

dengan konteks cerita dan latar belakang tokoh. Misalnya, tokoh dalam setting historis akan memakai kostum yang berbeda dari tokoh dalam dunia futuristik atau fantasi.

## **2.8 WARNA**

Warna sangat penting dalam memproyeksikan kepribadian tokoh. Oleh karena itu, Saat memilih skema warna pada tokoh, penting untuk memperhatikan makna dari sebuah warna yang terkait. Menurut Hanada (seperti dikutip dalam Lukmanto, 2020) makna dari sebuah warna bisa berbeda tergantung dari interpretasi individu yang dipengaruhi faktor internal dan eksternal seperti usia, jenis kelamin, pengalaman pribadi, lingkungan, budaya, dan lainnya.

Meskipun pengertian tentang warna bisa berbeda antara individu dan melintasi berbagai budaya, terdapat sejumlah makna simbolik umum yang melekat pada warna. Sebagaimana diungkapkan oleh Tillman (2011), warna-warna seperti merah, oranye, dan kuning secara universal dianggap sebagai warna yang menciptakan perasaan hangat, semangat, dan keceriaan. Sebaliknya, biru sering dianggap sebagai warna yang menimbulkan perasaan melankolis, sementara hijau melambangkan pertumbuhan. Tillman juga mencatat bahwa warna lain seperti ungu dapat melambangkan kreativitas dan kemewahan, sedangkan warna hitam dapat bermakna kematian, dan putih melambangkan ketulusan dan kebaikan.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **3.1 DESKRIPSI KARYA**

Karya tugas akhir dengan judul “As Long As You Feel Glad” ini merupakan sebuah musik video yang mengadaptasi sebuah lagu dari musisi yang bernama Fadly. Video musik ini memiliki tema yang mengangkat aspek percintaan dan penerimaan dan memiliki genre drama romantis. Cerita dalam video musik ini mengambil latar tempat di sebuah kota besar di Indonesia dan latar waktu pada

tahun 2019 sebelum pandemi. Durasi total dari video musik “As Long As You Feel Glad” adalah sekitar 3 menit.

### 3.2 KONSEP KARYA

Dari segi konsep penciptaan, video musik “As Long As You Feel Glad” adalah video musik dengan animasi fiksi yang terinspirasi dari kisah nyata Fadly selaku pembuat lagu ini. Pemilihan konsep cerita yang terinspirasi dari kisah nyata Fadly ini berdasarkan alasan seperti lirik yang terdapat pada lagu ini terasa sangat personal sehingga dinilai sangat pantas untuk menggunakan kisah nyata Fadly sebagai inspirasi konsep cerita. Melalui video musik ini, penulis ingin menyampaikan sebuah pesan bahwa terkadang dalam cinta, merelakan dan penerimaan diri dapat menjadi langkah pertama menuju kebahagiaan pribadi.

Dalam sisi konsep bentuk, Video musik “As Long As You Feel Glad” menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* dengan sedikit *tweening* untuk beberapa bagiannya. Sedangkan pada konsep penyajian, gaya visual pada tokoh dalam animasi ini berdasarkan referensi dari sebuah video musik karya Eve yang berjudul “White Snow”. Gaya visual animasi ini adalah semi realis yang terlihat dari wajah dan tubuh yang memiliki proporsi lebih realistis yang dicampur dengan unsur gaya anime. Gaya animasi tokoh yang semi realis ini dipilih sebagai acuan karena gaya semi realis dinilai dapat menampilkan momen emosional yang lebih mendalam melalui ekspresi wajah dan gerakan tubuh tokoh. Acuan lain dari animasi ini juga terdapat pada *lineart* yang dibuat sedikit lebih gelap dari warna di dalamnya dan teknik pewarnaan yang *cell shading*.

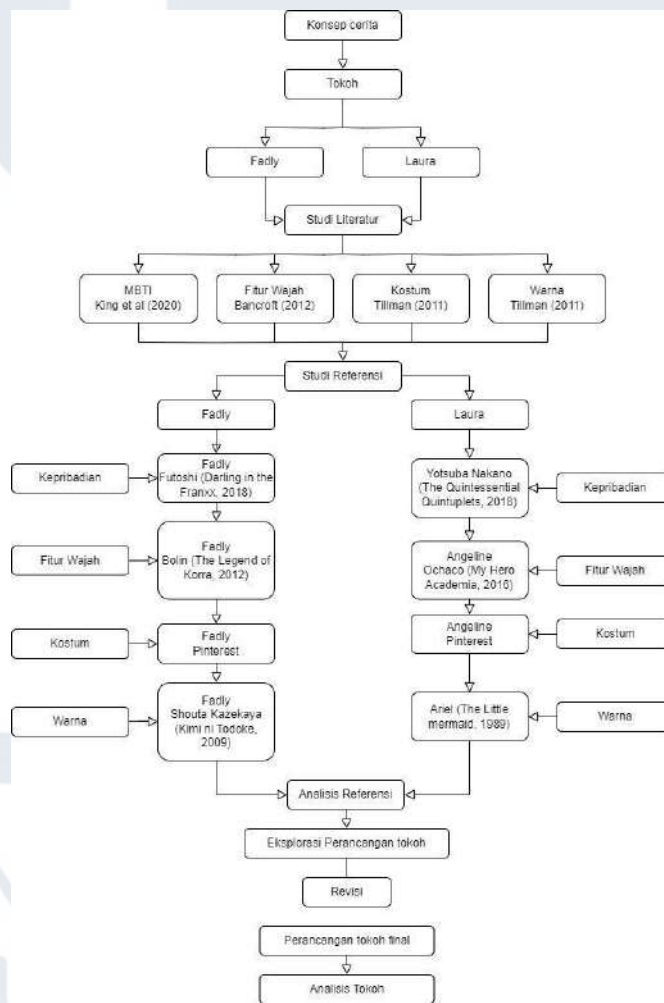


Gambar 3.1 Referensi gaya visual

(<https://www.youtube.com/watch?v=Kvceyq9o0rY>)

Plot dalam video musik "As Long As You Feel Glad" dimulai dengan Fadly saat memasuki perkuliahan dan bertemu dengan Laura. Awalnya, mereka hanyalah rekan kampus, tetapi hubungan mereka berkembang menjadi persahabatan yang erat. Terjadi perasaan cinta di antara mereka, tetapi Laura kemudian menjauhi Fadly karena kesalahan Fadly yang telah melukai hati Laura. Fadly menyadari perubahan ini dan dengan tulus merelakan Laura demi kebahagiaannya, meskipun itu berarti mereka harus berpisah. Meskipun tidak dapat memiliki Laura sebagai kekasih, kenangan yang berupa memori dan barang pemberian dari Laura akan terus diingat dan disimpan dalam hati Fadly.

