

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

*The Great Prowler Lupin* merupakan sebuah karya animasi pendek 2D dengan durasi 5 menit. Karya ini mengangkat tema *compassion* dan *found family* dilengkapi dengan genre drama dan komedi. Dengan aspek rasio 16:9 dan resolusi 1080P, karya ini menggunakan FPS campuran yang berprogresi mulai dari 10, 15, dan 24 FPS. Selain itu, karya ini berlatar tempat di sebuah kota bernama *Clowderville* yang terinspirasi dari kota-kota di Amerika pada tahun 2020.

#### Konsep Karya

Konsep cerita ini terbentuk dari sebuah foto kucing yang sedang mengendarai mobil mainan. Dari foto tersebut, penulis dan tim terinspirasi untuk membuat sebuah animasi menggunakan tokoh hewan sebagai protagonis. Cerita ini berawal dari sebuah konsep yang menceritakan perjalanan seekor kucing dalam meraih mimpinya untuk mengendarai mobil. Namun, penulis dan tim ingin mengembangkan konsep tersebut menjadi sebuah cerita yang lebih bermakna. Dengan beberapa penyesuaian, terbentuklah *The Great Prowler Lupin* yang menceritakan perjalanan seekor rakun bernama Lupin dalam mencari surga. Penulis dan tim ingin menyampaikan bahwa “surga” bukanlah tempat yang jauh, melainkan dapat diciptakan dari perilaku orang-orang yang memiliki kasih, kebaikan, empati, dan gotong royong.

Karya ini dibuat dalam animasi 2D dengan teknik *frame by frame* dan sedikit *tweening*. Gaya visual animasi *The Great Prowler Lupin* terinspirasi dari sebuah animasi pendek berjudul *Dance On! Nonoko!* (2023). Berdasarkan referensi tersebut, penulis dan tim menggunakan *flat colors* dan *textured line art* untuk pembuatan tokoh. Sedangkan *background* dibuat dengan efek *blotchy* menggunakan *watercolor* dan *chalky line art* agar tokoh terlihat lebih menonjol. Gaya animasi untuk tokoh bersifat kartunis dengan gerakan yang cukup *exaggerated* agar emosi tokoh tersampaikan dengan baik. Warna yang digunakan

cenderung *soft*, oleh karena itu penggunaan warna hitam akan disubstitusi dengan warna biru tua agar terlihat lebih seimbang.



Gambar 2. *Dance On! Nonoko!* (2023)

(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=s7ruScjf9js&t=100s&ab\\_channel=wancii](https://www.youtube.com/watch?v=s7ruScjf9js&t=100s&ab_channel=wancii))

Plot *The Great Prowler Lupin* dimulai dari kehidupan Lupin di jalanan bersama dengan temannya, seorang gelandangan bernama Carlos. Carlos sering bercerita mengenai keindahan dan keagungan surga kepada Lupin. Namun suatu hari, Carlos menghilang dari kediamannya di sebuah gang kecil. Mengingat cerita-cerita Carlos mengenai surga, Lupin berpikir Carlos telah pergi ke sana. Setelah melihat sebuah poster yang tertempel di dinding yang menampilkan mobil menuju surga, Lupin terinspirasi untuk membangun sebuah mobil untuk menyusul Carlos. Saat Lupin sedang mengumpulkan bahan-bahan untuk merakit mobilnya, ada seseorang yang merasa terganggu dengan keberadaan Lupin dan memukulnya sampai ia tak sadarkan diri.

Saat Lupin sadarkan diri, ia berada di sebuah rumah yang tak ia kenal, beserta dengan seorang wanita yang tak pernah ia lihat. Awalnya Lupin selalu waspada dengan wanita tersebut yang bernama Eden dan berusaha untuk kabur. Namun, Lupin menemukan sebuah gudang berisi barang-barang yang ia butuhkan untuk merakit sebuah mobil. Dengan susah payah ia membangun mobil dari barang-barang bekas. Tanpa disadarinya, Eden sedang mengamati Lupin. Saat mobil tersebut selesai dirakit, seekor kucing tetangga bernama Vladimir datang dan merusak mobil tersebut sampai hancur. Kecewa karena kerja kerasnya sia-sia,

Lupin hanya bisa merenung. Melihat Lupin yang lesu, Eden memahami kekecewaan Lupin dan memberikannya sebuah mobil mainan. Dari sana, Lupin menyadari bahwa Eden lah surga yang ia cari-cari selama ini.

