

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Rumah merupakan film animasi 2D pendek yang menceritakan tentang seorang anak bernama Prita yang belum bisa lepas dari kematian ibunya. Film animasi 2D pendek ini dibuat oleh kelompok Creati yang beranggotakan 5 orang dengan durasi 4-6 menit. *Rumah* memiliki tema tentang kerelaan untuk menerima kepergian seseorang yang disayangi. Prita sebagai tokoh utamanya menolak ayahnya karena ia melihat ayahnya sebagai pengingat akan kematian ibunya. Judul *Rumah* dipilih untuk melambangkan rumah dapat berada di mana saja asalkan bisa bersama keluarga. Film ini bergenre drama, keluarga, dan *slice of life*.

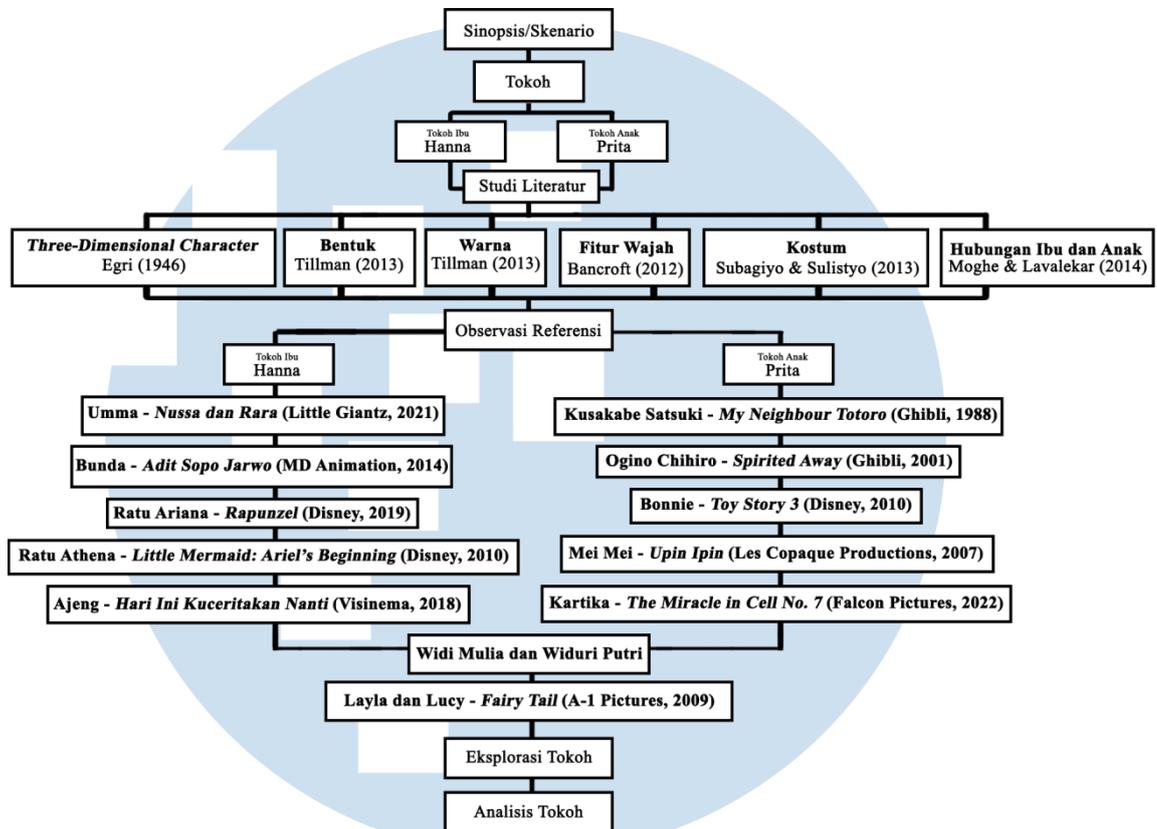
Konsep Karya

Film *Rumah* merupakan film yang mengisahkan seorang anak bernama Prita yang tidak ingin pindah dari rumahnya karena dipenuhi oleh memori ibunya yang sudah meninggal, sehingga ayahnya berusaha untuk membujuknya. Konsep penciptaan film ini adalah bagaimana seseorang bisa menerima kematian orang yang dicintai. Konsep bentuk dari film ini adalah 2D atau dua dimensi dengan teknik *frame-by-frame*. Animasi berfokus kepada ekspresi dan gerakan tokoh terutama tokoh utama, yaitu Prita. Tokoh digambarkan dengan garis dan diberi pewarnaan *cell-shading*. Konsep penyajian film ini bisa dilihat dari pemilihan warnanya yang banyak menggunakan warna yang *warm* seperti jingga dengan aksen warna biru gelap untuk barang-barang di rumah itu melambangkan ibunya. Beberapa referensi visual untuk film *Rumah* adalah *Andal Chronicles* (2022), *One Small Step* (2018), dan *Under This Luminous Sky* (2022).



