

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

*Lost Steps* adalah sebuah karya film animasi 2D pendek yang di rancang oleh ANISOPTERA Production dengan genre drama, yang menceritakan perjalanan tokoh Rahel dalam memulihkan dirinya setelah neneknya meninggal dunia, dengan target penonton 16 -24 tahun. Tema yang diangkat di dalam film animasi pendek ini adalah *Life & Death* dan *Moving On*.

#### Konsep Karya

Film pendek dengan judul '*Lost Steps*' adalah sebuah film fiksi animasi 2D dengan genre drama. Film ini menceritakan perjalanan emosional seorang pelukis amatir, Rahel setelah kehilangan neneknya, anggota keluarga satu-satunya yang Rahel miliki. Tema yang dibawa oleh film pendek ini adalah *Life & Death* dan *Moving On*, dimana rahel harus menerima kematian neneknya dan berusaha untuk melanjutkan hidupnya dan melanjutkan karirnya sebagai pelukis. Karya Animasi ini juga membawa konsep kepercayaan Tiong Hua dimana keluarga yang telah meninggal dapat kembali ke tempat kediamannya dalam bentuk serangga untuk menjenguk dan memastikan keluarga yang ditinggalkan ada dalam kondisi baik.

Konsep bentuk yang diambil untuk film '*Lost Steps*' adalah animasi 2D dengan teknik *frame-by-frame* dan *motion graphic*. Film animasi ini memiliki pergantian *style* visual yang memberikan kontras antara ingatan masa lalu dan sekarang, pergantian *style* visual ini juga memberikan simbol emosi yang dirasakan oleh Tokoh utama dalam dua waktu yang berbeda. Pergerakan tokoh yang digunakan dalam film ini mengikuti *12 principles of animation*, untuk memberikan pergerakan realistis.

Beberapa *style* visual yang digunakan dalam film animasi '*Lost Steps*' adalah *style lineless*, *lineart* dan *vector animation*. *Aspect ratio* yang digunakan adalah 12:9 untuk menggambarkan kekosongan dan rasa kesepian yang dialami

oleh tokoh utama. Kontras antara aspect ratio yang digunakan besar dibandingkan dengan tokoh yang sendirian di dalam scene.

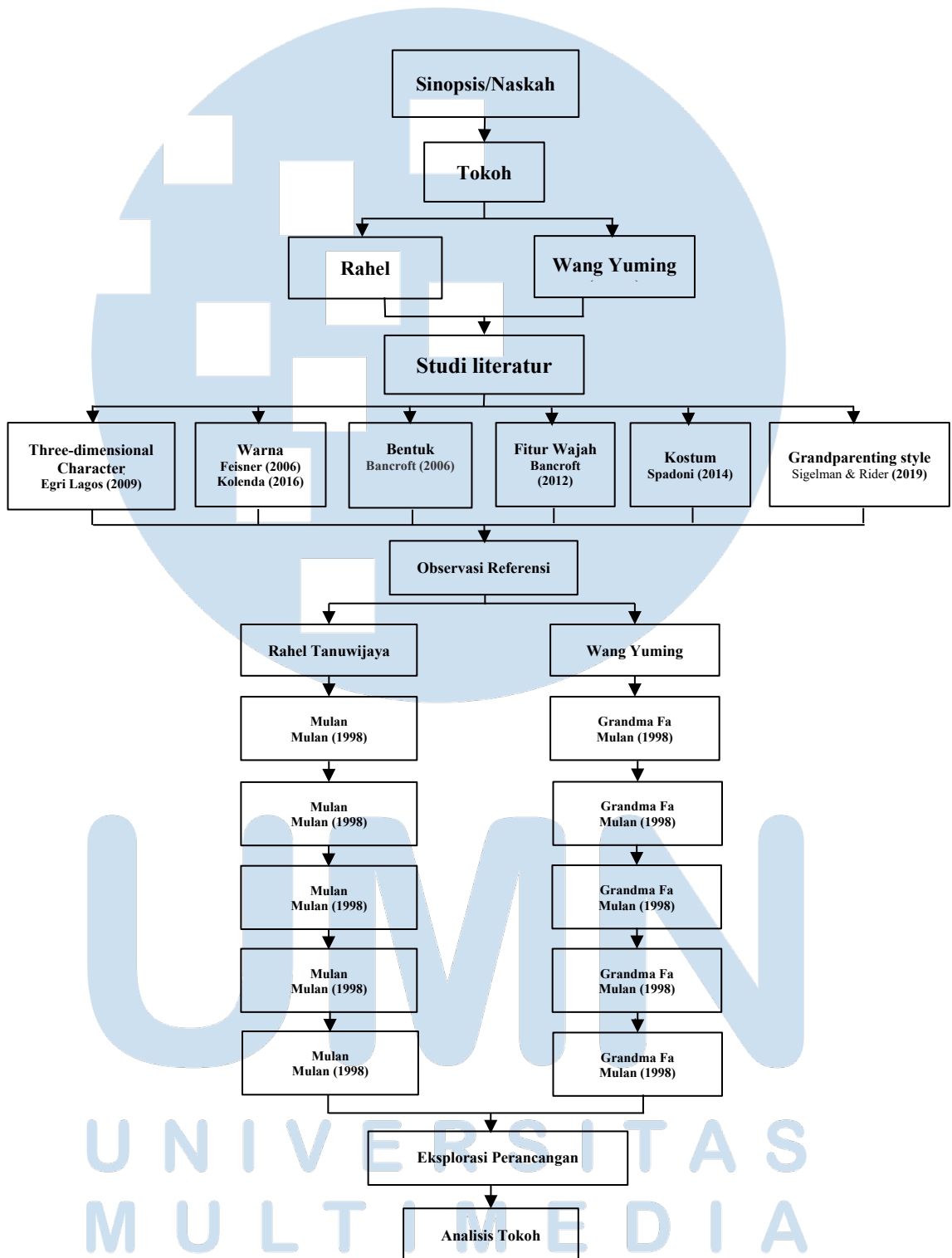
Warna yang digunakan untuk film pendek ini adalah warna desaturated dan netral yang nantinya akan berubah menjadi saturated dengan berjalannya alur cerita. Lighting yang digunakan adalah lighting yang memiliki warna hangat untuk menggambarkan emosi v. Narasi yang ada di dalam film terbagi menjadi dua, yaitu masa lalu dan sekarang. Memori masa lalu akan digambarkan dengan visual animasi *lineart* dan *vector* sementara adegan waktu sekarang menggunakan style animasi *lineless*.