## **Tahapan Kerja**

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

Setelah mematangkan konsep cerita, penulis dan tim melakukan riset untuk kedua tokoh hewan, Lupin dan Vladimir. Karena gaya visual yang ditargetkan adalah kartunis, penulis berencana untuk membentuk tokoh dengan elemen-elemen yang sederhana. Meskipun begitu, penulis masih ingin menonjolkan karakteristik mereka masing-masing.

Seperti yang disebutkan oleh Purwaningsih dan Ruswandi (2021), tanpa adanya modifikasi pada kepribadian tokoh hewan, mereka hanya akan menjadi hewan biasa. Oleh karena itu, penulis berencana untuk menerapkan konsep antropomorfisme pada tokoh hewan agar lebih menarik dan *relatable*.

#### b. Observasi

Perancangan kedua tokoh hewan dimulai dengan observasi kepustakaan melalui tokoh dari film-film animasi dan beberapa bentuk nyata rakun serta kucing. Berdasarkan observasi yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa referensi, baik dalam aspek kepribadian maupun visual.

##### 1) Lupin

###### a) *Three-Dimensional Character*

Penulis mengobservasi kepribadian dan latar belakang tokoh Chihiro Ogino dari *Spirited Away* (2001) agar dapat memahami kebiasaan dan perilakunya sebagai tokoh manusia. Hal tersebut akan menjadi acuan ketika mengaplikasikan konsep antropomorfisme pada tokoh Lupin.

Tabel 1. Observasi Chihiro Ogino

Tokoh	<i>Three-Dimensional Character</i>
<p>Chihiro Ogino</p>  <p>Sumber: <a href="https://ghibli.fandom.com/wiki/Chihiro_Ogino">https://ghibli.fandom.com/wiki/Chihiro_Ogino</a></p>	<p>Fisiologi: Chihiro adalah seorang anak perempuan berusia 10 tahun yang bertubuh kecil dan wajah yang bulat. Pakaian aslinya terdiri dari kaos putih hijau, celana merah, kaos kaki putih, dan sepatu kuning.</p> <p>Sosiologi: Chihiro sedang berada dalam proses perpindahan ke kota baru bersama dengan kedua orang tuanya. Sebagai seorang anak yang masih berusaha untuk beradaptasi dengan sekitarnya, ia harus membangun semuanya dari awal lagi. Kondisi ini membuat Chihiro murung dan kesal.</p> <p>Psikologi: Karena usianya yang masih muda, Chihiro memiliki kepribadian yang kekanak-kanakan, rentan, murni, penasaran, dan juga sulit beradaptasi dengan lingkungannya. Namun, perjalanan yang ditempuhnya membuat Chihiro berkembang menjadi anak yang berani, tangguh, dan ceria.</p>

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sebagai referensi tokoh hewan untuk fisiologi Lupin, penulis menggunakan tokoh Papa dari animasi pendek Disney *Far From the Tree* (2021).

Tabel 2. Analisis Dimensi Fisiologi Papa

Tokoh	<i>Three-Dimensional Character</i>
<p>Papa</p>  <p>Sumber:</p>	<p>Fisiologi: Tubuh Papa tergolong cukup besar dengan warna bulu abu-abu dan putih. Selain itu, Papa juga memiliki cacat seperti pada mata dan ekornya berantakan. Berdasarkan penampilannya, Papa terlihat berpengalaman dan waspada dengan keadaan di sekitarnya</p>

<a href="https://disney.fandom.com/wiki/Far_From_the_Tree#Gallery">https://disney.fandom.com/wiki/Far_From_the_Tree#Gallery</a>	
---	--

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kepribadian dan latar belakang Lupin diinspirasi oleh Kit, seekor anak kucing dari animasi pendek Pixar *Kitbull* (2019). Dalam observasi ini, penulis hanya menggunakan dimensi psikologi dan sosiologi Kit sebagai acuan untuk Lupin.