Gambar 1. Beberapa referensi visual animasi pendek *Rumah*
(Sumber: *Andal Chronicles* (Studio Dragon, 2022), *Under This Luminous Sky* (Emily Xu, 2022), dan *One Small Step* (Taiko Studios, 2018))

Tahapan Kerja



Gambar 2. Tahapan kerja desain tokoh Hanna dan Prita (Dokumentasi Penulis)

a. Sinopsis/skenario

Berdasarkan sinopsis dan Skenario yang sudah lebih detail didapatkan 3 tokoh yaitu tokoh ayah (Daryata), tokoh ibu (Hanna), tokoh anak (Prita). Tokoh Hanna memiliki 3 desain ketika ia masih sehat, transisi menjadi sakit, dan sakit. Tokoh yang difokuskan hanyalah desain Hanna yang masih sehat dan Prita. Desain Hanna yang masih sehat paling menunjukkan kemiripan antara Hanna dan Prita sebagai ibu dan anak.

b. Tokoh Ibu - Hanna ketika masih sehat

Berdasarkan naskah yang sudah ada, tokoh Hanna merupakan ibu yang lembut dan tekun dalam pekerjaannya sebagai ibu rumah tangga. Walaupun, Hanna hanya merupakan ibu rumah tangga, tetapi ia tetap menjaga penampilannya agar tetap rapi. Hanna sering tersenyum dengan sabar karena Prita begitu aktif.

c. Tokoh anak – Prita

Prita memiliki sikap yang polos dan masih kekanak-kanakan sesuai dengan umurnya. Ia memiliki hubungan yang dekat dengan ibunya ketika masih hidup, sehingga saat ibunya sudah meninggal, ia tidak bisa langsung menerima kenyataannya dan masih melihat bayangan ibunya di rumah mereka.

d. Studi Literatur

Terdapat beberapa teori yang digunakan untuk mendukung penjelasan mendesain tokoh. Berikut di bawah ini teori yang digunakan.

Tabel 1. Teori yang digunakan untuk tokoh Hanna dan Prita
(Dokumentasi Penulis)

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Egri (1946)	<i>Three-Dimensional Character</i>	Membuat desain berdasarkan fisiologi, sosiologi, dan psikologi tokoh dari naskah
Tillman (2011)	Bentuk	Memilih bentuk yang dapat menggambarkan sifat tokoh
Tillman (2011)	Warna	Memilih warna untuk menampilkan sifat dan arti tersembunyi dari tokoh
Bancroft (2012)	Fitur Wajah	Membuat bentuk fitur wajah yang sesuai dengan sifat tokoh
Subagiyo & Sulistyono (2013)	Kostum	Memilih kostum yang sesuai dengan latar belakang tokoh
Moghe & Lavalekar (2014)	Hubungan Ibu dan Anak	Merancang desain ibu dan anak yang mirip secara fisik dan menunjukkan kedekatan

e. Observasi Referensi

1) Tokoh ibu – Hanna

a) Bentuk



Gambar 3. Bentuk tubuh dan wajah tokoh Bunda dari Adit Sopo Jarwo (2014)
(Dokumentasi Penulis)

Referensi yang digunakan untuk bentuk tokoh Hanna adalah tokoh Bunda dari Adit Sopo Jarwo (2014) dan Umma dari Nussa dan Rara (2011) yang bisa dilihat di gambar 3 di atas. Penulis memilih tokoh ini karena mereka memiliki bentuk tubuh *hourglass* dan berpenampilan rapi sebagai ibu rumah tangga. Tokoh Umma menggunakan terusan panjang, sehingga memberikan siluet yang halus.