Referensi yang digunakan untuk konsep visual film '*Lost Steps*' adalah, *Klaus* (2019), *Fuelled* (2021), *The Bowl* 碗 (2023), *The Little Poet* (2023), *Her Boat* (2019), dengan *Fuelled* dan *Klaus* menjadi referensi visual utama. Alur cerita juga mengambil referensi dari film *Fuelled* dengan tema yang sama dimana kedua film menggambarkan tokoh yang kesulitan dalam menerima kepergian seseorang yang disayangi. Film *The Bowl* 碗 juga menjadi referensi utama dalam pembuatan film animasi tanpa dialog. Perubahan style di tengah-tengah film menggunakan referensi dari film pendek dengan judul *The Little Poet*. Bentuk dari tokoh menggunakan referensi *Her Boat*, yang menyederhanakan bentuk dari tokoh menggunakan bentuk-bentuk sederhana.



Gambar 2. Referensi Gaya visual film animasi *Klaus* (2019), *Fuelled* (2021), *Her Boat* (2019), dan *The Little Poet* (2023)

## Tahapan Kerja



Gambar 3. Bagan Skematika Penelitian  
(Dokumentasi Penulis)

#### a. Sinopsis/Naskah

Sinopsis cerita dibuat untuk merancang dengan lebih detail naskah yang akan digunakan di dalam film animasi 2D *'Lost Steps'*. Di dalam film animasi ini terdapat dua tokoh yaitu, Rahel Tanuwijaya (cucu) dan Wang Yuming (Popo atau Nenek). Menurut naskah film, tokoh Rahel akan mengalami perubahan desain dan warna dengan berjalannya cerita. Versi pertama Rahel yang muncul di dalam film ini adalah Rahel beberapa bulan sebelum film ini dimulai dimana popo masih hidup, dan Rahel memiliki tanggung jawab untuk mengurus popo yang sakit.

Versi kedua Rahel adalah ketika film ini dimulai, Rahel yang putus asa dan kesulitan untuk melepaskan neneknya. Versi terakhir Rahel akan muncul di akhir film saat Rahel sudah menerima kepergian neneknya dan memutuskan untuk melukis lagi. Tokoh Popo (Wang Yuming) muncul di memori lalu Rahel, saat Rahel mengenang neneknya ataupun saat Rahel mengingat waktu kematiannya.

#### b. Tokoh

Penulis membuat gambaran kasar kedua tokoh, Rahel dan Wang Yuming secara garis besar, Rahel adalah cucu dari Wang Yuming yang memiliki bakat dalam melukis. Wang Yuming adalah anggota keluarga satu-satunya Rahel yang sudah merawatnya sejak kecil, Wang Yuming pun juga memiliki bakat seni.

##### 1. Rahel Tanuwijaya

Tokoh Rahel Tanuwijaya menurut naskah adalah seorang gadis Indonesia keturunan Tiong Hua berumur 22 tahun, yang ambisius dan sensitif, Rahel memiliki hubungan yang sangat dekat dengan neneknya, Rahel juga tinggal bersama neneknya dari kecil. Secara fisik Rahel memiliki kulit putih, mata dan rambut yang berwarna hitam pekat.

##### 2. Wang Yuming

Tokoh Popo atau Wang Yuming adalah seorang nenek yang ramah dan baik hati, Wang Yuming memiliki tanggung jawab atas merawat Rahel sejak Rahel kecil, Wang Yuming memiliki rasa cinta terhadap seni yang nantinya

diturunkan ke Rahel. Secara fisik, Wang Yuming memiliki kulit putih, rambut putih dan mata yang hitam

e. Studi Literatur

Berikut adalah tabel teori yang digunakan dan pengaplikasiannya di dalam proses perancangan tokoh untuk film animasi Lost Steps.

Tabel 1. Tabel Keterkaitan Teori

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Egri Lagos (2009)	<i>Three-Dimensional Character</i>	Merancang tokoh dengan analisis fisiologis, sosiologis, dan psikologis.
Feisner (2006) Kolenda (2016)	Warna	Merancang visual tokoh dengan warna yang mencerminkan psikologis tokoh.
Rori & Wahyudi (2022)	Bentuk	Merancang visual tokoh dengan bentuk yang mendukung sifat dan psikologis tokoh.
Bancroft (2012) Oppenheim (1990)	Fitur Wajah	Merancang visual fitur wajah untuk menunjukkan hubungan genetik antar tokoh.
Spadoni (2014)	Kostum	Merancang kostum tokoh untuk mencerminkan sifat tokoh.
Sigelman & Rider (2019)	Grandparenting Style	Merancang kedekatan hubungan antara tokoh.

d. Observasi Referensi

1. Grandparenting-Style

Hubungan antara Rahel dan Wang Yuming (popo) adalah hubungan *Grandparenting* style tipe *'Involved'*. Setelah meninggalnya kedua orangtuanya, Rahel hidup dibawah asuhan popo yang juga menjadi anggota satu-satunya yang Rahel miliki. Popo menjadi seseorang yang bertanggung jawab atas menjaga dan juga mendisiplinkan Rahel. Oleh karena itu Rahel sangat menyayangi poponya,

dan merasa berterimakasih kepada poponya telah mengasuhnya dan Rahel juga menjaga poponya saat popo sakit.