Tabel 3. Analisis Dimensi Sosiologi dan Psikologi Kit

Tokoh	<i>Three-Dimensional Character</i>
<p data-bbox="630 1093 662 1126">Kit</p>  <p data-bbox="609 1415 683 1438">Sumber:</p> <p data-bbox="523 1451 774 1550"> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AZS5cgybKcI&amp;t=39s&amp;ab_channel=Pixar">https://www.youtube.com/watch?v=AZS5cgybKcI&amp;t=39s&amp;ab_channel=Pixar</a> </p>	<p data-bbox="801 1093 906 1126">Sosiologi:</p> <p data-bbox="801 1137 1353 1496">Kit tinggal di dalam sebuah kardus bekas yang terletak di halaman belakang rumah seseorang. Satu-satunya posesi yang dimiliki Kit adalah sebuah boneka lusuh yang selalu menemaninya. Kit adalah seekor kucing liar sehingga ia harus mencari segala kesempatan untuk bertahan hidup. Seperti mencuri makanan dan melindungi tempat tinggalnya dari berbagai ancaman.</p> <p data-bbox="801 1507 906 1541">Psikologi:</p> <p data-bbox="801 1552 1353 1910">Keadaan sosiologi Kit membuatnya memiliki <i>trust issue</i>, sangat waspada, tertutup, dan dingin. Meskipun begitu, ia adalah seekor anak kucing lucu yang masih memiliki sifat penasaran, <i>playful</i>, dan ceria di saat-saat tertentu. Kit juga memiliki ketakutan akan manusia, walaupun akhirnya Kit mampu mengatasi ketakutannya dan membuka diri kepada orang lain.</p>

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b) Kostum

Penulis mengamati adanya perbedaan makna dari penggunaan topeng pada tokoh manusia seperti Robin dari *Teen Titans Go!* (2013) dan Catwoman dari *The Batman* (2004). Topeng berguna sebagai pelindung identitas seseorang. Namun, Robin adalah seorang pahlawan yang berbudi, sedangkan Catwoman adalah seorang pencuri yang lihai. Topeng ini dapat memberi makna yang berbeda sesuai dengan perilaku dan kepribadian yang ditunjukkan oleh tokoh.



Gambar 3. Robin dan Catwoman

1. (Sumber: <https://teentitans.fandom.com/wiki/Robin>)
2. (Sumber: <https://choicefineart.com/products/batman-the-animated-series-original-production-cel-catwoman-9>)

Dalam konteks ini, penulis ingin menonjolkan kepribadian Lupin yang suka mencuri. Penulis juga mengambil referensi corak di sekitar mata melalui Anak Marie dari *Far From the Tree* (2021) yang terlihat seperti topeng.



Gambar 4. Perbandingan Topeng pada Perampok dan Anak Marie

(Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=dPKg1du3xMI&ab\\_channel=WaltDisneyAnimationStudios](https://www.youtube.com/watch?v=dPKg1du3xMI&ab_channel=WaltDisneyAnimationStudios))

Penulis terinspirasi dari spesies anjing rakun Jepang yang dikenal dengan sebutan tanuki, biasanya digambarkan dengan sehelai daun di kepalanya. Tanuki dianggap sebagai hewan mitos yang suka mencuri dari manusia menggunakan daun tersebut. Konon, tanuki akan meletakkan sebuah daun ajaib di atas kepala manusia dan daun tersebut akan mendistorsi pandangan manusia, membuat mereka linglung. Setelahnya, para tanuki dapat merampas semua kepunyaan orang tersebut tanpa disadari.



Gambar 5. Tanuki dengan Daun di Atas Kepalanya

(Sumber: <https://japanese-clothing.com/blogs/japanese-clothing-blog/tanuki>)

Daun ini juga berfungsi untuk memberikan aksentuasi pada emosi yang akan diekspresikan. Dalam budaya *anime* dikenal istilah *ahoge* (アホ毛), secara harfiah yaitu rambut bodoh. *Ahoge* merujuk pada sehelai rambut yang tumbuh ke atas dari kepala tokoh. *Ahoge* dapat berubah bentuk sesuai dengan emosi yang ditampilkan tokoh. Dapat dikatakan bahwa *ahoge* adalah bagian dari ekspresi wajah tokoh.