### 3.3 TAHAPAN KERJA



Gambar 3.2 Bagan Skema Perancangan  
(Dokumentasi Pribadi)

## 1. Pra-produksi

Pada perancangan tokoh dalam karya “As Long As You Feel Glad” ini terdapat rangkaian tahapan kerja yang dimulai dari konsep cerita, tokoh, studi referensi, sampai pada perancangan tokoh.

### a. Ide/Konsep Tokoh

Penulis dan tim melakukan diskusi mengenai tokoh yang akan dibentuk setelah sepakat untuk menjadikan cerita Fadly sebagai landasan konsep cerita. Melalui diskusi tersebut, penulis dan tim memutuskan untuk membentuk tokoh Fadly yang didasarkan pada sosok asli Fadly baik dari segi desain yang mencakup etnis Fadly. Kemudian tokoh selanjutnya yang dirancang dan akan dibahas dalam skripsi ini adalah tokoh bernama Laura yang memainkan peran penting sebagai pujaan hati Fadly. Sama seperti Fadly, tokoh Laura juga didasarkan pada sosok aslinya. Namun dalam referensinya diputuskan untuk tidak menggunakan sosok aslinya dengan alasan kurangnya referensi foto dari sosok aslinya. Oleh karena itu, untuk pemilihan referensinya menggunakan sosok lain yang memiliki fitur wajah yang mirip dengan etnis yang sama dengan sosok aslinya.

Dalam perancangan tokoh Fadly dan Laura, penulis mempertimbangkan beberapa parameter yang terdiri dari kepribadian, fitur wajah, kostum, dan warna dari tokoh tersebut. Kepribadian tokoh merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan karena akan mempengaruhi bagaimana kedua tokoh itu bertindak, berpikir, dan perasaan kedua tokoh dalam alur cerita. Oleh karena itu, penulis menggunakan teori MBTI sebagai sumber literatur dengan tujuan untuk membantu penulis dalam menentukan kepribadian yang sesuai dengan kedua tokoh ini. MBTI sebagai suatu instrumen dalam menentukan kecenderungan seseorang, dapat membantu penulis dalam menentukan desain tokoh yang berkaitan dengan kepribadiannya menurut MBTI.

Parameter lainnya seperti fitur wajah, kostum, dan warna juga penulis pertimbangkan dengan mengumpulkan studi literatur terkait dan menjadikannya acuan dalam perancangan tokoh Fadly dan Laura. Tidak hanya studi literatur, penulis juga melakukan studi referensi dari beberapa tokoh film animasi lain dan tokoh nyata sebagai referensi dalam perancangan desain kedua tokoh tersebut.

b. Studi Literatur

Dalam perancangan tokoh, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh penulis setelah menentukan konsep tokoh adalah studi literatur. Dalam studi literatur ini penulis menggunakan beberapa teori terkait dari para ahli untuk membantu perancangan tokoh menjadi lebih terstruktur dan mendalam. Berikut merupakan tabel dari teori yang digunakan dalam perancangan karya :

Tabel 3.1 Tabel keterikatan Teori

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
King et al (2020)	MBTI	Untuk menganalisis kepribadian para tokoh.
Bancroft (1995)	Fitur wajah	Untuk menjadi acuan dalam memvisualisasikan wajah tokoh sesuai dengan karakteristik sosok aslinya dan suku tokoh.
Tillman (2011)	Kostum tokoh	Untuk menjadi acuan dalam menentukan kostum yang cocok dengan para tokoh
Tillman (2011)	Warna	Untuk menjadi acuan dalam penggunaan warna yang sesuai dengan karakterisasi dan emosi yang sedang dialami tokoh.


c. Observasi Referensi

1) Fadly

a) MBTI

Penulis menggunakan tokoh Futoshi dari serial animasi “Darling in the Franxx” (2018) sebagai acuan dalam menentukan tipe MBTI Fadly. Pemilihan tokoh Futoshi ini dikarenakan oleh kepribadian Futoshi yang mirip dengan Fadly. Selain itu, pengalaman Futoshi yang pernah ditolak oleh perempuan yang disukainya sama seperti yang dialami oleh Fadly dalam video musik ini. Kedua tokoh juga memiliki reaksi yang mirip dalam menghadapi penolakan tersebut yaitu menerima dengan memprioritaskan kebahagiaan perempuan yang disukainya di atas kebahagiaannya sendiri.

Tabel 3.2 Analisis MBTI Futoshi

Tokoh Futoshi	Dimensi MBTI
 sumber : <a href="https://www.anime-planet.com/characters/futoshi-darling-in-the-franxx">https://www.anime-planet.com/characters/futoshi-darling-in-the-franxx</a> x	Memiliki sifat introversi (I)
	<i>Sensing</i> (S)
	<i>Feeling</i> (F)
	<i>Perceiving</i> (P)


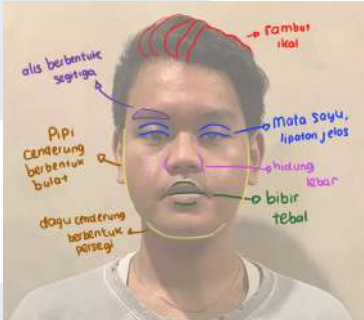


Futoshi memiliki kepribadian yang ramah, sopan, dan optimis. Meskipun Futoshi dapat bersosialisasi dengan baik, Ia memiliki kecenderungan untuk menjalani waktu luangnya sendiri yang merupakan karakteristik introvert (I). Futoshi juga memiliki kepribadian Sensing (S) yang cenderung lebih fokus dan mengambil informasi melalui kenyataan saat ini. Kepribadian Sensing ini juga menikmati pengalaman sensori seperti makanan yang lezat yang dimana selaras dengan Futoshi yang sangat suka makan. Futoshi mudah terpengaruh oleh emosinya dalam bertindak dan keputusannya juga dapat berubah melalui empatinya terhadap

orang lain. Hal tersebut merupakan karakteristik dari Feeling (F). Futoshi yang dapat beradaptasi dengan situasi yang berkembang menjadikannya seseorang yang Perceiving (P).