Referensi kedekatan hubungan antara cucu dan nenek yang penulis gunakan adalah hubungan antara Mulan dan Grandma Fa dalam film animasi Mulan (1998). Walau Grandma Fa bukan pengasuh satu-satunya yang Mulan miliki, Grandma Fa masih mempunyai peran besar sebagai pengasuh didalam hidup Mulan. Contohnya sebelum mulan pergi ke acara pencarian jodoh, Grandma Fa memberikan beberapa benda 'Hoki' agar Mulan memiliki kesempatan besar dalam mendapatkan jodoh, dan walaupun Mulan menganggap perilaku Grandma Fa yang mempercayai tradisi ini dianggap sedikit konyol, Mulan tetap berterima kasih dan menerima semua benda yang diberikan oleh Grandma Fa.



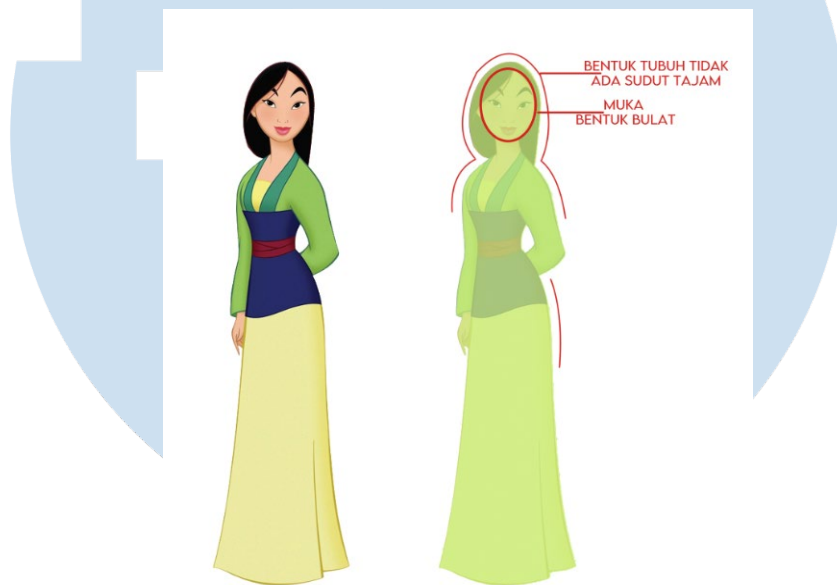
Gambar 4. Scene dari Film Animasi Mulan (1998)  
(Film Animasi Mulan)

## 2. Rahel Tanuwijaya

### a) Bentuk

Dalam perancangan tokoh Rahel, penulis menggunakan tokoh Mulan dari film animasi 'Mulan' (1998). Penulis memilih tokoh Mulan untuk menjadi referensi Rahel karena kedua tokoh memiliki kepribadian yang serupa. Kedua tokoh memiliki kepribadian yang ramah, sedikit ceroboh, pantang menyerah dan memiliki ambisi yang tinggi untuk mencapai cita-cita atau *goal* yang mereka

miliki. Dengan kepribadian tersebut, penggunaan bentuk bulat dapat mendukung dalam merepresentasikan kepribadian tokoh tersebut secara visual dimana kedua tokoh terlihat *approachable* dan ramah. Tokoh Mulan dipilih sebagai referensi utama karena menurut penulis, tokoh Mulan menggunakan bentuk dasar bulat yang biasanya dapat merepresentasikan tokoh yang *approachable*, *soft* dan *friendly*.



Gambar 5. Analisis Bentuk Pada Tokoh Mulan dari 'Mulan' (1998)

(Dokumentasi Penulis)

#### b) Fitur Wajah

Tokoh Rahel adalah orang keturunan Tionghua yang memiliki fitur-fitur wajah ras Tionghua, dalam perancangan visual wajah tokoh tersebut penulis menggunakan dua referensi utama, referensi dari manusia di dalam film *life-action* dan juga referensi yang diambil dari tokoh animasi yang memiliki ras asia. Referensi manusia yang penulis ambil adalah tokoh Lara Jean dari film *life-action* dengan judul '*To All the Boys I've Loved Before*' (2018). Menurut penulis tokoh Lara Jean memiliki fitur wajah yang cocok untuk tokoh Rahel dikarenakan selain dari rasnya, Lara Jean adalah tokoh dengan usia yang sama dengan tokoh Rahel, fitur-fitur wajah yang diperhatikan oleh penulis adalah, bentuk mata yang

pendek dan kecil, warna mata yang gelap, alis yang tebal dan pendek, hidung pendek, muka berbentuk bulat dan rambut hitam dan lurus.



Gambar 6. Analisa Fitur Wajah Tokoh Lara Jean dari (Dokumentasi Penulis)

Serupa dengan tokoh Lara Jean, tokoh Fei Fei dipilih oleh penulis dikarenakan usia yang berdekatan dengan tokoh Rahel dan juga rasnya. Analisa tokoh Fei Fei digunakan oleh penulis untuk menentukan dan membandingkan fitur-fitur wajah apa dari ras asia yang dapat dimasukkan kedalam perancangan tokoh dengan ras asia dan bagaimana cara untuk mengimplementasikan fitur-fitur tersebut kepada tokoh fiksi animasi yang berupa dua dimensi. Sama seperti penjelasan di atas, penulis memperhatikan beberapa fitur wajah tokoh seperti: bentuk mata, warna mata, bentuk alis, hidung yang pendek, bentuk wajah yang bulat dan juga rambut lurus berwarna hitam.