Gambar 6. Contoh Ahoge pada Tokoh Edward Elric

1. (Sumber: [https://great-characters.fandom.com/wiki/Edward\\_Elric](https://great-characters.fandom.com/wiki/Edward_Elric))
2. (Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/AbiZTRgkRYzd0rwjVCeZFLNkBpQ7Nu4LIjm7AYsi-L2LrvfCceiWYto/>)

c) Fitur Wajah

Penulis mengobservasi Robin sebagai acuan tokoh manusia untuk menjadi dasar pembentukan ekspresi Lupin. Robin selalu menggunakan topeng di sekitar matanya hingga bisa dianggap seperti bagian dari fitur wajahnya. Emosi Robin diekspresikan melalui matanya yang tertutup oleh topeng tersebut. Walaupun Robin tidak memiliki alis seperti manusia pada umumnya, topeng tersebut berhasil merepresentasikan ekspresi Robin melalui pergerakannya yang dilebih-lebihkan.



Gambar 7. Observasi Ekspresi Robin

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/470485492331054832/>)

Berdasarkan studi observasi pada tokoh Anak Marie dari *Far From the Tree* (2021), corak di sekitar mata rakun dapat digunakan sebagai pengganti alis. Karena pada umumnya rakun tidak memiliki alis seperti manusia, corak ini dapat menjadi pengganti yang efektif karena akan mengikuti gerakan dan ekspresi mata. Penulis juga melakukan perbandingan anatara mata rakun dan manusia untuk menentukan jenis mata yang lebih cocok.



Gambar 8. Perbandingan Mata Rakun dan Manusia  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga melakukan studi observasi pada ekspresi tokoh Anak Marie. Ia terlihat lebih lugu dan kekanak-kanakan karena bentuk matanya yang bulat. Bentuk telinga juga akan digunakan sebagai acuan untuk menandakan emosi di saat-saat yang paling ekstrim.



Gambar 9. Observasi Ekspresi Anak Marie

(Sumber: [https://www.instagram.com/p/CW\\_P3bAPTCE/?img\\_index=7](https://www.instagram.com/p/CW_P3bAPTCE/?img_index=7))

## 2) Vladimir

### a) *Three-Dimensional Character*

Tokoh manusia yang diobservasi untuk Vladimir adalah Jafar dari *Aladdin* (1992). Penulis mengamati kepribadian Jafar dari observasi perilaku dan kebiasaan yang akan menjadi acuan untuk perancangan Vladimir.

Tabel 4. Observasi Jafar

Tokoh	<i>Three-Dimensional Character</i>
<p data-bbox="603 416 655 443">Jafar</p>  <p data-bbox="592 792 667 819">Sumber:</p> <p data-bbox="536 831 724 891"><a href="https://disney.fandom.com/wiki/Jafar">https://disney.fandom.com/wiki/Jafar</a></p>	<p data-bbox="762 416 863 443">Fisiologi:</p> <p data-bbox="762 461 1359 674">Jafar adalah pria paruh baya yang bertubuh kurus dan tinggi. Ia selalu mengenakan pakaian yang mewah dan heboh. Selain itu, ia juga selalu membawa tongkat ular kobra berwarna emas. Matanya melengkung ke atas dan memiliki jenggot yang ikal.</p> <p data-bbox="762 689 863 716">Sosiologi:</p> <p data-bbox="762 734 1359 947">Jafar adalah tangan kanan sultan Agrabah. Walaupun ia menampilkan dirinya seperti orang yang terhormat, sebenarnya ia memandang rendah orang di sekitarnya dan haus akan kekuasaan. Ia bahkan tidak segan untuk memanipulasi sultan untuk kepentingan dirinya sendiri.</p> <p data-bbox="762 963 863 990">Psikologi:</p> <p data-bbox="762 1008 1359 1176">Jafar adalah seseorang psikopat yang tidak bermoral, sombong, narsis, dan tidak pernah puas. Ia ingin selalu menjadi yang nomor satu sekalipun harus mengorbankan orang lain untuk mencapai tujuannya.</p>

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk tokoh hewan, penulis terinspirasi oleh tokoh Lucifer dari film animasi Disney *Cinderella* (1950). Kepribadian Lucifer yang terlalu dimanja sesuai dalam menunjukkan sifat Vladimir yang angkuh dan licik.

