Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis beserta dengan anggota lain, membuat sebuah film animasi 3D pendek bergenre *romantic comedy*. Penulis bertugas untuk merancang tokoh Ratna dan Galih yang akan digunakan pada dalam film animasi 3D pendek berjudul "Loveograph".

3.1.1. Sinopsis

Seorang gadis tunawicara bernama Ratna yang memiliki hobi fotografi selalu menyimpan hasil fotonya di *scrapbook* miliknya dengan keterangan dari foto tersebut. Suatu hari, dia pergi ke taman untuk mengambil foto yang akan mengisi halaman *scrapbook* yang masih kosong. Ketika sedang memotret, dia melihat seorang pemusik jalanan yang membuat dia tertarik. Pemusik jalanan tersebut bernama Galih. Namun, karena kekurangannya dan kesalahpahaman dengan Galih membuat dia merasa malu. Sampai suatu ketika, Galih menemukan *scrapbook* milik Ratna yang membuat dirinya terkesan dengan Ratna. Pada akhirnya takdir mempertemukan Ratna dengan Galih yang ingin mengembalikan bukunya dan akhirnya mereka pun berkenalan.

3.1.2. Metode Perancangan

Proses desain tokoh dalam film "Loveograph" terbagi menjadi beberapa tahap. Berikut penjelasan lebih lanjut.

Ratna	**Galih**
1. Cerita : Ratna seorang tunawicara 2. Archetype : Teori Tunawicara 3. *Threedimensional Character* a. Sosiologi : i. Konsep karakter berdasarkan cerita ii. Teori tunawicara b. Psikologi: Observasi tunawicara c. Fisiologi 4. Gaya visual *Simple* dan *Lead character* : a. Referensi film Paperman dan A love Story b. Teori Gaya *visual* 5. Bentuk dasar : a. Teori bentuk dasar b. Gaya *visual simple* dan *lead character* 6. Kostum : a. Observasi tunawicara b. Teori kostum 7. Warna : Teori warna	1. Cerita : Galih seorang pengamen 2. Archetype : Teori pengamen 3. *Threedimensional Character* a. Sosiologi : i. Konsep karakter berdasarkan cerita ii. Teori pengamen b. Psikologi: Observasi tunawicara c. Fisiologi 4. Gaya visual *Simple* dan *Lead character* : a. Referensi film Paperman dan A love Story b. Teori Gaya *visual* 5. Bentuk dasar : a. Teori bentuk dasar b. Gaya *visual simple* dan *lead character* 6. Kostum : a. Observasi pengamen b. Teori kostum Warna : Teori warna

3.2. Visual style

Dalam pembuatan perancangan karakter, penulis melakukan studi literatur dan observasi terhadap tokoh dan film- film yang menjadi referensi. Film "Loveograph" yang bertema *romantic comedy* membuat penulis mengambil beberapa referensi film bertema sama seperti, film *A Love Story* dan *Paperman*.

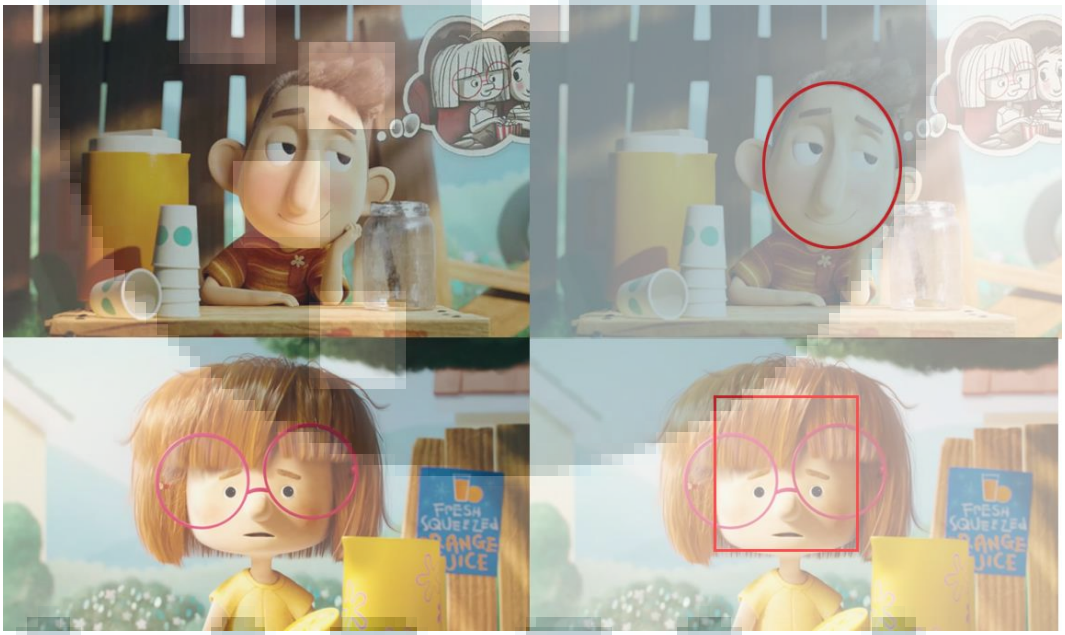
Gambar 3. 1. *A Love Story*

(*http://www.businesswire.com/news/home/20160706005262/en/Chipotle-Releases-Short-Film-%E2%80%98A-Love-Story%E2%80%99*)