Gambar 7. Analisa Fitur Wajah Tokoh Fei Fei dari 'Over The Moon' (Dokumentasi Penulis)

Setelah melakukan analisa kedua tokoh diatas, penulis memilih untuk merancang tokoh Rahel dengan fitur-fitur wajah yang serupa seperti: bentuk alis

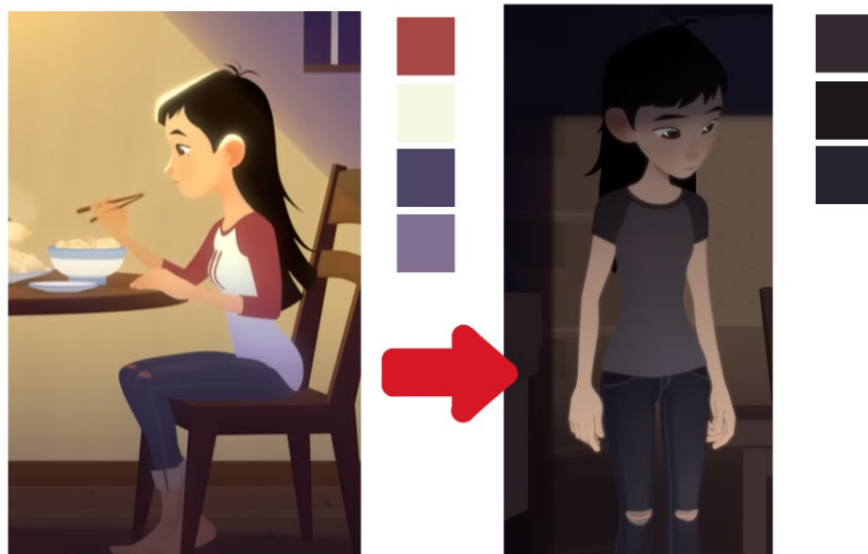


yang pendek dan tebal, warna mata gelap, muka berbentuk bulat, hidung pendek, dan juga rambut yang lurus dan berwarna hitam.

c) Warna

Dalam film animasi *'Lost Steps'*, tokoh Rahel mengalami perubahan desain dalam bentuk perubahan kostum dan juga warna. Penulis memilih untuk melakukan perubahan desain Rahel untuk mencerminkan perjalanannya untuk mendapatkan kembali kepercayaan diri dan kebahagiaannya. Referensi utama yang digunakan untuk konsep perubahan ini didapatkan di dalam sebuah film animasi pendek dengan judul *'One Small Step'* (2018) yang menunjukkan tokoh Luna.

Seseorang yang memiliki impian untuk menjadi antariksawan dengan dukungan ayahnya, seorang tukang sepatu, dalam perjalanannya untuk meraih mimpinya, Luna kehilangan kepercayaan dirinya, ditambah dengan kehilangan ayahnya yang terjadi secara tiba-tiba, saat kejadian ini terjadi warna *palette* tokoh Luna berubah secara drastis, dari warna kulit yang *vibrant* dan *saturated* menjadi warna kusam dan mati, pakaian yang Luna pakai juga berubah dari pakaian yang memiliki warna terang menjadi pakaian polos dengan warna gelap. Menurut penulis perubahan yang terjadi dalam pewarnaan dan kostum yang digunakan tokoh Luna memiliki efek signifikan yang membuat scene ini menjadi lebih dramatis dan dapat menunjukkan perubahan dalam mental tokoh Luna lebih jelas kepada penonton.



Gambar 8. Analisa Perubahan Warna tokoh Luna dari ‘One Small Step’  
(Dokumentasi Penulis)

Setelah menemukan kembali kepercayaan diri dan keberaniannya, tokoh Rahel mengalami perubahan kostum dari pakaian dengan warna biru kusam menjadi warna pink terang. Penulis memilih warna pink untuk perubahan ini dikarenakan makna yang dimiliki oleh warna pink, secara umum warna pink memiliki beberapa makna seperti: cinta, kasih sayang dan juga romantis (Kendra Cherry, MSED, 2022) Tetapi pink di dalam zaman modern telah menjadi simbolisasi kekuatan perempuan, dari penggunaan warna pink untuk hari *breast cancer awareness*, hingga penggunaan warna pink untuk pergerakan ‘Me Too’, Pink telah menjadi simbol kekuatan, keberanian dan juga harapan untuk kaum wanita.

Selagi makna dari warna pink sendiri, Penulis juga memilih warna pink dengan pengaruh dari adegan di dalam film animasi “Mulan” (1998) dimana Mulan dipakaikan baju tradisional Tionghua, Han-Fu berwarna pink untuk mendatangi acara pencarian jodoh, yang membuatnya merasa gagal menjadi anak perempuan yang berbakti kepada keluarganya, dan diakhiri dengan Mulan memutuskan untuk menggantikan ayahnya untuk dinas militer perang. Mulan memotong rambutnya pendek selagi masih menggunakan han-fu yang sama,

mengambil kembali kepercayaan dirinya dan menunjukkan keberaniannya sebagai anak perempuan yang dalam masanya hanya diberikan harapan untuk menikah namun memutuskan untuk mematahkan stigma tersebut dan pergi dalam dinas untuk membantu ayahnya yang sudah tua.