Tabel 5. Analisis *Three-Dimensional Character* Lucifer

Tokoh	<i>Three-Dimensional Character</i>
<p data-bbox="603 1626 671 1653">Lucifer</p> 	<p data-bbox="788 1626 888 1653">Fisiologi:</p> <p data-bbox="788 1671 1359 1883">Lucifer memiliki mata yang sipit dan tajam. Mulutnya juga selalu melengkung ke atas dengan mengancam. Tubuhnya besar dan seringkali dicondongkan ke depan, terlihat lebih gagah dan angkuh.</p>

<p>Sumber:  <a href="https://disney.fandom.com/wiki/Lucifer">https://disney.fandom.com/wiki/Lucifer</a></p>	<p>Sosiologi:  Lucifer adalah peliharaan ibu tiri Cinderella yang jahat. Ia tinggal di rumah Cinderella yang besar dan megah. Lucifer selalu dimanja dari kecil dan tidak pernah merasakan kesusahan. Selama ia tinggal di rumah tersebut, Lucifer tidak pernah bekerja dan selalu bermalas-malasan.</p>
	<p>Psikologi:  Lucifer adalah kucing yang sombong dan licik. Ia hanya setia kepada pemiliknya, yaitu ibu tiri Cinderella yang jahat. Karena kehidupannya yang <i>privileged</i>, Lucifer menjadi tak tahu aturan dan selalu bertingkah sesuai keinginannya tanpa memikirkan orang lain. Ia adalah kucing yang dramatis dan suka menjebak orang lain, seolah-olah ia adalah korbannya.</p>

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b) Kostum

Prince Hans adalah salah satu tokoh manusia yang menggunakan kostum berupa *tuxedo*. Dengan penampilan yang rapi dan berwibawa, dapat dipahami bahwa Prince Hans berasal dari latar belakang yang mapan. Meskipun begitu, sifat asli Prince Hans ternyata tidak sebaik yang ia tampilkan. Di bawah kostum yang ia gunakan, Prince Hans adalah seseorang yang haus akan kekuasaan, egois, dan sombong. Melihat kembali kostumnya, sifat asli Prince Hans tersebut terlihat semakin kentara apabila dipadukan dengan kostum *tuxedo*-nya.



Gambar 10. Observasi Kostum Prince Hans

(Sumber: [https://villains.fandom.com/wiki/Prince\\_Hans\\_\(Frozen\)](https://villains.fandom.com/wiki/Prince_Hans_(Frozen)))

Berdasarkan studi observasi pada warna bulu kucing, penulis terinspirasi dari *tuxedo cat* atau *bicolor cat* untuk kostum Vladimir. Seperti namanya, *tuxedo cat* adalah kucing dengan bulu bagian luar yang berwarna hitam dan bagian dalam yang berwarna putih. Apabila dilihat secara keseluruhan, bentuknya menyerupai baju *tuxedo*. *Tuxedo* merupakan pakaian formal yang biasanya digunakan untuk acara-acara penting seperti, pernikahan, *red carpet*, maupun *gala dinner*. Melihat kegunaannya, *tuxedo* digolongkan sebagai pakaian yang bermutu tinggi dan spesial.