Gambar 3. 2. *Paperman*

(https://www.disneyanimation.com/projects/paperman*)*

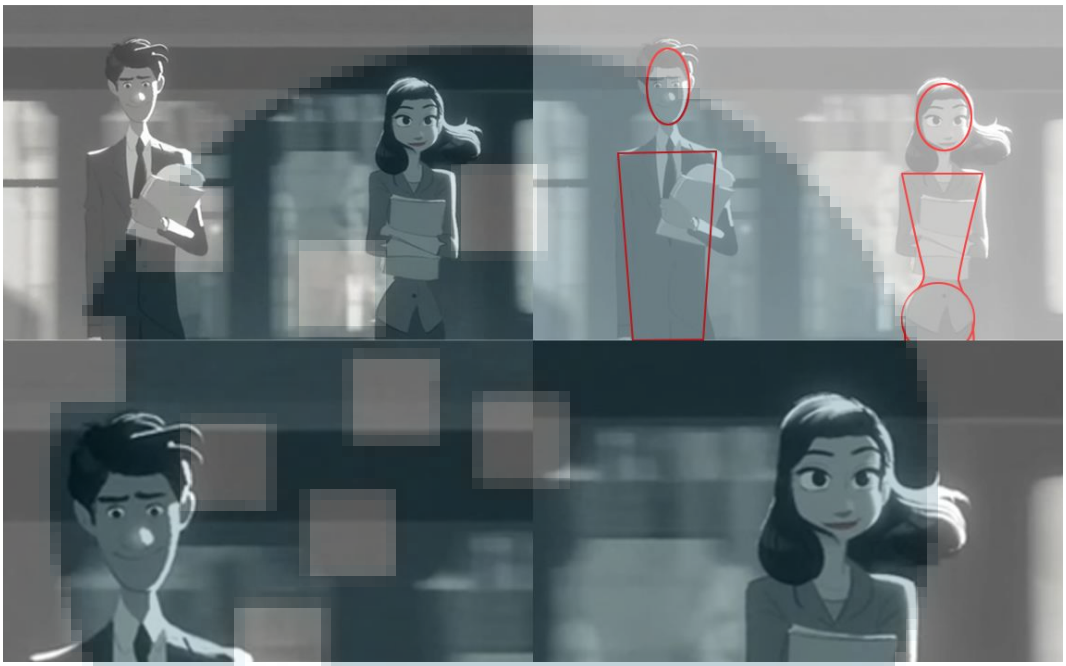
Penulis menggunakan referensi karakter pada film *Paperman*, dan *A Love Story*, yang jika dikaitkan dengan teori Bancroft (2006) dapat terlihat penggunaan gaya *simple* dengan *lead character* dalam tokoh di film tersebut, seperti pada karakter di film animasi A love story, kesan *simple* yang di timbulkan oleh bentuk dasar lingkaran dan persegi dalam bentuk wajah karakter, juga pada bentuk telinga, hidung, mulut, mata, alis, dimana ada sedikit kesan humor yang di timbulkan dengan penggunaan gaya *simple* tersebut.



Gambar 3. 3. *A Love Story*
(*http://www.businesswire.com/news/home/20160706005262/en/Chipotle-Releases-Short-Film-%E2%80%98A-Love-Story%E2%80%99*)

Selain itu kesan *lead character* dan *simple* juga terlihat pada karakter di animasi Paperman, dimana terlihat bentuk dasar dari karakter dan wajah karakter

lebih menyerupai wajah manusia pada umumnya agar mampu menyampaikan emosi dan mampu berekspresi seperti pada manusia umumnya.

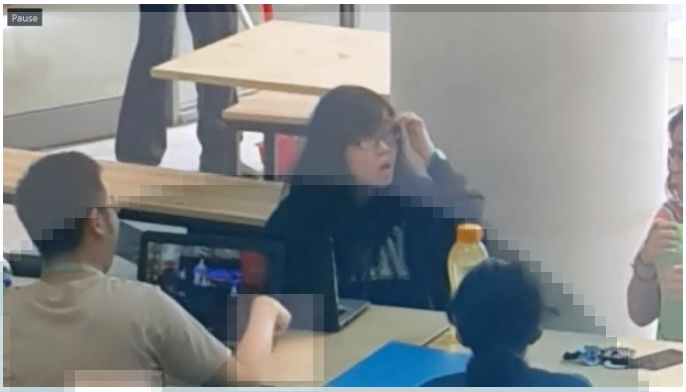


Gambar 3. 4. *Paperman*

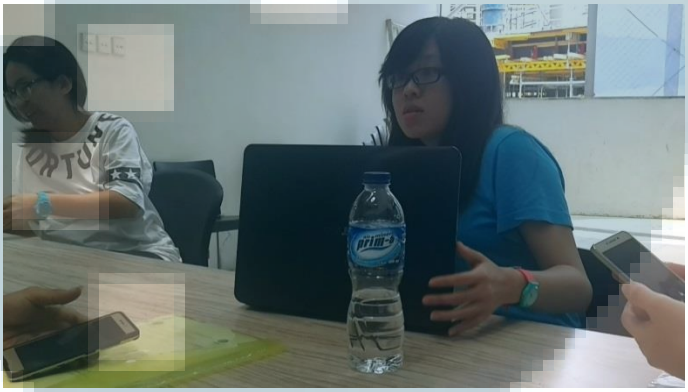
(https://www.disneyanimation.com/projects/paperman)

3.2.1. Ratna

1. *Archetype* Ratna adalah seorang Hero
2. Penulis melakukan observasi langsung untuk menentukan *three dimensional* karakter dari Ratna dengan melakukan wawancara dan pengamatan langsung terhadap tokoh Joana, mahasiswi UMN yang menyandang tunawicara. Kesimpulan yang didapatkan adalah Joana merupakan pribadi yang sedikit pemalu dan baik. Dirinya senang bersosialisasi dengan orang sekitar, namun karena tunawicara membuatnya terkadang kesulitan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.