Selain bentuk tubuh, tokoh Bunda memiliki bentuk wajah hati yang menunjukkan sifatnya yang ramah dan suka tersenyum. Tokoh Umma yang memiliki bentuk wajah lonjong, tetapi ia juga memiliki sifat yang ramah dan mudah bersosialisasi. Menurut Syarifah (2017), seseorang yang memiliki bentuk wajah lonjong atau hati merupakan orang yang ramah.

b) Warna



Gambar 4. *Color palettes* untuk tokoh Bunda dari *Adit Sopo Jarwo* (2014), Umma dari *Nusa dan Rara* (2011), dan Ratu Arianna dari *Rapunzel* (2010) (Dokumentasi Penulis)

Tokoh Hanna merupakan keturunan orang Jawa yang identik dengan warna kulit kecoklatan dan rambut yang hitam kecoklatan. Oleh karena itu, penulis memilih tokoh Ratu Arianna dari *Rapunzel* (2010), tokoh Umma dari *Nusa dan Rara* (2011), dan Bunda dari *Adit Sopo Jarwo* (2014) memiliki kombinasi warna coklat, ungu, dan biru. *Color pallete* yang dimiliki ketiga tokoh dari gambar 4 di atas adalah warna dingin seperti biru dan ungu. Warna biru biasanya diasosiasikan dengan ketenangan sesuai dengan sifat yang diinginkan dari tokoh Hanna.

c) Fitur Wajah



Gambar 5. Tokoh Umma dari *Nussa dan Rara* (2011), Ratu Athena dari *The Little Mermaid: Ariel's Beginning* (2008), dan Widi Mulia

(Sumber: *Nussa dan Rara* (Little Giantz, 2021), *The Little Mermaid: Ariel's Beginning* (Disney, 2008), Widi Mulia (<https://static.promediateknologi.id/crop/0x0:0x0/750x500/webp/photo/2022/08/29/3342082086.jpg>))

Tokoh Hanna merupakan seorang yang lembut dan ramah, sehingga hal itu harus terlihat dari fitur wajahnya. Beberapa tokoh ibu yang menjadi referensi bermuka

lembut adalah tokoh Ratu Athena dari *The Little Mermaid: Ariel's Beginning* (2008) dan Umma dari *Nusa dan Rara* (2011) yang ekspresi yang lembut dengan alis yang turun ke bawah dan pandangan mata yang halus seperti pada gambar 5.

Tokoh Hanna merupakan seorang keturunan Jawa, sehingga diperlukan juga referensi perempuan Jawa dan contohnya adalah Widi Mulia. Ia memiliki mata bulat yang besar, hidung yang tirus, bentuk muka yang lonjong, dan berkulit sawo matang, dan rambut hitam kecoklatan yang bergelombang.

d) Kostum



Gambar 6. Kostum tokoh Ajeng dari *Hari Ini Kita Ceritakan Nanti* (2023) dan pakaian perempuan tahun 2000 awal

(Sumber: *Hari Ini Kita Ceritakan Nanti* (Visinema, 2023), Dokumentasi Penulis)

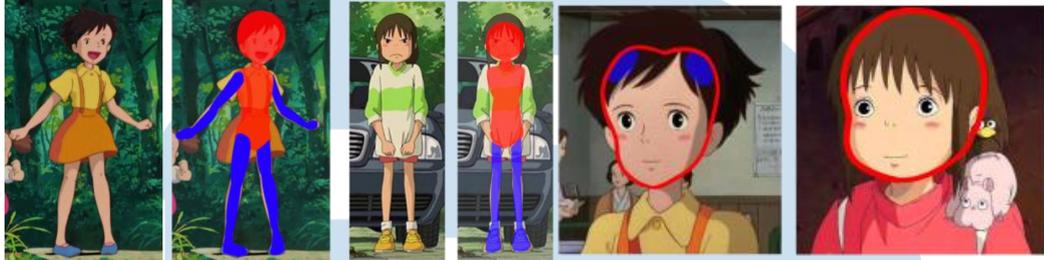
Kostum yang digunakan tokoh Hanna dibuat berdasarkan latar waktu film ini di tahun 2006 dan asal tokoh Hanna dibesarkan, yaitu di daerah perkotaan. Perempuan pada masa itu suka mengenakan pakaian atasan rapi dan rok yang bisa dilihat dari gambar 6 di atas berdasarkan album foto lama. Walaupun sudah pindah ke perkampungan, Hanna tetap suka menggunakan pakaian rapi dan berdandan yang biasa ia kenakan saat di kota. Tokoh Ajeng dari *Hari Ini Kita Ceritakan Nanti* (2023), ketika masih muda yang menjadi referensi utama mengenakan pakaian atas yang nyaman dan rok panjang sebagai orang kota.