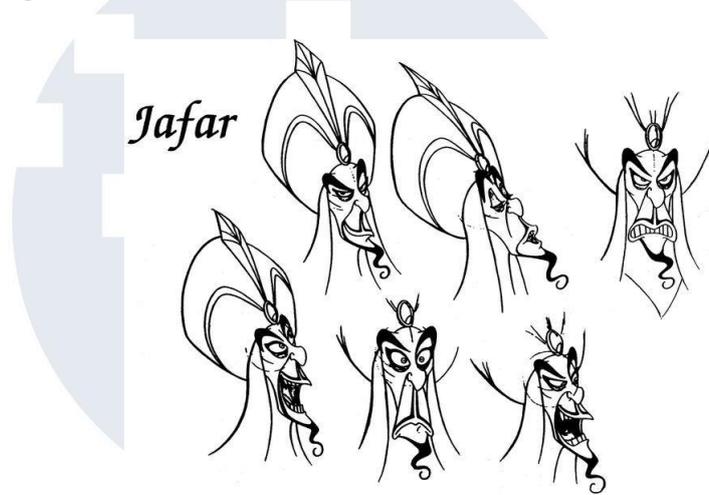


Gambar 11. Observasi *Tuxedo Cat* dan *Tuxedo Asli*

1. (Sumber: [https://twitter.com/99tux\\_com/status/1143522225695469569](https://twitter.com/99tux_com/status/1143522225695469569))
2. (Sumber: [https://www.politix.com.au/slim-fit-tuxedo-with-hand-beaded-shawl-collar/FJ23B\\_Black.html](https://www.politix.com.au/slim-fit-tuxedo-with-hand-beaded-shawl-collar/FJ23B_Black.html))

c) Fitur Wajah

Jafar memiliki wajah yang panjang dan kurus, membentuk fitur wajah yang tajam dan tegas. Ekspresi yang dimilikinya terlihat agresif dan antagonistik. Pada umumnya, mata Jafar juga lebih kecil yang memberikannya kesan misterius dan licik. Area mulutnya yang panjang membuat Jafar terlihat besar hati dan angkuh.



Gambar 12. Observasi Ekspresi Jafar

(Sumber: <https://www.pinterest.es/pin/390968811396401786/>)

Selain itu, penulis mengacu pada ekspresi Lucifer untuk membangun fitur wajah Vladimir. Lucifer tidak memiliki alis, namun gerakan mata dengan mulutnya sudah cukup untuk menggambarkan emosi yang ingin disampaikan. Dengan lengkungan mata yang naik, Lucifer terlihat lebih licik dan misterius. Serupa dengan Jafar, proporsi area mulut Lucifer lebih lebar dibandingkan area matanya, menambahkan kesan sombong Lucifer. Orang sombong biasanya akan dikaitkan dengan wajah yang mendongak ke atas, menyebabkan area mulutnya terlihat lebih lebar dari matanya. Elemen-elemen tersebut akan digunakan sebagai referensi untuk menghidupkan kepribadian Vladimir yang angkuh dan licik.



Gambar 13. Observasi Ekspresi Lucifer

2. (Sumber: <https://cinderella.fandom.com/wiki/Lucifer>)
3. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Studi Pustaka

Berikut adalah beberapa teori yang penulis gunakan untuk mendukung penelitian ini:

Tabel 6. Tabel Keterikatan Teori

No.	Penulis (Tahun)	Teori	Penggunaan Teori
1	Mota-Rojas <i>et al.</i> (2021)	Antropomorfisme	Untuk menentukan bagaimana karakteristik manusia dapat diterapkan pada tokoh hewan
2	Egri (1972)	<i>Three-Dimensional Character</i>	Untuk menjadi acuan dalam menentukan penampilan, kondisi kehidupan, dan kepribadian tokoh
3	Landis (2014)	Kostum	Untuk membentuk kostum yang cocok dan unik sesuai dengan kepribadian tokoh
4	Diego-Mas <i>et al.</i> (2020) dan Bancroft (2012)	Fitur Wajah	Untuk menciptakan ekspresi tokoh yang mampu menggambarkan emosi yang tepat berdasarkan fungsi fitur wajah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

1) Lupin

a) *Three-Dimensional Character*

Penulis menentukan penampilan Lupin, mulai dari coraknya, bentuk tubuh, hingga kumis. Pada eksperimen awal, penulis membuat Lupin dengan bentuk tubuh persegi panjang yang bagian belakangnya lebih rendah daripada kepalanya. Dari samping, wajah Lupin juga lebih mancung.