Gambar 9. Analisa Warna tokoh Mulan dari 'Mulan'  
(Dokumentasi Penulis)

#### d) Kostum

Film animasi '*Lost Steps*' ditempatkan di Indonesia, pada tahun awal 2000-an, dalam pencarian awal referensi busana atau kostum untuk tokoh Rahel, penulis memutuskan untuk menggunakan referensi dari beberapa aktris dan selebriti yang aktif di daerah Asia Tenggara, berikut adalah dua referensi utama kostum tokoh Rahel, yang digunakan selebriti Asia Tenggara pada tahun 2000 awal:

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



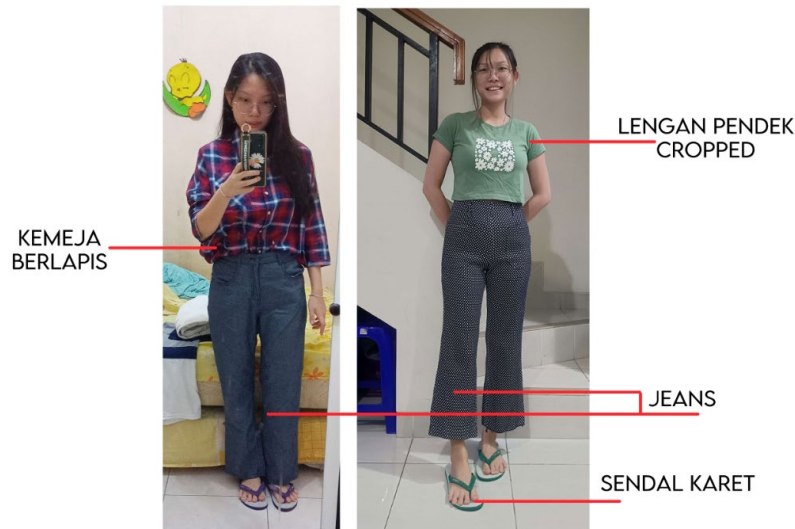
Gambar 10. Analisa Busana Aktis Malaysia Lisa Surihani dan Aktris Indonesia Asmirandah (Dokumentasi Penulis)

Dengan analisa ini, penulis menyimpulkan bahwa trend fashion saat tahun 2000 awal adalah: pakaian yang berlapis, rambut dengan poni dibelah tiga perempat, celana jeans, dan warna-warna yang terang. Selain dari kedua foto diatas, penulis melanjutkan analisisnya dengan menggunakan busana yang digunakan tokoh Lara Jean.



Gambar 11. Analisa Busana Tokoh Lara Jean dari 'To All The Boys I've Loved Before' (Dokumentasi Penulis)

Ditemukan bahwa tokoh Lara Jean memiliki banyak busana dengan fitur-fitur yang serupa seperti, pakaian yang berlapis, baju dengan warna terang, dan celana jeans.



Gambar 12. Analisa Busana Narasumber  
(Dokumentasi Penulis)

Sebelum perancangan tokoh dimulai, Penulis melakukan analisa terakhir dengan menggunakan busana dari narasumber, Jessica Meriani Gho, director dan scriptwriter tim penulis yang membuat cerita *'Lost Steps'* berdasarkan dengan kejadian hidupnya oleh karena itu Jessica digunakan oleh penulis sebagai dasar dari tokoh Rahel secara keseluruhan. Pakaian yang dipakai oleh narasumber menyerupai dari referensi sebelumnya. Narasumber juga sering menggunakan celana jeans, dengan model *Wide* atau *Bell* dimana bentuk celana melebar dibagian lutut ke bawah. Perancangan busana tokoh Rahel menggunakan perpaduan dari semua referensi yang telah dijabarkan diatas.

#### e) Three-Dimensional Character

Dalam perancangan Three-Dimensional Character tokoh Rahel, penulis mengambil inspirasi dari narasumber dan juga tokoh Fei Fei dari film animasi *'Over The Moon'* (2020). Secara sosiologis Fei Fei adalah seorang anak dari keluarga pembuat kue bulan. Hubungannya dengan keluarganya bahagia, namun setelah ibunya meninggal Fei Fei gagal untuk melepaskan dan mengikhlaskan kematian ibunya. Fei Fei mengalami kesulitan dalam menerima perubahan yang terjadi dikehidupannya setelah kematian ibunya. Seperti Fei Fei, Rahel juga kehilangan anggota keluarga yang disayangi dan mengalami kesulitan dalam

merelakan kepergiannya, dan sulit untuk menerima perubahan di dalam hidupnya. Kedua tokoh tersebut adalah seseorang yang sebelum meninggalkan anggota keluarganya, mempunyai ambisi dan cita-cita yang tinggi. Keduanya memiliki kepribadian yang keras kepala, ramah dan disukai banyak orang.