2) Tokoh anak – Prita

a) Bentuk

Prita merupakan seorang yang ceria dan kekanak-kanakan, sehingga penulis mempertimbangkan bentuk yang menggambarkan kepolosan. Bentuk tokoh Prita didapatkan dari tokoh anak berusia 6-10 tahun, yaitu tokoh Satsuki Kusakabe dari *My Neighbour Totoro* (1988) dan Chihiro Ogino dari *Spirited Away* (2001) yang

memiliki badan dan kaki tangan yang kurus dengan kepala yang berbentuk lingkaran.



Gambar 7. Bentuk tubuh dan wajah tokoh Satsuki Kusakabe dari *My Neighbour Totoro* (1988) dan Chihiro Ogino dari *Spirited Away* (2001)
(Dokumentasi Penulis)

Tokoh Satsuki Kusakabe memiliki bentuk muka hati yang sedikit lonjong yang mengartikan bahwa ia memiliki sifat yang ramah. Berbeda dengan tokoh Chihiro Ogino yang memiliki bentuk wajah bulat tembam.

b) Warna



Gambar 8. *Color palettes* untuk tokoh Bonnie dari *Toy Story 3* (2010), Satsuki Kusakabe *My Neighbour Totoro* (1988), dan Chihiro Ogino *Spirited Away* (2001)
(Dokumentasi Penulis)

Prita merupakan seorang anak yang ceria, maka penulis ingin menampilkan keceriaannya itu dari warnanya. Referensi yang diambil untuk warna tokoh Prita adalah tokoh tokoh Bonnie dari *Toy Story 3* (2010), tokoh Satsuki Kusakabe dari *My Neighbour Totoro* (1988), dan Chihiro Ogino dari *Spirited Away* (2001). Ketiga tokoh ini memiliki kombinasi warna coklat, kuning, atau kehijauan. Mereka semua memiliki warna yang cerah. Penulis memasukan warna coklat dalam kombinasi untuk memperlihatkan latar belakang Prita sebagai keturunan orang Jawa seperti ibunya.

c) Fitur Wajah

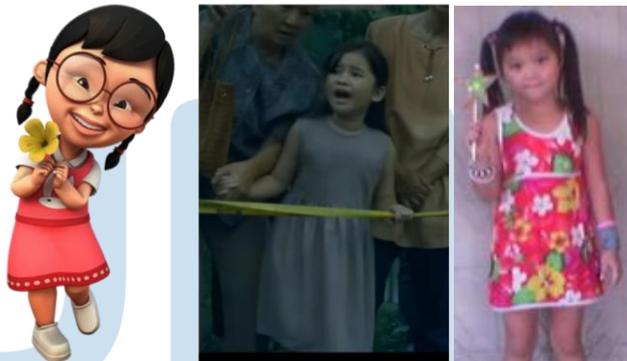


Gambar 9. Fitur wajah Bonnie dan Widuri Putri
(Sumber: *Toy Story 3* (2010) dan Widuri Putri

(https://blue.kumparan.com/image/upload/fl_progressive,fl_lossy,c_fill,q_auto:best,w_640/v1546576312/Widuri_Puteri_n9mi8l.jpg))

Prita merupakan anak yang ceria, tetapi ia juga harus menunjukkan kepolosan dari fitur wajahnya. Maka fitur wajah tokoh Prita mendapat referensi dari tokoh Bonnie lagi dari film *Toy Story 3* (2010) dan Widuri Putri ketika ia berumur 8 tahun. Tokoh Bonnie memiliki wajah yang manis dengan mata yang besar yang menunjukkan kepolosan. Ada pula artis Widuri Putri yang memiliki wajah yang ceria dan suka bermain. Prita merupakan seorang berketurunan Jawa, sehingga Widuri Putri juga dipilih sebagai referensi orang keturunan Jawa.