Gambar 14. Eksperimen Bentuk Tubuh Lupin

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk mendalami psikologi Lupin, penulis melihat kembali kondisi sosiologi dan fisiologinya. Seperti Kit, Kehidupannya cukup sulit, sebagai hewan liar yang tinggal di jalanan. Selain itu Lupin merupakan seekor rakun yang biasanya dikenal sebagai pembawa penyakit dan perusak properti, membuat manusia semakin benci dengan rakun. Aspek-aspek tersebut tentunya memiliki dampak besar pada kepribadian dan kebiasaan Lupin.

b) Kostum

Walaupun antropomorfisme diaplikasikan pada tokoh Lupin, ia masih dianggap hewan liar sejati. Artinya penulis hanya dapat bereksperimen dengan permainan warna, corak bulu, serta aksesoris tambahan untuk kostum, bukan dalam bentuk pakaian. Berdasarkan visualisasi sebelumnya, penulis menggunakan corak topeng di sekitar matanya. Selain itu, penulis juga terinspirasi oleh tanuki yang biasanya digambarkan dengan daun di atas kepalanya. Penulis pun mencoba bereksperimen dengan penempatan dan ukuran daun yang cocok untuk Lupin. Terakhir, akan ada sapu

tangan milik tokoh Carlos yang diikat pada tangan Lupin. Peletakan sapu tangan tersebut juga akan ditentukan berdasarkan eksperimen yang dilakukan.

c) Fitur Wajah

Ekspresi Lupin awalnya hanya ditentukan oleh matanya. Sehingga ketika Lupin berekspresi, corak topeng di sekitar matanya tidak ikut bergerak. Kemudian penulis mencoba memberikan gerakan pada corak di sekitar mata Lupin untuk dibandingkan dengan ekspresi sebelumnya. Selain itu, penulis juga mencoba jenis mata yang berbeda untuk Lupin. Penulis membuatnya tanpa sklera mata, sehingga yang terlihat hanya irisnya. Namun, penulis dan tim merasa penampilan tersebut kurang cocok secara keseluruhan.



Gambar 15. Eksperimen Fitur Wajah Lupin  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Vladimir

a) *Three-Dimensional Character*

Penulis bereksperimen dengan tokoh Vladimir seperti bentuk badan, corak, kehidupan sosial, hingga kepribadiannya. Penulis menggambarkan Vladimir dengan beberapa bentuk, seperti bulat, persegi panjang, dan belah ketupat. Penulis membuat beberapa versi dengan arah telinga yang berbeda. Keberadaan kumis juga menjadi pertimbangan untuk desain Vladimir. Penulis juga berusaha untuk memastikan bahwa penampilan Vladimir sesuai dengan kondisi sosial dan kepribadiannya. Kehidupan Vladimir tergolong nyaman dan mewah. Ia terlalu dimanja dan menjadi

kucing yang egois. Detail-detail tersebut akan menjadi poin utama yang penulis akan tekankan dalam fisiologinya.



Gambar 16. Eksperimen Bentuk Vladimir  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b) Kostum

Sebagai pelengkap corak *tuxedo* Vladimir, penulis menambahkan aksesoris berupa kerah putih dengan dasi kupu-kupu. Namun, penulis juga perlu menentukan ukuran aksesoris tersebut supaya dapat memaksimalkan kostum Vladimir. Penulis mencoba ukuran besar, sedang, dan kecil untuk dasi kupu-kupunya.

c) Fitur Wajah

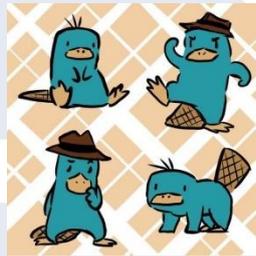
Penulis bereksperimen dengan beberapa bentuk mata dan juga proporsi terutama di area mulut dengan mata. Area mata ada yang dibuat lebih besar dari mulut dan sebaliknya. Sedangkan bentuk mata dibuat dengan versi melengkung ke bawah, melengkung ke atas, dan tertutup. Terakhir, penulis bereksperimen dengan alis pada desain Vladimir untuk menentukan aksen yang kira-kira sesuai dengan keseluruhan penampilan Vladimir.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