b) Fitur wajah

Dalam merancang tokoh Fadly, penulis menggunakan wajah Fadly asli sebagai acuan dalam merancang fitur wajah tokohnya. Untuk menghasilkan desain tokoh yang mirip dengan fitur wajah Fadly maka penulis melakukan observasi pada fitur wajah Fadly. Observasi wajah fadly dilakukan melalui foto yang didapat secara langsung dari pihak Fadly dan akun media sosialnya.

Tabel 3.3 Analisis Fitur Wajah Fadly

Tampak depan wajah Fadly	Analisis Fitur Wajah
 <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	
Tampak samping wajah Fadly	Analisis Fitur Wajah
 <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	

Melalui observasi ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa tokoh Fadly yang merupakan keturunan etnis Jawa sesuai dengan sosok aslinya memiliki karakteristik kulit yang sawo matang, mata besar dengan lipatan mata yang jelas, hidung yang tidak mancung dan lebar, serta rambut dan mata yang berwarna gelap. Fadly juga memiliki bentuk muka yang cenderung bulat pada sisi pipinya dan dagu yang lebih cenderung berbentuk persegi. Selain itu Fadly memiliki karakteristik lain berupa bibir yang tebal, alis yang berbentuk segitiga dengan bagian tengah yang naik, rambut ikal, dan mata yang sayu. Dari sisi samping, Fadly memiliki wajah yang terlihat datar. Karakteristik tersebut penting untuk diperhatikan dalam perancangan fitur wajah Fadly yang dimana karakteristik itu dapat menunjukkan dengan jelas bahwa tokoh tersebut adalah Fadly.

Penulis juga melakukan studi observasi pada tokoh animasi, terutama Bolin dari "The Legend of Korra" (2012), untuk membantu mengadaptasi fitur wajah Fadly ke dalam tokoh animasi. Pemilihan Bolin sebagai referensi didasarkan pada kesamaan kepribadian antara Bolin dan Fadly, seperti sifat ramah dan perhatian terhadap orang-orang terdekat. Selain itu, ciri-ciri wajah Bolin, termasuk hidung yang tidak menonjol, alis berbentuk segitiga yang melengkung ke atas, dan dagu yang cenderung persegi, mirip dengan ciri-ciri wajah Fadly. Hidung Bolin digambarkan dengan garis pada lekukan hidung untuk menekankan hidung yang tidak mancung.





Gambar 3.3 Analisis Fitur Wajah Bolin

(<https://id.pinterest.com/pin/757449231080716954/>)

### c) Kostum

Dalam perancangan kostum tokoh Fadly, penulis menggunakan pakaian yang dipakai oleh sosok Fadly asli sebagai referensi utama dan Pinterest sebagai referensi pendukung. Dalam video musik ini, tokoh Fadly akan mengenakan tiga kostum yang terdiri dari jas almamater kampus dan dua pakaian kasual lainnya. Untuk jas almamater kampus, penulis menggunakan jas almamater Universitas Multimedia Nusantara sebagai dasar referensinya. Pilihan ini dibuat untuk menciptakan realisme dan nuansa autentik yang sesuai dengan Fadly yang merupakan mahasiswa UMN.



Gambar 3.4 Jas Almamater UMN

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mengamati pakaian yang sering dikenakan oleh Fadly melalui akun Instagramnya. Hasil observasi ini menunjukkan

bahwa Fadly sering mengenakan pakaian yang berlapis atau pakaian lengan panjang. Pakaian tersebut berupa *sweater*, kemeja, jaket jeans, *turtleneck*, dan kemeja yang digunakan sebagai luaran dengan kaus di bawahnya. Setelah mengetahui pakaian yang sering digunakan oleh Fadly, penulis selanjutnya menggunakan Pinterest sebagai referensi tambahan dalam perancangannya. Melalui referensi tambahan ini, penulis akan mengembangkan desain dari pakaian yang sudah dipilih untuk diterjemahkan ke dalam tokoh Fadly.



Gambar 3.5 Referensi kostum kasual Fadly

1. (<https://www.instagram.com/fadlyyalii/>)
2. (<https://id.pinterest.com/pin/1081004716788495922/>)
3. (<https://id.pinterest.com/pin/690035974179729216/>)

#### d) Warna

Sebelum menentukan skema warna untuk tokoh Fadly, penulis pertama-tama melakukan pengamatan terhadap gaya pakaian yang sering dikenakan oleh Fadly asli. Observasi ini dilakukan melalui akun Instagram Fadly. Dari hasil pengamatan ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa Fadly sering mengenakan pakaian dengan warna-warna seperti biru, hitam, putih, serta nuansa warna alam seperti coklat, hijau lumut, dan abu-abu. Warna-warna ini akan

menjadi acuan dalam pemilihan skema warna untuk tokoh Fadly, terutama dalam perancangan kostumnya.



Gambar 3.6 Analisis warna pakaian Fadly asli

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga mengambil referensi dari tokoh Shouta Kazehaya dari serial animasi “Kimi ni Todoke” (2009). Tokoh Shouta terlihat sering menggunakan variasi warna biru, biru tua dan putih. Kombinasi ini dipilih untuk tokoh Fadly dikarenakan sifat yang dimiliki oleh Shouta dan Fadly dinilai cukup mirip seperti sifatnya yang ramah, setia, dan sangat perhatian pada pasangannya. Selain itu, Shouta juga memiliki warna rambut hitam sama seperti tokoh Fadly yang dapat mempermudah penulis dalam melihat keselarasan dalam kombinasi warna tersebut.