d) Kostum



Gambar 10. Kostum tokoh Mei Mei, Kartika, dan foto anak-anak umur 7 tahun

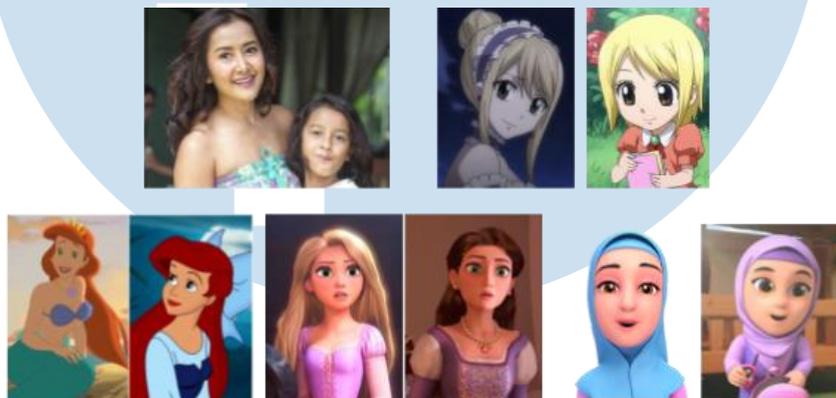
(Sumber: *Upin Ipin* (Les Copaque Production, 2007), *The Miracle in Cell No. 7* (Falcon Pictures, 2022), dan Dokumentasi Penulis)

Kostum yang dikenakan Prita diambil dari referensi tokoh Mei Mei dari *Upin Ipin* (2007) dan tokoh Kartika dari *The Miracle in Cell No. 7* (2022). Mei Mei dan Kartika memiliki kesamaan yaitu mereka merupakan anak yang lincah dan banyak bergerak, tetapi mereka tetap terlihat feminim karena menggunakan rok terusan yang simpel. Kostum yang dipilih juga mempertimbangkan latar belakang asal

tokoh Prita yang lahir di Indonesia dan tinggal di permukiman yang sederhana. Kartika juga dipilih untuk menampilkan baju yang biasa dikenakan anak-anak di Indonesia, sedangkan Mei Mei merupakan anak yang tinggal di perkampungan. Adapula foto yang diambil dari album masa kecil pada tahun 2000 awal yang mengenakan pakaian terusan selutut tanpa lengan yang simpel.

3) Hubungan Ibu dan Anak

Tokoh Hanna dan Prita sebagai ibu dan anak perlu dirancang agar mirip secara fisik. Penulis menunjukkan ini secara fisik dengan warna kulit dan bentuk rambut yang sama. Tidak hanya fisik, tetapi ada pula kostum yang dikenakan kedua tokoh yang berhubungan satu sama lain.



Gambar 11. Pasangan ibu dan anak Widi Mulia dan Widuri Puteri, Layla dan Lucy, Ratu Athena dan Ariel, Ratu Arianna dan Rapunzel, dan Umma dan Rara
(Sumber: Widi Mulia dan Widuri Puteri (<https://asset-2.tstatic.net/kaltim/foto/bank/images/widi-mulia-dan-widuri.jpg>), Fairy Tail (A-1 Pictures, 2009), *The Little Mermaid: Ariel's Beginning* (Disney, 2008), *Rapunzel* (Disney, 2010), *Nusa dan Rara* (Disney, 2011))

Berdasarkan tabel 2 di bawah, tokoh ibu dan anak memiliki banyak kemiripan secara fisik. Perbedaan yang paling terlihat adalah ibu terlihat lebih dewasa dan tirus karena umur, sedangkan anak lebih terlihat polos dengan muka yang bulat dan tembam. Secara psikologi, tokoh ibu memiliki sifat lebih dewasa dan lembut karena umur, sedangkan anaknya lebih bersifat ceria dan penasaran. Selain itu, anak biasanya suka mengikuti ibunya, misalnya Widuri Putri memiliki cara duduk dan berpakaian yang mirip dengan ibunya. Ada pula tokoh Rara yang memiliki sifat yang dewasa untuk umurnya karena ia mengikuti ibunya, Umma, yang berwibawa.

Tabel 2. Hubungan tokoh-tokoh ibu dan anak untuk Gambar 11
(Dokumentasi Penulis)