Gambar 3. 5. Foto Joana
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 6. Foto Joana
(dokumentasi pribadi)

3. *Three Dimensional Character*

   a. Sosiologi

   Ratna adalah tokoh utama dalam film "Loveograph". Ratna berasal dari keluarga yang cukup mampu. Terlahir sebagai anak sulung membuat Ratna tak ingin menyusahkan keluarganya yang menyebabkan dia berusaha hidup mandiri dan tidak bergantung dengan keluarganya. Oleh karena kekurangan yang dimilikinya,

yaitu bisu tuli, membuat Ratna bekerja sebagai penulis dan hanya memiliki sedikit teman.

b. Psikologi

Karakter Ratna memiliki sifat yang baik dan polos. Dia memiliki ambisi untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, namun karena kekurangannya dia ingin berkomunikasi dengan cara yang berbeda, yaitu melalui buku-buku yang dia tulis dan melalui foto. Ratna merupakan orang yang sabar dan tidak mudah menyerah. Dia juga merupakan orang yang pesimis, pemalu, dan memiliki bakat fotografi.

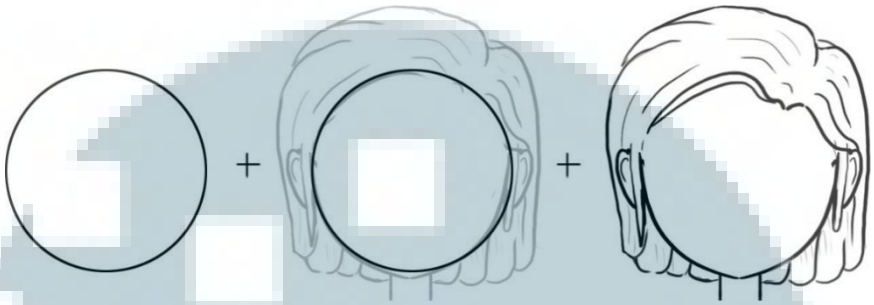
c. Fisiologi

Ratna adalah seorang perempuan yang cantik dan memiliki kekurangan bisu tuli. Ratna berumur 22 tahun, berkulit putih, berbadan kurus dan tinggi 160 cm. Bentuk wajah Ratna menggunakan bentuk dasar lingkaran.

4. **Eksplorasi bentuk dasar Ratna**

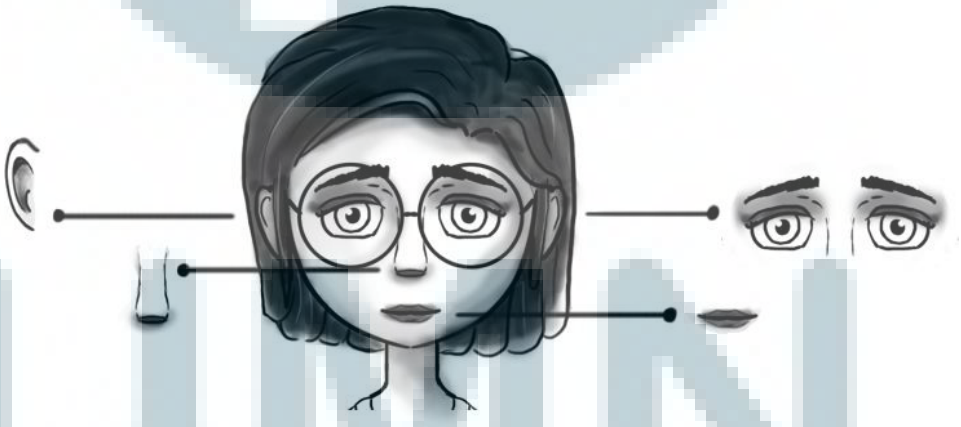
Dalam melakukan eksplorasi bentuk, penulis menggunakan teori bentuk dari bancroft (2006) dan Solarsky (2012) sebagai acuan dalam membentuk

wajah Ratna Penggunaan bentuk bulat digunakan untuk menimbulkan kesan lembut, polos dan mudah disukai oleh orang- orang.