Gambar 3.7 Analisis warna Shouta Kazehaya


(Dokumentasi Pribadi)

## 2) Laura

### a) MBTI

Dalam menggambarkan kepribadian dari Laura, penulis menggunakan referensi tokoh Yotsuba Nakano dari serial animasi “5-toubun no Hanayome” (2017). Tokoh Yotsuba ini dipilih dikarenakan kedua tokoh memiliki sifat dan permasalahan yang mirip yaitu masalah percintaan dan perkembangan diri. Penulis melakukan analisis kepribadian Yotsuba menggunakan teori MBTI dengan beberapa dimensinya sesuai yang dijelaskan oleh King et al (2020).

Tabel 3.4 Analisis MBTI Yotsuba

Tokoh Yotsuba	Dimensi MBTI
 Sumber : <a href="https://otakotaku.com/character/view/13013/yotsuba-nakano">https://otakotaku.com/character/view/13013/yotsuba-nakano</a>	Memiliki sifat ekstraversi (E)
	<i>Sensing</i> (S)
	<i>Feeling</i> (F)
	<i>Perceiving</i> (P)


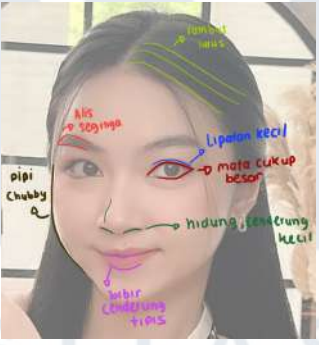
Yotsuba memiliki kepribadian yang aktif, mudah bergaul, dan suka membantu sesama serta bersosialisasi yang dimana sangat selaras dengan sifat ekstraversi (E). Yotsuba juga merupakan tokoh dengan dimensi *sensing* (S) yang ditunjukkan melalui kepekaannya terhadap keadaan sekitar yang luar biasa dan dapat menangkap dengan cepat bila terdapat perubahan perilaku atau suasana hati orang lain. Dalam pengambilan keputusan, Yotsuba cenderung mempertimbangkan perasaan atau *feeling* (F) yang terlihat melalui rasa empatinya yang kuat dan mengutamakan untuk membantu

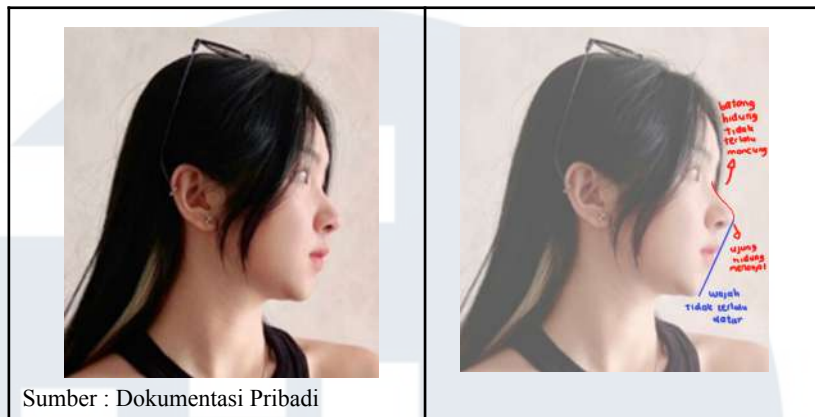
orang sekitarnya. Lalu, Yotsuba dapat disimpulkan sebagai tokoh yang *perceiving* (P) karena kepribadiannya yang fleksibel, spontan, dan berpikiran terbuka. Berdasarkan hal-hal di atas dapat disimpulkan bahwa MBTI Yotsuba adalah ESFP.

b) Fitur wajah

Dalam perancangan fitur wajah tokoh Laura, penulis mengambil inspirasi dari seorang selebgram yang bernama Angeline. Angeline dipilih sebagai referensi dalam perancangan tokoh Laura karena ia memiliki fitur wajah yang mirip dan etnis yang sama dengan sosok asli Laura dalam cerita asli Fadly. Angeline merupakan seorang perempuan beretnis Tionghoa-Indonesia yang memiliki fitur wajah seperti mata yang cukup besar dengan lipatan mata yang kecil, hidung yang cenderung kecil dengan batang hidung yang tidak terlalu mancung, bibir yang cenderung tipis, serta pipi yang sedikit chubby. Angeline juga memiliki rambut yang lurus dan alis yang berbentuk segitiga yang naik. Untuk tampak samping, Angeline memiliki wajah yang tidak terlalu datar seperti Fadly.

Tabel 3.5 Analisis Fitur Wajah Angeline

Tampak depan Angeline	Analisis Fitur Wajah
 <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	
Tampak samping Angeline	Analisis Fitur Wajah



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penulis juga merujuk kepada tokoh animasi lain untuk membantu dalam merancang wajah yang berisi atau agak chubby. Salah satu tokoh animasi yang dijadikan referensi adalah Ochaco Uraraka dari serial animasi “My Hero Academia” (2016). Ochaco memiliki bentuk wajah yang bulat dengan pipi yang berisi, sehingga dianggap cocok sebagai inspirasi dalam merancang ciri wajah tokoh Laura. Selain itu, kepribadian Ochaco yang positif, ceria, empatik, dan peka juga memiliki kemiripan dengan tokoh Laura, sehingga menambah kesesuaian sebagai referensi.



Gambar 3.8 Analisis wajah Ochaco

(<https://twitter.com/sidetailsotd/status/1368618066314149888>)

### c) Kostum

Perancangan kostum tokoh Laura masih mengambil inspirasi dari pakaian yang digunakan oleh Angeline dan Pinterest sebagai referensi pendukung. Sama seperti tokoh Fadly, Laura memiliki

empat buah kostum yang terdiri dari pakaian dengan jas almamater kampus, jaket varsity kampus, dan dua pakaian lainnya. Untuk jas almamater Laura, referensi yang digunakan sama seperti jas almamater yang digunakan Fadly karena mereka menempuh perkuliahan di kampus yang sama. Observasi pakaian Angeline ini dilakukan melalui akun instagram miliknya. Pada beberapa unggahannya, Ia terlihat memakai baju yang terdiri dari cardigan sebagai luaran dengan dalaman kaus crop dan celana panjang bahan atau jeans. Kemudian penulis juga mencari referensi pakaian serupa melalui Pinterest untuk mengembangkan desain kostum Laura lebih lanjut lagi.