Tokoh		Rambut	Wajah	Mata	Psikologi
Widi Mulia dan Widuri Putri	Ibu	Keriting hitam kecoklatan	• Bentuk wajah lonjong • Kulit kecoklatan	• Mata coklat dan besar	• Mudah tersenyum • Seorang artis
	Anak	Keriting hitam kecoklatan	• Bentuk wajah lonjong • Kulit kecoklatan	• Mata coklat dan besar	• Mudah tersenyum • Seorang artis seperti ibunya
Layla dan Lucy	Ibu	Pirang panjang lurus	• Bentuk wajah hati • Kulit putih	• Mata coklat, bulat besar	• Lembut • Sabar
	Anak	Pirang medium lurus	• Bentuk wajah hati tembam • Kulit putih	• Mata coklat, bulat besar	• Ceria
Ratu Athena dan Ariel	Ibu	Gelombang merah-jingga	• Bentuk wajah lonjong • Kulit putih	• Mata hijau, bulat besar	• Lembut • Sabar
	Anak	Gelombang merah	• Bentuk wajah lonjong • Kulit putih	• Mata biru, bulat besar	• Suka mencari suatu hal baru • Ceria
Ratu Arianna dan Rapunzel	Ibu	Gelombang, coklat	• Bentuk wajah hati • Kulit putih	• Mata hijau, bulat besar	• Berwibawa • Lembut
	Anak	Gelombang, pirang	• Bentuk wajah hati, tembam • Kulit putih	• Mata hijau, bulat besar	• Suka mencari suatu hal baru • Ceria
Umma dan Rara	Ibu	(Tertutup jilbab)	• Bentuk wajah lonjong • Kulit kuning langsung	• Mata coklat, bulat besar, lentik	• Berwibawa • Lembut
	Anak	(Tertutup jilbab)	• Bentuk wajah bulat, tembam • Kulit kuning langsung	• Mata coklat, bulat besar	• Pintar • Ceria • Ramah

Tokoh Layla dan Lucy dipilih karena kondisi keluarga mereka mirip dengan kondisi Hanna dan Prita. Tokoh Layla memiliki hubungan yang dekat dengan Lucy, ia memiliki gaya berpakaian yang mirip dan Lucy memiliki talenta yang dia ikuti dari ibunya. Lucy juga memiliki sifat dan cara berbicara yang mirip. Namun, Layla meninggal ketika Lucy masih kecil. Hal ini menyebabkan hubungan yang renggang antara Lucy dengan ayahnya. Kondisi Hanna dan Prita juga mirip, yaitu Hanna dan Prita memiliki hubungan yang dekat, tetapi Hanna meninggal ketika Prita masih kecil dan menyebabkan hubungan Prita renggang dengan ayahnya.

f. Eksplorasi Perancangan Tokoh

Setelah mencari referensi, penulis menganalisis tokoh berdasarkan *three-dimensional character* masing-masing tokoh. Desain awalnya adalah tokoh yang menampilkan sosok ayah, ibu, dan anak secara umum. Kemudian desain dibedah kembali dengan melihat referensi dan menyesuaikannya dengan latar belakang tokoh dan peran mereka dalam cerita.

1) Tokoh Ibu – Hanna

Berikut tabel *three-dimensional character* dari tokoh Hanna

Tabel 3. *three-dimensional character* tokoh Hanna
(Dokumentasi Penulis)

Fisiologi	Jenis kelamin	Perempuan
	Usia	35
	Warna rambut	Hitam kecoklatan
	Warna mata	Hitam kecoklatan
	Warna kulit	Kecoklatan
	Tinggi badan	160 cm
	Berat badan	48 kg
Sosiologi	Penampilan	Memakai pakaian rapi dan casual dengan rok panjang
	Kelas Sosial	Menengah sosial
	Keturunan	Orang Jawa campuran
	Pekerjaan	Ibu rumah tangga
Psikologis	Peran dalam lingkungan	Berkontribusi aktif dalam keluarga besar dan lingkungan sekitar
	Ambisi	Membuat keluarganya selalu hidup bahagia dan damai
	Kekecewaan/Frustasi	Harus meninggalkan keluarganya karena kanker
	Sikap	Tenang, ramah, perfeksionis, penyayang
	Yang disukai	Kejujuran, sopan, rapi, dan bersih
Yang tidak disukai	Kejahatan, jorok, tidak sopan	



Gambar 12. Eksplorasi bentuk tokoh Hanna
(Dokumentasi Penulis)

Bentuk awal tokoh Hanna adalah bentuk tubuh *hourglass* dengan banyak bentuk lonjong dan garis yang melengkung. Penulis mencoba membuat desain awal dengan bentuk yang menyerupai tokoh Umma dengan rok panjang.