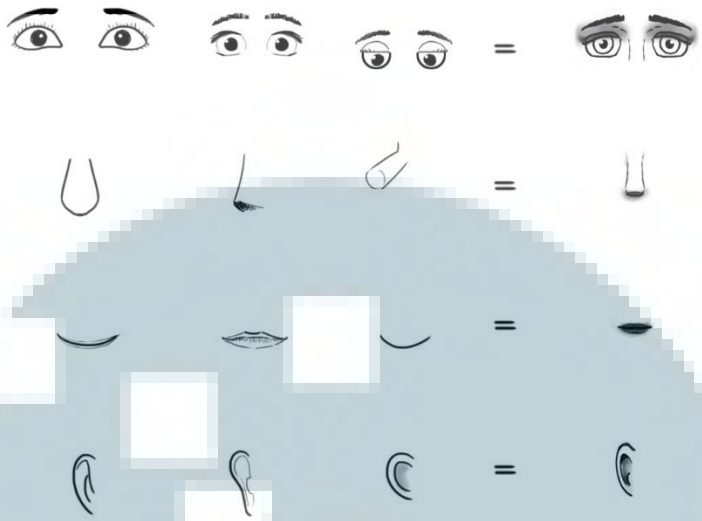


Gambar 3. 7. Bentuk dasar Ratna
(*Dokumentasi Pribadi)*

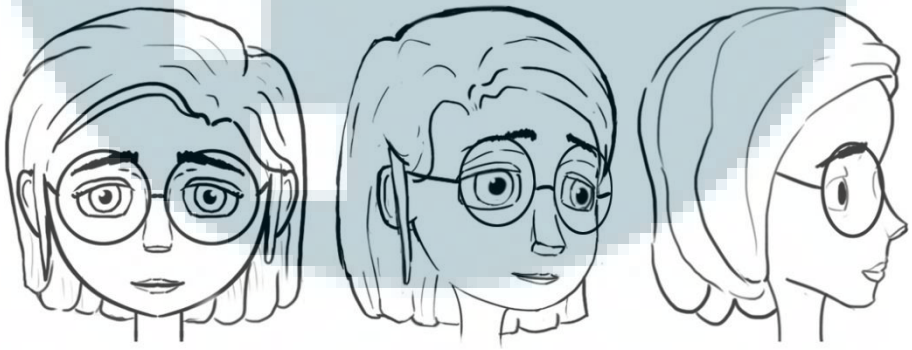
Mata, bibir, hidung, dan telinga merupakan bagian penting dalam wajah untuk berekspresi. Penulis telah melakukan sketsa eksplorasi untuk menemukan bentuk mengacu pada gaya *visual lead character* dan *simple*.



Gambar 3. 8. Bagian-bagian wajah Ratna
(*Dokumentasi Pribadi)*



Gambar 3. 9. Bagian-bagian wajah Ratna
(*Dokumentasi Pribadi)*

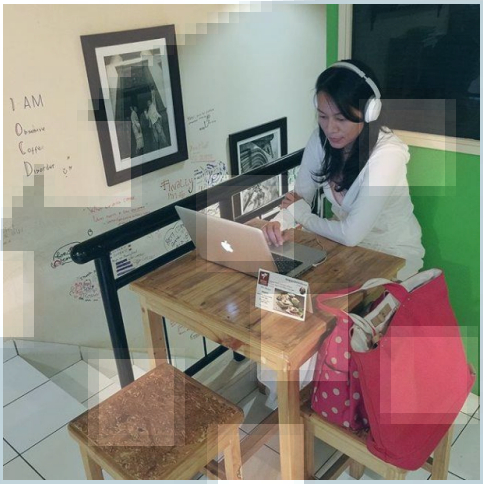


Gambar 3. 10. Wajah Ratna depan- ¾ - samping
(*Dokumentasi Pribadi)*

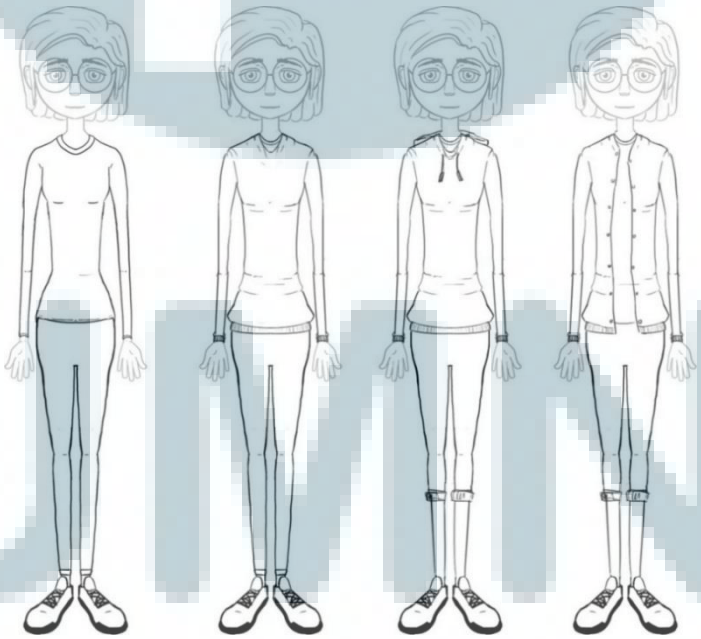
5. **Eksplorasi kostum Ratna**

Dalam melakukan eksplorasi kostum, penulis menggunakan teori mengenai Widarwati (2000) sebagai acuan dalam membentuk desain kostum Ratna, dengan tipe *feminim romantis* yang biasanya orang dengan tipe tersebut memiliki salah satu ciri dalam berpakaian yaitu mengenakan *sweater*. Untuk