Gambar 3.9 Referensi baju kasual Laura dari Angeline (atas) dan Pinterest (bawah)

1. ([https://www.instagram.com/angeline129/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/angeline129/?img_index=1))
2. (<https://www.instagram.com/p/CM4SWd3Dq0q/>)
3. (Pinterest)

Kostum Laura selanjutnya adalah kostum varsity kampus yang dipakai oleh Laura pada saat UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa). Sama seperti jas almamater, perancangan desain jaket varsity ini juga terinspirasi dari jaket sebuah UKM dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga kembali menggunakan Pinterest sebagai referensi tambahan dalam mengembang desain jaket pada kostum Laura ini.



Gambar 3.10 Referensi jaket varsity

1. ([https://www.instagram.com/umnradio/tagged/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/umnradio/tagged/?img_index=1))
2. (<https://id.pinterest.com/pin/1021613496695330372/>)

#### d) Warna

Dalam menentukan skema warna untuk tokoh Laura, penulis mengambil inspirasi dari tokoh Ariel dalam film animasi “The Little Mermaid” (1989). Tokoh Ariel dipilih sebagai referensi karena adanya kesamaan dalam sifat antara Ariel dan Laura, yakni keduanya berkepribadian ceria dan penuh semangat. Ariel memiliki skema warna yang terang dan berwarna-warni, termasuk warna merah, ungu, hijau, dan biru. Kombinasi warna-warna cerah dan berwarna-warni ini sesuai dengan kepribadian Ariel, dan oleh karena itu, penulis memilih untuk menggunakan kombinasi warna yang serupa dalam desain tokoh Laura. Untuk kostum kedua Laura, penulis sekali lagi mengambil Ariel sebagai referensi warna, dengan kombinasi warna merah, pink, biru, dan putih.



Gambar 3.11 Skema warna Ariel

1. (<https://littlemermaid.fandom.com/wiki/Ariel>)
2. (<https://id.pinterest.com/pin/123919427234571118/>)



d. Eksplorasi perancangan tokoh

1) Fadly

a) MBTI

Dalam eksplorasi awal dalam membentuk kepribadian Fadly, penulis awalnya menggambarkan Fadly sebagai seseorang yang ramah, pengertian, dan setia. Kemudian, penulis menggali lebih dalam mengenai kepribadiannya dengan menggunakan MBTI dan tokoh Futoshi sebagai acuan. Setelah mengetahui MBTI dari Futoshi, penulis tidak segera mengatribusikan MBTI yang sama kepada Fadly, melainkan penulis melakukan eksplorasi lebih lanjut pada salah satu dimensi MBTI. Eksplorasi ini berfokus pada dimensi Ekstraversi (E) dan Introversi (I) dengan maksud untuk memastikan kesesuaian yang lebih mendalam dengan kepribadian Fadly.

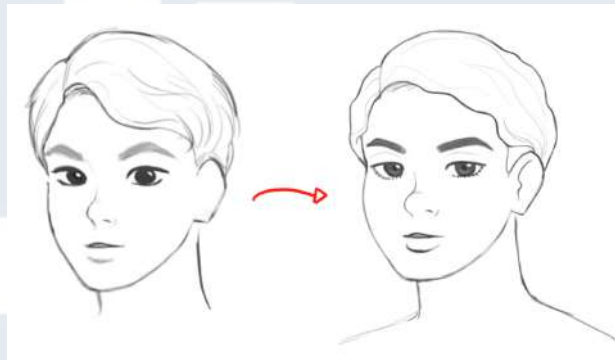
Tabel 3.6 Perbandingan Ekstraversi dan Introversi

Ekstraversi (E)	Introversi (I)
Cenderung lebih terbuka dan ekspresif	Cenderung lebih internal dan memproses emosi secara privat
Cenderung memiliki lebih banyak teman dan kenalan	Cenderung memiliki teman yang lebih sedikit.
Cenderung menikmati kegiatan sosial dan aktivitas berkelompok	Cenderung menikmati waktu sendiri untuk hobi atau refleksi diri.

b) Fitur wajah

Pada tahap perancangan fitur wajah Fadly, penulis mengambil beberapa fitur wajah Fadly yang paling menonjol. Pada sketsa awal Fadly, penulis menggambarkan Fadly dengan alis yang sangat naik di bagian tengahnya, hidung yang tidak mancung dengan sedikit garis sebagai penekanan, rambut yang sedikit bergelombang, dan bibir yang tebal. Namun sketsa awal ini dinilai masih kurang mirip dengan sosok asli Fadly. Penulis merevisi dengan membuat mata

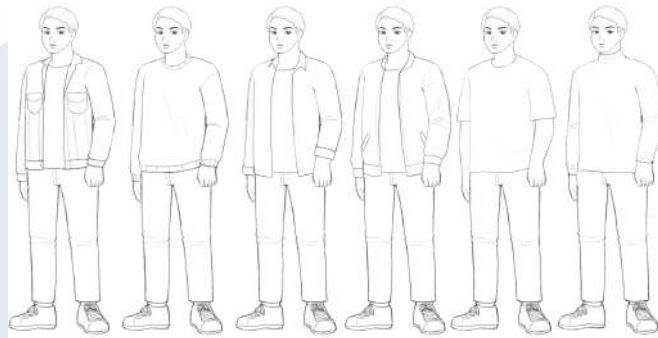
lebih sayu, rambut lebih bergelombang, hidung lebih besar, dan pipi, dagu, serta rahang yang lebih sesuai dengan wajah Fadly asli. Selain itu, alis pada sketsa sebelumnya dinilai terlalu naik dan terlihat marah sehingga dapat menimbulkan ambiguitas mengenai ekspresi yang sedang ditunjukkan Fadly. Oleh karena itu, penulis membuat alisnya menjadi lebih turun namun masih terlihat naik.



Gambar 3.12 Eksplorasi pada wajah Fadly  
(Dokumentasi Pribadi)

### c) Kostum

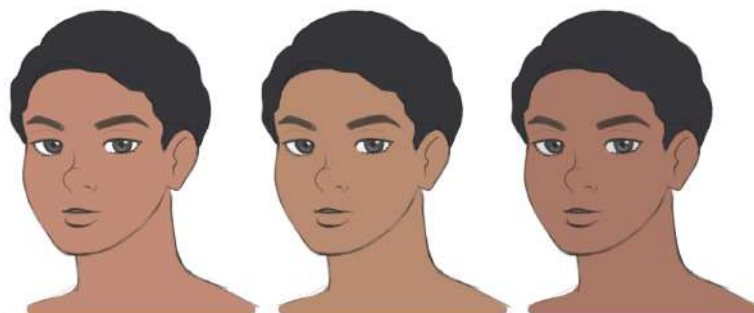
Kostum tokoh Fadly terdiri dari tiga buah yaitu kostum dengan almamater kampus dan dua kostum kasual. Dalam perancangan kostum kasual, penulis menggunakan pakaian Fadly asli sebagai acuan utama dan Pinterest sebagai referensi tambahan. Hasilnya, penulis menciptakan enam alternatif kostum yang berbeda, termasuk berbagai kombinasi seperti jaket jeans dengan kaus, jaket bomber, kemeja sebagai luaran, *sweater*, kaus polos, dan *turtleneck*. Dari alternatif tersebut, dua akan dipilih sebagai kostum akhir, satu untuk saat Fadly bersama Laura dan satu lagi untuk situasi ketika Fadly tidak bersama Laura.



Gambar 3.13 Beberapa alternatif kostum kasual tokoh Fadly  
(Dokumentasi Pribadi)

#### d) Warna

Dalam menentukan skema warna untuk tokoh Fadly, penulis menggunakan teori warna Tillman (2011) sebagai landasan yang kemudian disesuaikan dengan preferensi warna yang sering digunakan oleh Fadly. Warna kulit tokoh Fadly disesuaikan dengan warna kulit asli Fadly, yang memiliki kulit berwarna sawo matang. Untuk dapat merepresentasikan warna kulit yang sesuai, penulis melakukan eksplorasi dengan membuat beberapa alternatif warna kulit pada tokoh Fadly.



Gambar 3.14 Beberapa alternatif warna kulit tokoh Fadly  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga melakukan eksplorasi mengenai kostum kasual pertama Fadly yang akan diberi warna hangat. Alasan di balik pemilihan warna hangat ini adalah untuk mencerminkan perasaan Fadly saat bersama Laura. Tillman menjelaskan bahwa warna-warna hangat termasuk merah, oranye, dan kuning. Oleh karena itu, penulis melakukan eksplorasi dengan warna merah, oranye, dan kuning. Merah dapat mencitrakan hasrat, semangat, dan cinta yang kuat, kuning menggambarkan kebahagiaan, keceriaan, dan energi positif, sementara oranye memberikan kesan keceriaan, kehangatan, dan kebahagiaan.



Gambar 3.15 Eksplorasi warna kostum kasual pertama Fadly  
(Dokumentasi Pribadi)

- 2) Laura
  - a) MBTI

Dalam pembentukan kepribadian Laura, penulis awalnya mendeskripsikannya sebagai ceria, mudah bergaul, dan bersemangat. Kemudian, penulis melakukan eksplorasi lebih lanjut dengan menggunakan teori MBTI dan tokoh Yotsuba sebagai referensi. Awalnya penulis ingin memberikan Laura tipe MBTI yang sama dengan Yotsuba, namun ada perbedaan dalam dimensi *Sensing* (S) dan *Intuition* (N) antara keduanya. Penulis menyadari

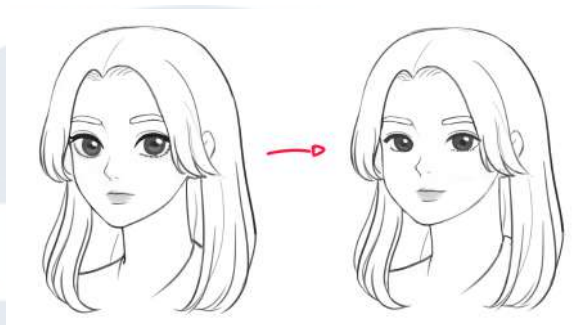
bahwa tindakan Laura yang langsung pindah fokus pada masa depannya dan meninggalkan Fadly setelah setelah Fadly berbuat salah tidak sesuai dengan tipe *Sensing*. Oleh karena itu, penulis membandingkan *Sensing* dan *Intuition* untuk menentukan tipe MBTI yang cocok untuk Laura.

Tabel 3.7 Perbandingan *Sensing* dan *Intuition*

<i>Sensing</i> (S)	<i>Intuition</i> (N)
Lebih suka berurusan dengan hal yang ada di depan mata	Lebih suka berpikir tentang implikasi jangka panjang dan ide yang lebih besar
Cenderung menghargai realitas dan kejadian yang sedang terjadi	Cenderung terbuka terhadap ide-ide baru.
Lebih perhatian terhadap detail dan fakta-fakta yang nyata.	Lebih tertarik pada pola-pola, tren, dan kemungkinan di masa depan.

#### b) Fitur Wajah

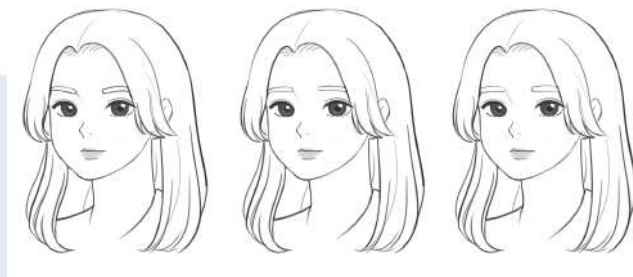
Dalam eksplorasi awal penampilan Laura, penulis mengadopsi beberapa fitur wajah Angeline sebagai acuan. Ini mencakup mata yang besar dengan lipatan mata yang kecil, hidung kecil, dan tidak mancung. Namun, setelah melihat sketsa awalnya, penulis menyadari bahwa wajah Laura tampak agak judes, yang dimana tidak mencerminkan kepribadiannya yang sebenarnya. Oleh karena itu, penulis melakukan perubahan dengan menggabungkan lebih banyak fitur wajah yang mencerminkan tokoh Angeline pada wajah Laura. Penulis menambahkan fitur-fitur seperti pipi yang lebih penuh dan berisi, bibir yang lebih tipis, alis yang melengkung ke atas, dan mata yang lebih kecil, sehingga sesuai dengan desain tokoh Fadly.



Gambar 3.16 Eksplorasi fitur wajah Laura

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan perubahan pada fitur wajah Laura, penulis masih menilai bahwa bentuk alis Laura tidak mencerminkan kepribadian yang seharusnya dimiliki Laura. Alis ini menjadi perhatian karena, menurut Bancroft, alis memiliki kemampuan untuk memberikan karakteristik kepada seorang tokoh. Oleh karena itu, penulis merasa bahwa bentuk alis harus sesuai dengan kepribadian Laura. Untuk menemukan solusi, penulis melakukan percobaan dengan beberapa bentuk alis yang berbeda untuk Laura.



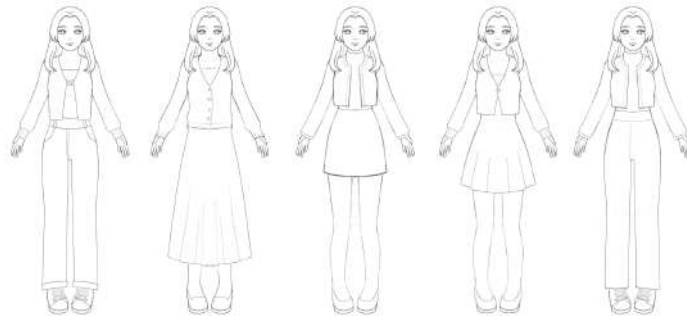
Gambar 3.17 Eksplorasi bentuk alis Laura

(Dokumentasi Pribadi)

### c) Kostum

Sama seperti Fadly, Laura akan memiliki dua kostum kasual yang akan dikenakan saat bertemu Fadly, baik sebelum maupun setelah menjauh dari Fadly. Dalam perancangan kostum Laura, penulis mengambil inspirasi dari gaya berpakaian Angeline. Di akun

Instagram Angeline, terlihat berbagai jenis pakaian seperti cardigan dipadukan dengan kaus crop, pakaian tanpa lengan, gaun, dan pakaian olahraga. Pilihan pakaian olahraga dianggap kurang sesuai dengan situasi yang melibatkan Laura dalam cerita. Oleh karena itu, yang tetap dipertimbangkan adalah pakaian tanpa lengan, gaun, dan cardigan dengan kaus crop sebagai pilihan yang lebih sesuai. Kemudian, penulis melakukan eksplorasi dengan menggabungkan ketiga pakaian tersebut untuk menciptakan beberapa alternatif kostum Laura.



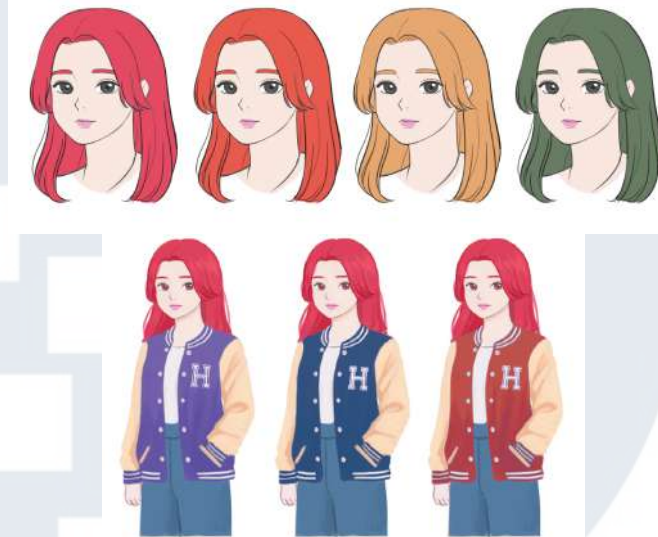
Gambar 3.18 Eksplorasi kostum Laura

(Dokumentasi Pribadi)

#### d) Warna

Penulis memulai dengan mengeksplorasi warna dari bagian kepala Laura, yaitu warna rambut. Pemilihan rambut dianggap penting karena warna rambut yang khas dapat menjadi ciri utama yang mencolok bagi tokoh tertentu. Warna yang akan dipilih harus mampu mencerminkan kepribadian Laura, sesuai dengan teori Bancroft, yang mencakup merah, oranye, kuning, dan hijau. Selain rambut, penulis juga menjalani proses eksplorasi warna dalam hal kostum varsity yang dikenakan oleh Laura. Laura mengenakan varsity ini saat mengikuti UKM di universitasnya. Oleh karena itu,

penulis berniat menggabungkan kombinasi warna yang dapat mencerminkan identitas organisasi teater Laura, yang sekaligus menjadi representasi minat dan kegiatan yang dia tekuni.



Gambar 3.19 Eksplorasi warna rambut dan varsity Laura  
(Dokumentasi Pribadi)

## 2. Produksi

Setelah melalui serangkaian tahapan pra-produksi, penulis masuk ke dalam tahap berikutnya, yaitu tahap produksi. Pada tahap ini, penulis mulai membuat perancangan tokoh Fadly dan Laura. Ini melibatkan penentuan atribut fisik dan karakteristik berdasarkan tahap eksplorasi sebelumnya, yang akan membuat tokoh-tokoh ini menjadi terasa nyata dan relevan dengan cerita yang sudah dibuat. Perancangan ini dibuat dalam bentuk character sheet lengkap dengan ekspresi, skema warna, dan turnaround dari setiap masing-masing tokoh.

### a. Fadly

Perancangan tokoh Fadly diawali dengan pembuatan bagian wajah Fadly dengan memperhatikan eksplorasi fitur wajah yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam proses pembuatan wajah ini, Fadly asli digunakan sebagai acuan utama dan tokoh Bolin sebagai referensi tambahan untuk



membantu penulis menerjemahkan fitur-fitur wajah Fadly dalam gambar. Rambut dan warna mata dari tokoh Fadly juga diadaptasi dari Fadly asli yang memiliki warna hitam. Ketika memutuskan mengenai warna kulit tokoh Fadly, penulis memilih untuk memilih opsi dengan warna yang lebih cerah dan saturasi yang lebih kuat, dengan sedikit sentuhan kemerahan. Pemilihan opsi ini diputuskan setelah membandingkan secara langsung foto Fadly asli dengan tokoh Fadly.

Setelah menyelesaikan perancangan bagian wajah Fadly, penulis kemudian memulai tahap perancangan bagian tubuh Fadly. Tubuh tokoh Fadly dirancang dengan proporsi yang sedikit besar dan tegap. Tokoh Fadly yang sudah digambarkan sketsa tubuhnya ini, diberikan tiga buah kostum yang berbeda. Kostum pertama adalah kostum almamater universitas yang diberikan warna biru tua lengkap dengan logo universitas dan *name tag* panitia. Dalam kostum ini, tokoh Fadly juga akan mengenakan kemeja putih di dalam jas almamater dan celana panjang berwarna abu-abu tua.

Kostum kedua adalah pakaian kasual pertama yang dikenakan oleh Fadly, terdiri dari kombinasi antara kemeja dengan kaus di dalamnya dengan celana panjang. Untuk warna dari kemeja Fadly, penulis memutuskan untuk menggunakan warna oranye dari tiga opsi yang telah di eksplorasi pada bagian sebelumnya. Oranye yang digunakan adalah oranye yang sedikit gelap untuk menyesuaikan dengan skema warna pakaian Fadly asli yang telah diobservasi sebelumnya. Kaus yang dikenakan di dalam kemeja tersebut, memiliki warna putih dan celana yang dikenakan berwarna krem. Untuk sepatu, Fadly memakai *sneakers* yang berwarna abu-abu.

Kemudian, penulis melanjutkan dengan merancang kostum terakhir Fadly, yang merupakan kostum kasual kedua. Dari alternatif yang telah dibuat sebelumnya, penulis memilih kombinasi jaket jeans dan kaos sebagai pilihan kostum kasual Fadly. Untuk jaket jeans, penulis

memutuskan untuk menggunakan warna biru untuk dapat mendukung emosi yang sedang dirasakan Fadly pada saat itu. Selain itu, kaus di dalamnya memiliki warna abu-abu dan celana yang dikenakan oleh Fadly memiliki warna hitam. Fadly juga diberikan sepatu sneakers yang berwarna abu-abu untuk melengkapi tampilannya dalam kostum ini. Semua pemilihan warna dalam perancangan kostum Fadly ini didasarkan pada prinsip warna Bancroft.

b. Laura

Sama seperti tokoh Fadly, perancangan tokoh Laura juga diawali dengan pembuatan wajah sesuai dengan eksplorasi pada bagian sebelumnya. Wajah tokoh Laura dirancang berdasarkan seorang selebgram bernama Angeline sebagai acuan utamanya. Untuk alis Laura, penulis memutuskan untuk memilih bentuk alis yang lurus dan tipis untuk dapat memberikan kesan ramah dan feminim yang sesuai dengan Laura. Warna kulit Laura mengambil referensi dari warna kulit Angeline yang putih dengan sedikit kuning sebagai undertonanya. Lalu, warna rambut Laura yang terpilih dari berbagai alternatif yang telah dibuat sebelumnya adalah warna merah. Sedangkan, untuk warna mata Laura diberikan warna coklat.

Penulis kemudian melanjutkan perancangan dengan membuat tubuh dari tokoh Laura. Tubuh Laura dirancang dengan proporsi yang ideal dan bila dibandingkan dengan Fadly, Laura terlihat lebih pendek dengan perkiraan 20 cm perbedaan. Selanjutnya adalah kostum dari Laura yang terdiri dari 4 buah kostum berbeda. Kostum yang pertama merupakan kostum almamater kampus dengan desain yang sama dengan yang dikenakan oleh Fadly. Pada kostum ini Laura terlihat menggunakan celana yang berwarna pink. Sedangkan, pada kostum kedua yang merupakan kostum varsity, diberikan warna kuning dengan ungu. Di bagian dalam kostum ini, penulis memberikan kemeja putih dengan celana berwarna biru tua kepada Laura.

Kostum kasual Laura terdiri dari dua buah, sama seperti Fadly yang akan digunakan pada saat sebelum dan sesudah hubungan mereka merenggang. Kostum kasual pertama penulis putuskan untuk menggunakan *cardigan* berbahan kaku dengan dalaman *turtleneck* lengan pendek. *Cardigan* ini diberikan warna pink pastel dan sweater leher tinggi berwarna hijau muda. Pada kostum ini Laura akan mengenakan celana berwarna ungu tua. Laura juga diberikan sebuah bando berwarna kuning untuk melengkapi tampilan kostum ini.

Sedangkan untuk kostum kasual kedua, Laura mengenakan *cardigan* berbahan wol yang lebih lentur dengan atasan tidak berlengan didalamnya. *Cardigan* pada kostum ini diberikan ornamen berbentuk kupu-kupu sebagai pengait *cardigan*. Sebagai bawahan kostum ini, Laura diberikan celana panjang berbahan jeans. Untuk warna dari *cardigan*, penulis menggunakan warna hijau dengan aksesoris warna hijau. Atasan tanpa lengan diberikan warna kuning terang sedangkan celana jeans Laura diberikan warna biru. Pemilihan kombinasi warna kostum dengan rambut Laura pada kedua kostum Laura terinspirasi dari tokoh Ariel.

### 3. Pasca produksi

Setelah menyelesaikan semua tahapan dalam merancang tokoh, tokoh Laura dan Fadly akan digunakan dalam sebuah video musik animasi yang berjudul “As Long As You Feel Glad”. Fadly dan Laura adalah tokoh-tokoh yang akan menjadi pendorong utama dalam alur cerita dalam video musik ini. Proses pembuatan animasi untuk kedua tokoh ini akan mengacu pada *character sheet* yang telah dibuat sebelumnya, yang bertujuan untuk memastikan konsistensi dan keakuratan dalam penampilan tokoh Laura dan Fadly sepanjang video musik tersebut.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

#### a. Fadly