Gambar 13. Desain kedua tokoh Hanna
(Dokumentasi Penulis)

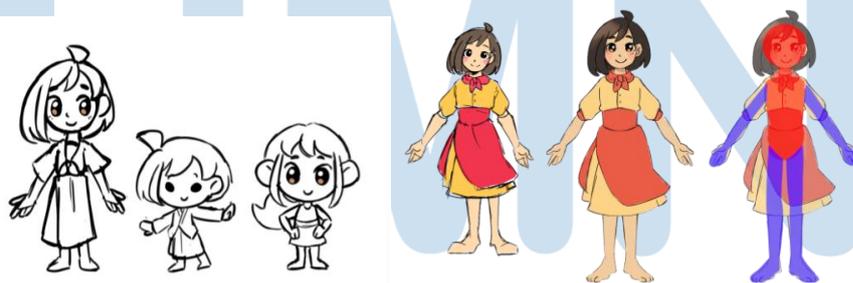
Desain selanjutnya diberikan beberapa perubahan terutama pada bagian rambut. Penulis memberikan tokoh Hanna rambut yang lebih panjang dan bergelombang menyerupai artis Widi Mulia yang berketurunan Jawa agar lebih

feminim. Kostum dirancang dengan mempertimbangkan pakaian perempuan pada tahun 2000 awal ketika Hanna masih di kota yaitu atasan rapi seperti kemeja dengan rok panjang atau celana panjang. Tokoh Hanna lebih suka pakaian yang feminim sehingga ia lebih nyaman mengenakan rok panjang. Setelah ia pindah ke perkampungan, ia melanjutkan kebiasaannya mengenakan pakaian rapi tersebut. Penulis juga menambahkan aksesoris warna kuning dari perhiasan yang tokoh Hanna gunakan. Salah satunya adalah jepitan rambut bunga yang menunjukkan hubungan antara Hanna dan anaknya Prita.

2) Tokoh Anak – Prita

Tabel 4. *three-dimensional character* tokoh Prita
(Dokumentasi Penulis)

Fisiologi	Jenis kelamin	Perempuan
	Usia	7
	Warna rambut	Hitam kecoklatan
	Warna mata	Hitam kecoklatan
	Warna kulit	Kecoklatan
	Tinggi badan	80 cm
	Berat badan	34 kg
Sosiologi	Penampilan	Badan tegap dan tangan suka berayun
	Kelas Sosial	Menengah sosial
	Keturunan	Orang Jawa
	Pekerjaan	Belum ada/Anak SD
Psikologis	Peran dalam lingkungan	Berkontribusi aktif dalam keluarga besar dan lingkungan sekitar
	Ambisi	Menjalani hidup sambil tetap terikat akan kenangan bersama Hanna
	Kekecewaan/Frustasi	Kehilangan Hanna di usianya yang masih muda
	Sikap	Ceria, ramah, aktif, penyayang
	Yang disukai	Permainan, cerita, dan berlarian
	Yang tidak disukai	Sesuatu yang menyeramkan, jauh dari Hanna



Gambar 14. Eksplorasi bentuk tokoh Prita
(Dokumentasi Penulis)

Bentuk awal Prita banyak berubah di tahap awal, tetapi bentuk yang diinginkan adalah bentuk muka bundar dengan mata besar dan tubuh yang kurus. Pada tahap ini umur Prita masih di antara 6-10 tahun, sehingga referensi dan bentuk yang dikembangkan masih bervariasi. Tapi pada akhirnya, bentuk yang dipilih adalah

kepala bulat dengan badan dan kaki tangan yang kurus seperti tokoh Kusakabe Satsuki dari *My Neighbour Totoro* (1988) dan Ogino Chihiro dari *Spirited Away* (2001).



Gambar 15. Eksplorasi kostum tokoh Prita
(Dokumentasi Penulis)

Berlanjut kepada eksplorasi pakaian yang biasa dikenakan oleh anak-anak di perkampungan, mulai dari terusan simpel ataupun kaos dan celana untuk mempermudah anak-anak bergerak dan berlarian. Pakaian yang dipilih adalah terusan panjang tanpa lengan agar lebih terlihat feminim ketimbang celana yang dibuat lebih simpel dan diberi warna cerah untuk menyesuaikan dengan kepolosan anak-anak. Prita juga memiliki aksesoris bunga berwarna kuning yang menandakan hubungan dekat dengan ibunya. Lalu, setelah umur Prita diputuskan menjadi 7 tahun, tinggi badannya disesuaikan kembali. Bentuk tubuh Prita masih sama, tetapi kepalanya dibuat lebih besar dan rambutnya diberikan bentuk yang lebih lengkung untuk menonjolkan kebulatan muka Prita.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA