat dari penggambaran tokoh *maid* di film *On ze Boulevard* (1927), gambar kartu pos di tahun (1925) dan penggambaran tokoh *maid* di film *The Diary of a Chambermaid* (1946). Dalam film *The Diary of a Chambermaid* (1946), tokoh *maid* juga memiliki misi untuk tampil lebih seksi agar dapat menggoda anak majikannya. Poster film tersebut juga memberikan gambaran kostum *maid* yang lebih terbuka.



Gambar 2. 6. Perubahan penggambaran kostum *french maid*
(Dokumentasi pribadi)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis dan rekan kelompoknya akan melakukan produksi animasi yang berjudul *Ayu (Adjektiva)*. Karya yang diproduksi adalah animasi tiga dimensi ber-genre drama dengan durasi 5 menit. *Ayu (Adjektiva)* bercerita tentang tokoh Ayu, seorang mahasiswi tukar pelajar dari Bali, yang berusaha beradaptasi dan menemukan kepercayaan dirinya di New York. Animasi *Ayu (Adjektiva)* akan membawa narasi dengan tema kepercayaan diri melalui tokoh Ayu yang berusaha mengekspresikan