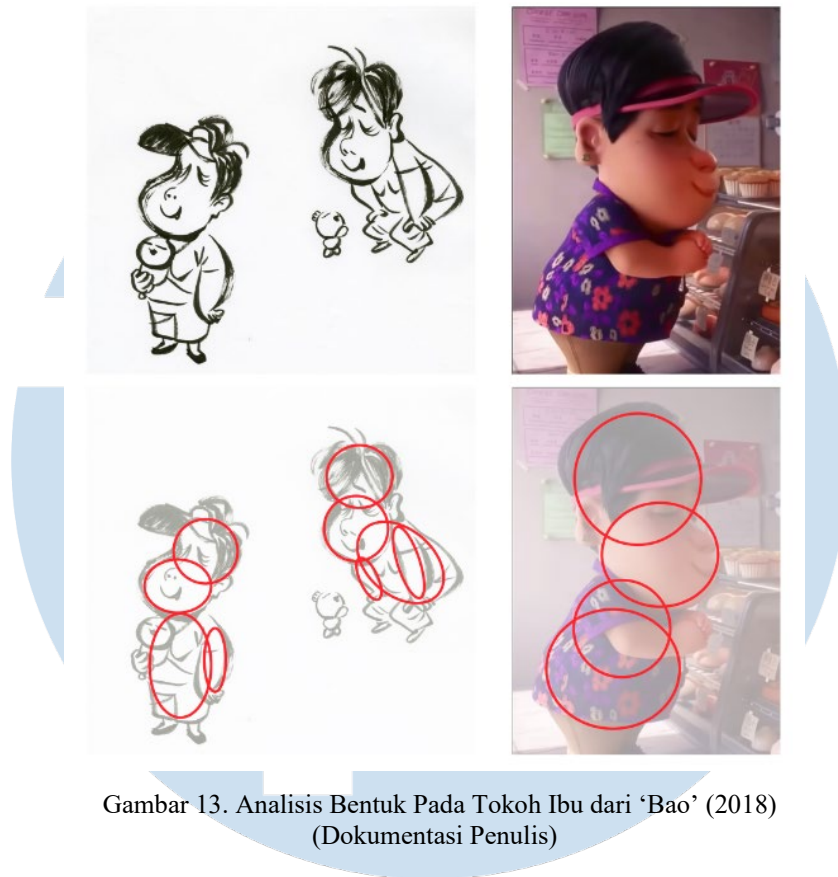
Narasumber Jessica Meriani Gho juga dijadikan referensi utama saat perancangan Three-Dimensional Charcter tokoh Rahel. Cerita dari *'Lost Steps'* berdasarkan kejadian kehidupan narasumber dan hubungannya dengan almarhum neneknya, narasumber adalah seseorang yang ambisius dan menyukai seni melukis dan menggambar, seperti neneknya yang dulu juga menyukai berbagai macam seni. Saat kehilangan neneknya, Narasumber ingin mengingat bagian-bagian kehidupan neneknya yang menyenangkan melainkan momen akhir yang pahit.

Dari kedua referensi tersebut, penulis membuat Rahel menjadi sebuah tokoh yang memiliki kepribadian ambisius, ramah, keras kepala dan pantang menyerah, tokoh Rahel juga memiliki rasa sayang yang besar terhadap neneknya seperti narasumber.

1. Wang Yuming (popo)

- a) Bentuk

Dalam merancang tokoh Wang Yuming (popo) penulis ingin menunjukkan secara visual bahwa popo adalah tokoh nenek yang memiliki karakteristik ramah, sabar dan sedikit konyol, bentuk dasar bulat digunakan dalam perancangan tokoh popo dengan inspirasi tokoh nenek dari film animasi pendek Disney dengan judul *'Bao'* (2018), penggunaan bentuk bulat dalam tokoh nenek di *Bao* membuat nenek terlihat sangat lembut dan sedikit konyol dikarenakan bentuknya yang sangat bulat.

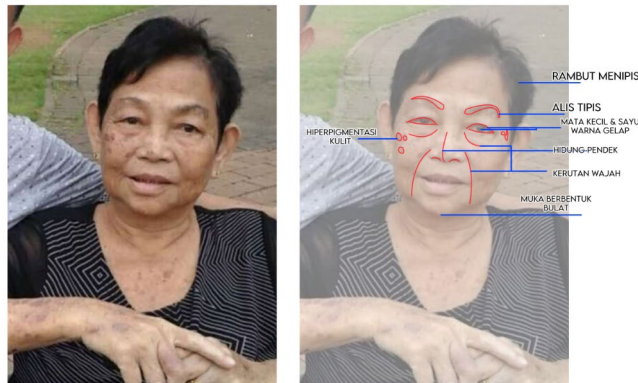


Gambar 13. Analisis Bentuk Pada Tokoh Ibu dari 'Bao' (2018)  
(Dokumentasi Penulis)

b) Fitur Wajah

Sama seperti Rahel, Wang Yuming (popo) adalah seseorang dengan keturunan Tiong Hua, oleh karena itu penulis menggunakan dua referensi utama untuk merancang desain wajah popo. Referensi utama yang digunakan adalah dari narasumber, beberapa hal yang dapat dilihat dari foto narasumber adalah: rambut pendek yang mulai menipis, alis tipis, mata kecil dan sayu, mata berwarna gelap, hidung pendek, kerutan wajah yang mendalam, muka bentuk bulat dan juga hiperpigmentasi kulit di beberapa area.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 14. Analisis Fitur Wajah Narasumber (Dokumentasi Penulis)

Referensi kedua adalah referensi dari tokoh nenek dari film animasi ‘Over The Moon’ (2022), Penulis memilih tokoh Nai Nai karena ras dan kemiripan Nai Nai dengan narasumber. Keduanya memiliki alis tipis, rambut pendek, hidung pendek, mata yang kecil dan berwarna gelap, dan juga kerutan wajah yang dalam.



Gambar 15. Analisis Fitur Wajah Nai Nai dari ‘Over The Moon’ (2022) (Dokumentasi Penulis)

c) Warna

Pemilihan warna oleh penulis saat proses perancangan tokoh Wang Yuming menggunakan tokoh Grandma Huang dari serial TV dengan judul; ‘Fresh Off the Boat’ (2015) Grandma Huang adalah tokoh nenek yang memiliki kepribadian yang unik, Grandma Huang memegang ikatan kultur Tiong Hua dengan ketat, seseorang yang mempercayai takhayul atau pantangan dari tradisi



Tiong Hua. Di dalam serial TV *Fresh Off the Boat*, Grandma Huang dibusanakan dengan pakaian yang kebanyakan berwarna hijau, biru dan merah.



Gambar 16. Analisis Warna Tokoh Grandma Huang dari Serial TV *'Fresh Off the Boat'* (2015)  
(Dokumentasi Penulis)

Menurut kepercayaan Tiong Hua, warna hijau dan biru memiliki arti: penyembuhan, harmoni dan kepercayaan, kedua warna digabung biasanya memiliki arti kesehatan, panjang umur dan kemakmuran (Oliver Verot, 2023). Dengan status sosial yang dimiliki oleh popo, dan juga kondisi kesehatannya penulis memutuskan untuk menggunakan kedua warna diatas dalam pembuatan tokoh popo.

#### d) Kostum

Dalam perancangan kostum tokoh popo, referensi utama yang digunakan penulis adalah foto-foto lama dari narasumber selagi juga memperhatikan concept art dari film *'Bao'* (2018). Observasi baju sehari-hari yang digunakan oleh narasumber adalah celana kain, dan baju lengan panjang dengan bahan kain dan memiliki motif atau corak yang unik.



Gambar 17. Foto Busana Narasumber  
(Dokumentasi Penulis)

Tidak jauh berbeda dengan busana narasumber, di dalam concept art film 'Bao' juga menunjukkan beberapa fitur busana yang serupa. Baju dengan motif unik, lengan panjang dipadukan dengan celana kain yang nyaman.



Gambar 18. Konsep Awal Busana Tokoh Ibu dari 'Bao' (2018)  
(dmarsigliese.com)

### c. Eksplorasi Perancangan Tokoh

Perancangan tokoh Rahel dan Wang Yuming diawali dengan perancangan Three-Dimensional Character berdasarkan naskah yang sudah dibuat, lalu dilanjutkan dengan pencarian referensi untuk proses perancangan visual tokoh. Desain visual awal dari kedua tokoh dirancang dengan informasi yang ada di naskah dan Three-Dimensional Character yang telah ditentukan, setelah desain kasar selesai, desain tersebut disesuaikan lagi dengan referensi-referensi relevan yang telah didapatkan oleh penulis. Sebagai tahap terakhir dalam perancangan visual tokoh dari film

animasi *'Lost Steps'*, penulis mengimplementasikan teori-teori karakter desain seperti: bentuk, fitur wajah, warna dan kostum.

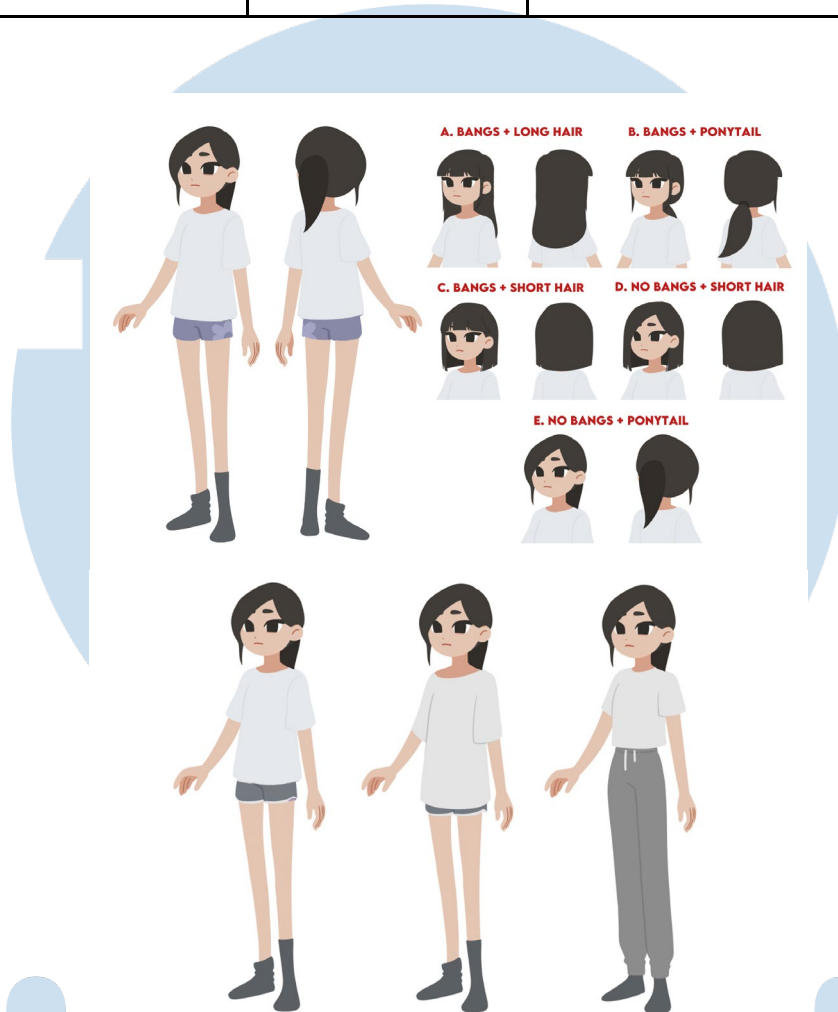
1) Rahel Tanuwijaya

Berikut adalah tabel Three-Dimensional Character tokoh Rahel Tanuwijaya:

Tabel 2. Tabel Three-Dimensional Character Rahel Tanuwijaya

Fisiologi	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Perempuan</b>	
	<b>Usia</b>	<b>22</b>	
	<b>Warna</b>	<b>Rambut</b>	<b>Hitam</b>
		<b>Mata</b>	<b>Hitam</b>
		<b>Kulit</b>	<b>Putih</b>
	Tinggi Badan	165cm	
	Berat Badan	40kg	
	Penampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rambut Panjang dan Lurus</li> <li>- Rambut di ikat</li> <li>- Berpakaian Feminin</li> <li>- Sederhana</li> </ul>	
Sosiologi	Kelas sosial	Menengah keatas	
	Keturunan	Tiong Hua	
	Pekerjaan	Pelukis	
	Peran dalam lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak Yatim Piatu yang hidup dengan neneknya</li> <li>- Perawat utama neneknya</li> <li>- Pelukis Berprestasi</li> </ul>	
Psikologi	Ambisi	Menjadi pelukis ternama di Indonesia	
	Kekecewaan	Neneknya tidak dapat melihat kesuksesannya	
	Sifat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensitif</li> <li>- Keras Kepala</li> <li>- Memiliki Tekad yang tinggi</li> </ul>	

		- Serious
--	--	-----------



Gambar 19. Eksplorasi Perancangan Tokoh Rahel  
(Dokumentasi Penulis)

Awal dari perancangan tokoh Rahel, Penulis memberikan fokus kepada desain wajah dan rambut dari tokoh Rahel. Untuk wajah tokoh Rahel, penulis berusaha untuk memasukan fitur-fitur wajah ras Asia. Penulis memberikan beberapa pilihan rambut untuk Rahel yang terinspirasi oleh model rambut yang populer pada tahun awal 2000 dikalangan komunitas Cina-Indonesia, setelah pembahasan dengan seluruh tim, keputusan untuk memberikan Rahel rambut ikat satu tanpa poni diambil dengan alasan: trend rambut yang ada pada tahun 2000 (poni yang dibelah kesamping  $\frac{3}{4}$ ) dan cocok dengan kepribadian Rahel yang merupakan orang yang serius.

Setelah menentukan model rambut dan wajah tokoh, penulis dan tim melakukan eksplorasi terhadap gaya baju yang akan dipakai oleh Rahel, sebelum menentukan model baju dan warna, penulis memberikan tiga pilihan *style* busana untuk Rahel, dalam tahap ini penulis dan tim ingin menentukan apakah Rahel seseorang yang memilih untuk berpakaian berantakan atau rapi, preferensi tokoh dalam menggunakan pakaian dengan ukuran pas atau oversized dan juga level kenyamanan Rahel dalam menggunakan busana yang terbuka. Setelah berdiskusi penulis dan tim memutuskan untuk memberikan busana tertutup dan rapih kepada Rahel untuk memberikan gambaran tokoh yang serius.

## 2) Wang Yuming

Berikut adalah tabel Three-Dimensional Character tokoh Wang Yuming:

Tabel 3. Tabel Three-Dimensional Character Wang Yuming

Fisiologi	<b>Jenis Kelamin</b>		<b>Perempuan</b>
	<b>Usia</b>		<b>67</b>
	<b>Warna</b>	<b>Rambut</b>	<b>Putih</b>
		<b>Mata</b>	<b>Hitam</b>
		<b>Kulit</b>	<b>Putih</b>
	Tinggi Badan		140cm
	Berat Badan		60kg
	Penampilan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rambut pendek dan putih</li> <li>- Hiperpigmentasi dibeberapa bagian kulit</li> <li>- Berpakaian Feminin</li> <li>- Menggunakan aksesoris Jade</li> </ul>
Sosiologi	Kelas sosial		Menengah keatas
	Keturunan		Tiong Hua
	Pekerjaan		Pelukis
	Peran dalam lingkungan		- Pengasuh Rahel

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ramah dan aktif di komunitas</li> <li>- Penggembarnya seni lokal</li> </ul>
Psikologi	Ambisi	Mempelajari dan menguasai berbagai macam seni
	Kekecewaan	Meninggalkan Rahel sendiri
	Sifat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usil</li> <li>- Penyayang</li> <li>- Pemberani</li> <li>- Optimis</li> </ul>



Gambar 20. Eksplorasi Perancangan Tokoh Wang Yuming (Dokumentasi Penulis)

Pada proses awal perancangan tokoh Wang Yuming, Penulis mempunyai ide untuk membuat tokoh nenek stereotipikal Tiong Hua, pendek, bungkuk, mata kecil yang terlihat seperti selalu tertutup, memakai kacamata bulat kecil dan rambut yang di sanggul, penulis juga menyediakan tiga model rambut lain untuk dipertimbangkan oleh tim penulis bersama. Setelah berdiskusi bersama, tim penulis memiliki rambut yang disanggul agar semakin mendorong desain stereotipikal ras Cina.

MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 21. Perancangan Awal Tokoh Wang Yuming (Dokumentasi Penulis)

Setelah melakukan riset ulang, desain visual tokoh Wang Yuming mendapatkan perubahan total, dengan alasan desain tersebut tidak cocok dalam *setting* yang telah dipilih oleh tim. Dalam melakukan perubahan ini, penulis memutuskan untuk menggunakan narasumber untuk menjadi referensi utama tokoh Wang Yuming.

Perubahan terbesar terjadi di model rambut dan busana yang dipakai oleh Wang Yuming, model tambut diubah menjadi rambut pendek karena setelah observasi lebih lanjut rambut pendek adalah model rambut yang populer dikalangan lansia. Busana yang dipakai oleh Wang Yuming adalah baju yang lebih nyaman dengan bahan kain yang lembut dikulit disertai dengan kardigan untuk membuat Wang Yuming tetap hangat.



Gambar 22. Revisi Desain Tokoh Wang Yuming (Dokumentasi Penulis)