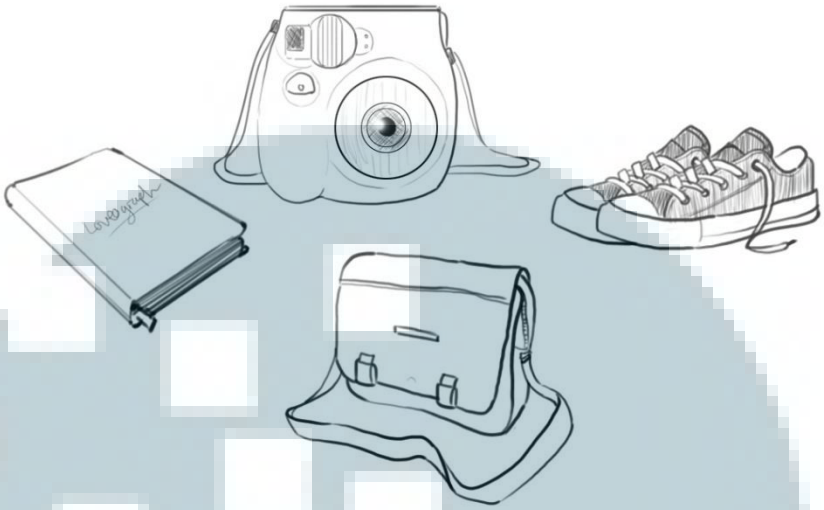
menggambarkan kesan profesi Ratna pada kostum, penulis mencari referensi seseorang yang berprofesi sebagai *writer* yaitu Dewi lestari yang sering mengenakan *sweater* atau jaket ketika sedang menulis.



Gambar 3. 11. Dewi lestari
(http://trivia.id/post/buat-kamu-yang-hobi-menulis-7-cara-dewi-lestari-menulis-berikut-ini-akan-membantumu-mendapatkan-semangat-dan-inspirasi)



Gambar 3. 12. Kostum Ratna
(*Dokumentasi Pribadi)*



Gambar 3. 13. Atribut Ratna

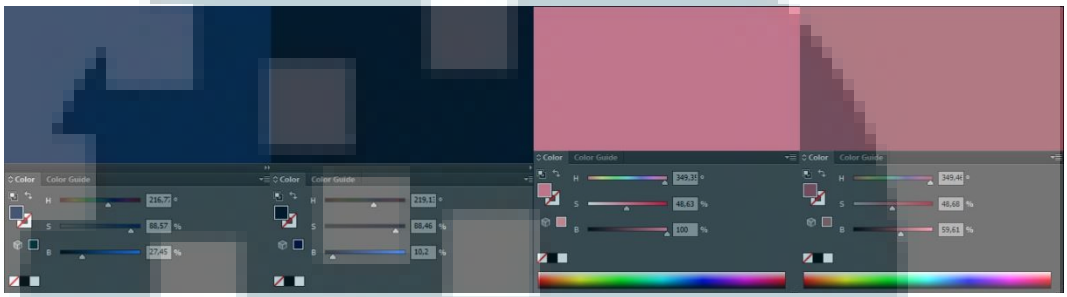
(*Dokumentasi Pribadi)*

Gambar 3. 14. Ekspresi dan gestur Ratna

(*Dokumentasi Pribadi)*

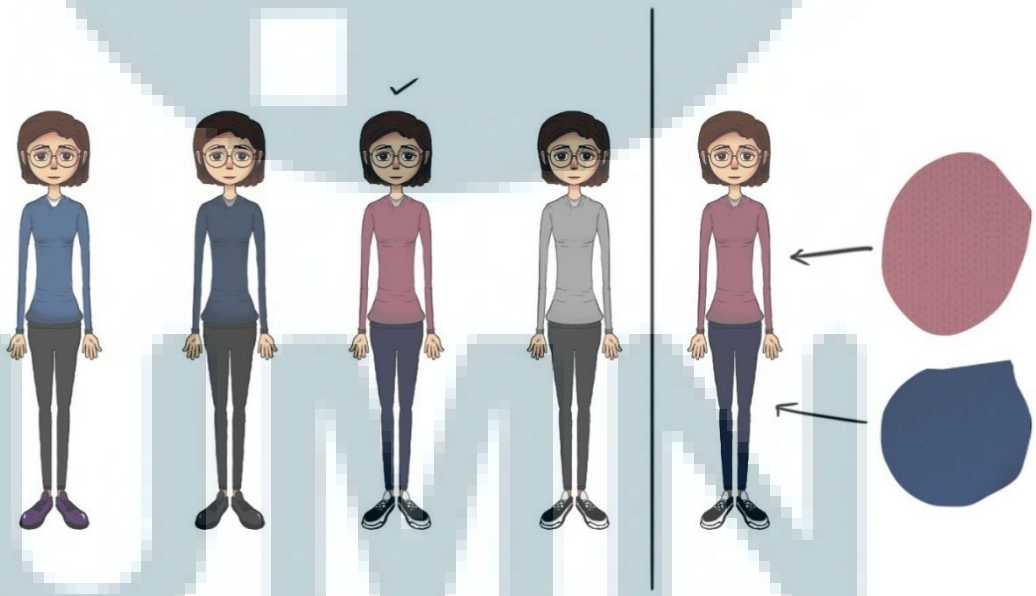
6. **Eksplorasi warna kostum Ratna**

Dalam melakukan eksplorasi warna, penulis menggunakan teori Dameria (2007) sebagai acuan, dimana warna *pink* dan biru yang di pilih di gunakan penulis karena lebih menggambarkan pribadi Ratna.



Gambar 3. 15. Warna pada kostum Ratna

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 16. Eksplorasi warna Ratna

(Dokumentasi Pribadi)

3.2.2. Galih

1. *Archetype* Galih merupakan seorang Anima.
2. Penulis melakukan observasi langsung untuk menentukan *three dimensional* karakter dari Galih dengan melakukan wawancara dan pengamatan terhadap tokoh Dzulfikar Akbar, yang seorang pengamen sekaligus mahasiswa di universitas UI. Kesimpulan yang didapatkan adalah meski seorang pengamen ia selalu berusaha merubah hidupnya dengan selalu belajar hingga kini ia masuk ke perguruan tinggi UI . Ia juga merupakan pemusik jalan yang memiliki sosok ambisius, optimis, selalu berusaha, dan pantang menyerah.

Gambar 3. 17. Dzulfikar Akbar Cordova
(*http://www.tribunnews.com/metropolitan/2015/07/26/lama-putus-sekolah-seorang-pengamen-lulus-snmptn-di-universitas-indonesia)*

3. *Three Dimensional Character*

a. Sosiologi

Galih adalah tokoh pendamping Ratna dalam film animasi 3D "Loveograph". Galih telah kehilangan ayahnya, yang membuatnya hanya tinggal bersama ibu dan adiknya. Oleh karena itu, Galih merasa lebih bertanggung jawab atas keluarganya. Galih juga pernah mengalami kecelakaan di jalan raya, yang menyebabkan dirinya kehilangan kaki kanan nya. Namun hal tersebut tidak menjadi pnghalang Galih untuk mencari penghasilan sendiri. Galih yang memiliki suara bagus, memutuskan untuk bekerja sebagai pengamen. Tempat mengamen Galih selalu berpindah pindah tempat dan penghasilan sebagai pengamen selalu digunakan untuk membantu ibunya dalam menghidupi keluarga.

b. Psikologi

Galih adalah seorang yang periang, sangat menyayangi keluarganya, dan baik kepada semua orang. Galih memiliki bakat menyanyi sejak kecil. Karena dirinya telah kehilangan kakinya membuat dirinya kesulitan mencari pekerjaan dan ia akhirnya menggunakan bakatnya untuk menjadi pengamen. Galih sangat pandai bergaul dan pandai berbicara, namun dia adalah pribadi yang ceroboh. Galih memiliki sifat *extrovert*, penyabar, dan tidak mudah menyerah.

c. Fisiologi

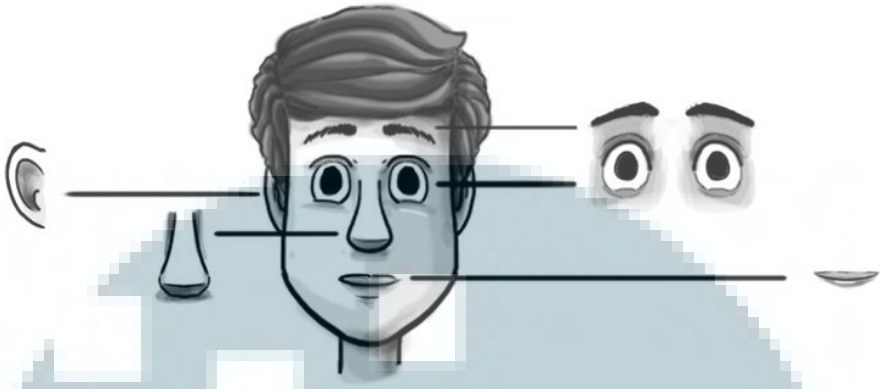
Galih pria yang memiliki wajah cukup tampan, memiliki kulit putih kecoklatan. Galih memiliki tinggi 170cm. Bentuk wajah Galih menggunakan bentuk dasar kotak dan lingkaran.

4. Eksplorasi bentuk dasar Galih

Dalam melakukan eksplorasi bentuk, penulis menggunakan teori bentuk dari bancroft (2006) dan Solarsky (2012) sebagai acuan dalam membentuk wajah Galih, penggunaan bentuk persegi dan lingkaran untuk menimbulkan kesan kaku, dan polos.

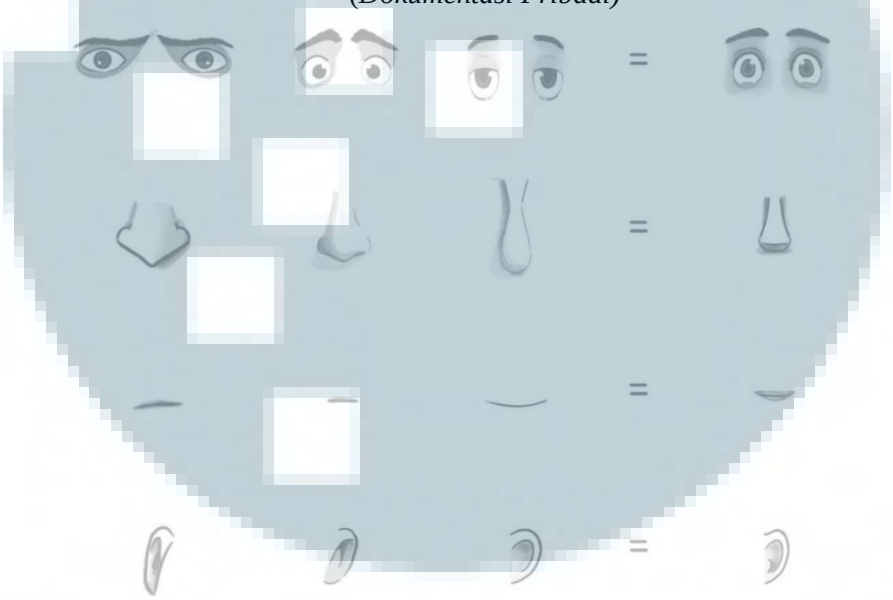
Gambar 3. 18. Bentuk Dasar Galih
(*Dokumentasi Pribadi)*

Mata, bibir, hidung, dan telinga merupakan bagian penting dalam wajah untuk berekspresi. Penulis telah melakukan sketsa eksplorasi untuk menemukan bentuk mengacu pada gaya *visual lead character* dan *simple*.



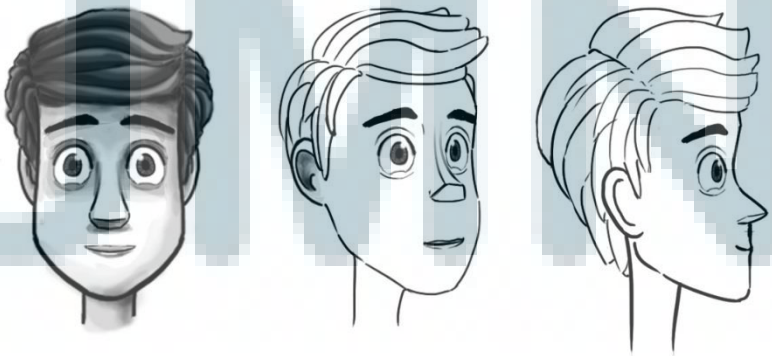
Gambar 3. 19. Bagian wajah Galih

(*Dokumentasi Pribadi)*



Gambar 3. 20. Bagian wajah Galih

(*Dokumentasi Pribadi)*



Gambar 3. 21. Wajah Galih depan- ¾- Samping

(*Dokumentasi Pribadi)*

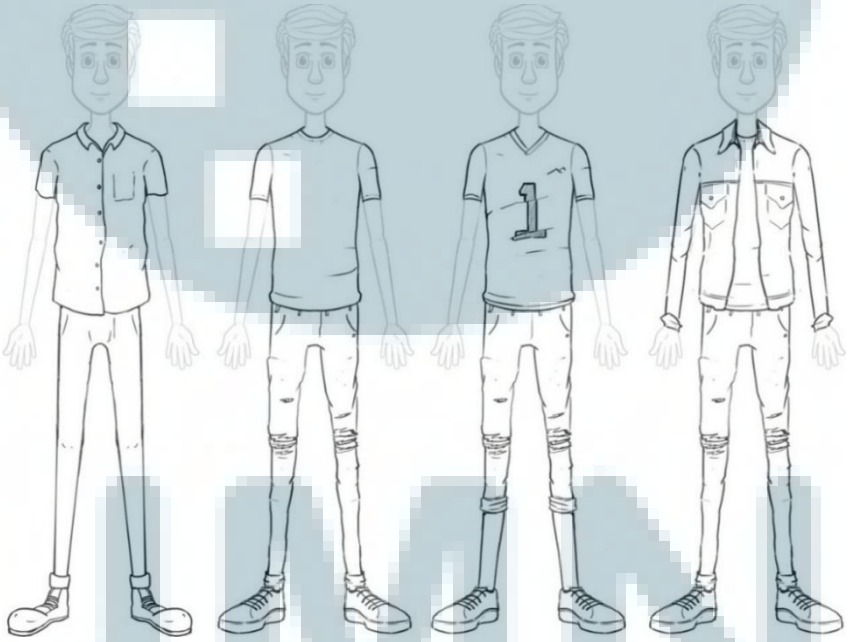
5. **Eksplorasi kostum Galih**

Dalam melakukan eksplorasi kostum, penulis menggunakan teori mengenai Widarwati (2000) sebagai acuan dalam membentuk desain kostum Galih, dengan tipe Tipe *art of beat*,yang biasanya orang dengan tipe tersebut mengenakan pakaian berwarna kontras dan tidak lazim. Selain itu Dalam melakukan Untuk kostum Galih, penulis juga melakukan pengamatan terhadap pengamen disekitar Tangerang – Serpong. Berdasarkan observasi, penulis akhirnya menentukan Galih menggunakan baju jaket denim, dan mengenakan celana jeans dengan robekan di bagian lututnya.

Gambar 3. 22. Pengamen Yudi (kiri), Imam (kanan)
(*Dokumentasi Pribadi)*

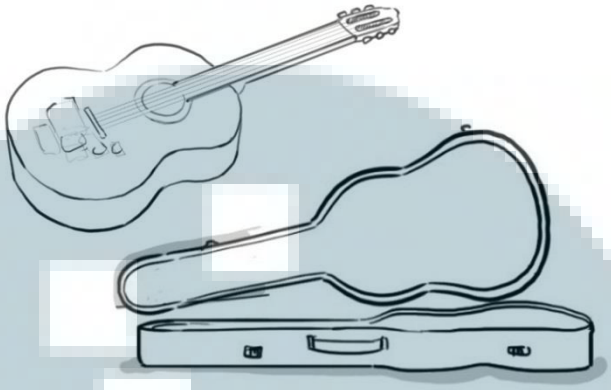
Gambar 3. 23. Pengamen Dodi

(*Dokumentasi Pribadi)*



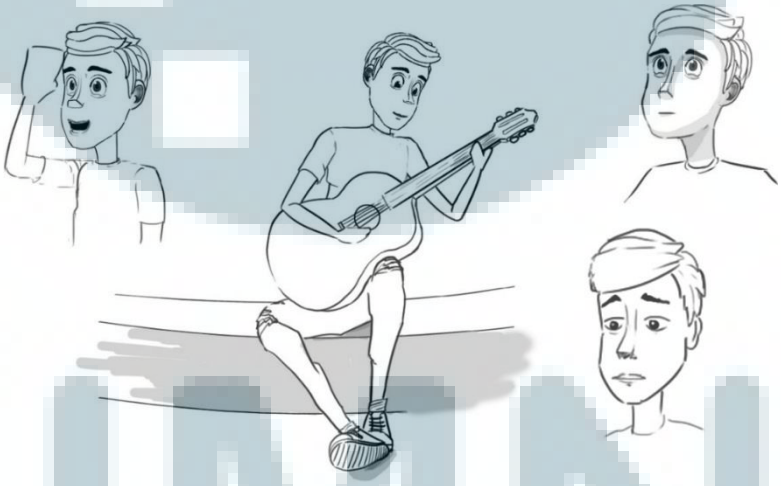
Gambar 3. 24. Kostum Galih

(*Dokumentasi Pribadi*)



Gambar 3. 25. Gitar Galih

(*Dokumentasi Pribadi*)

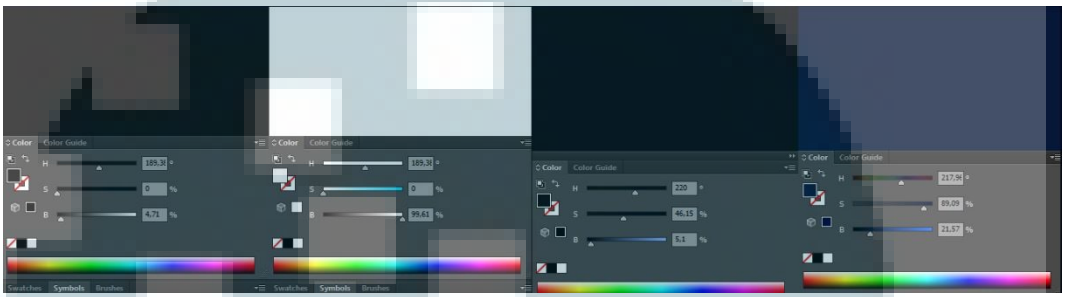


Gambar 3. 26. Pose dan ekspresi Galih

(*Dokumentasi Pribadi*)

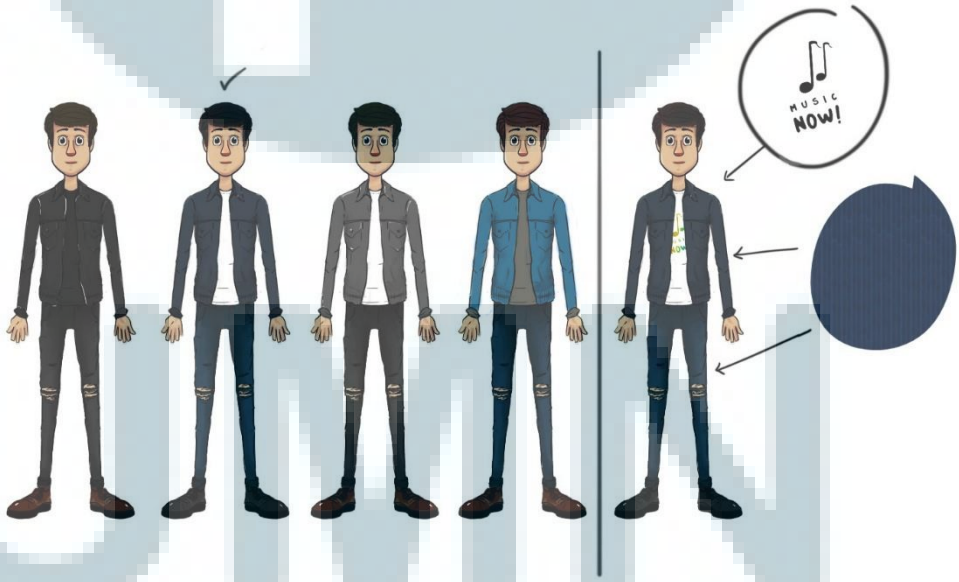
6. Eksplorasi warna Galih

Dalam melakukan eksplorasi warna, penulis menggunakan teori Dameria(2007) sebagai acuan, dimana biru yang di pilih di gunakan penulis karena lebih menggambarkan pribadi Galih.



Gambar 3. 27. Warna pada kostum Galih

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 28. Eksplorasi Warna Galih

(Dokumentasi Pribadi)