1) Lupin

Dalam eksplorasi bentuk Lupin, penulis mencari inspirasi dari tokoh-tokoh lain yang memiliki wujud sederhana karena animasi ini akan dibuat dengan gaya buku cerita anak-anak. Seperti sebuah *fan art* untuk tokoh Perry the Platypus dari seri animasi berjudul *Phineas and Ferb* (2007) yang dibuat dengan gaya sederhana, namun cukup unik dan

mudah diidentifikasi. Kemudian penulis menggunakan referensi berdasarkan observasi terhadap tokoh Papa, Kit, dan anak Marie untuk membentuk *three-dimensional character* Lupin. Dari tokoh Papa, penulis mengeksplorasi aspek fisiologi dan sedikit melihat kondisi sosiologinya agar mampu memahami tokoh Papa. Bentuk fisiologi Papa menunjukkan usianya dan pengalamannya yang banyak.



Gambar 17. Bentuk Tubuh Perry the Platypus *Fan Art*  
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1101482021342832149/>)

Dari tokoh Kit, penulis mengeksplorasi kondisi sosiologi dan psikologinya. Namun di saat yang bersamaan, mempertimbangkan pengaruh kondisi fisiologinya terhadap dua dimensi sebelumnya. Sebagai seekor anak kucing liar yang harus bertahan hidup sendirian, sifat Kit menjadi dingin dan waspada terhadap orang lain. Kondisi tersebut dapat menjadi acuan yang sesuai untuk *three-dimensional character* Lupin.

Kostum Lupin awalnya dieksplorasi melalui Swiper dari *Dora the Explorer* (2000). Sebagai tokoh dengan kebiasaan yang suka mencuri, Swiper menggunakan sebuah kain yang diikat di sekitar matanya dan membentuk sebuah topeng. Dari kostum Swiper, peneliti mengeksplorasi lebih dalam seputar kostum topeng tersebut dan akhirnya menemukan tokoh Anak Marie yang memiliki corak mata berbentuk topeng seperti Swiper, namun juga merupakan seekor rakun.



Gambar 18. Kostum Swiper

(Sumber: <https://dora.fandom.com/wiki/Swiper>)

Selain topeng, penulis ingin menambahkan aksesoris lain yang dapat membuat tokoh Lupin lebih unik. Oleh karena itu, penulis mengeksplorasi berbagai jenis rakun dan menemukan tanuki yang merupakan anjing rakun dari Jepang dan menurut mitologi mereka suka mencuri dengan menggunakan daun ajaib. Penulis teringat oleh Bake-Danuki, sebuah tokoh dalam *video game Genshin Impact* (2020) yang merupakan seekor tanuki dengan sehelai daun di atas kepalanya.



Gambar 19. Kostum Bake-Danuki

(Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Bake-Danuki>)

Untuk fitur wajah, penulis mengeksplorasi ekspresi melalui tokoh-tokoh rakun dalam animasi pendek Disney *Far From the Tree* (2021). Namun, yang paling sesuai adalah fitur wajah pada tokoh Anak Marie yang akan digunakan sebagai referensi untuk fitur wajah Lupin.

## 2) Vladimir

Untuk Vladimir, penulis mencari inspirasi di Pinterest untuk menemukan gaya dan bentuk yang sesuai. Berdasarkan gaya sebuah gambar kucing karya *Daily Cat Drawings*, penulis awalnya ingin membuat Vladimir dengan kepribadian *grumpy*. Namun penulis ingin mengeksplorasi kembali jenis kepribadian lain untuk Vladimir.

Akhirnya, penulis mendapati bahwa tokoh Lucifer dari *Cinderella* (1950) lebih cocok dengan Vladimir, baik secara fisiologi, sosiologi, maupun psikologi.



Gambar 20. *Grumpy Cat* Karya *Daily Cat Drawings*

(Sumber: <https://dailycatdrawings.tumblr.com/post/85896416123/208-grumpy-day-a-grumpy-day-deserves-a-grumpy>)

Untuk kostum, penulis ingin membuat Vladimir sebagai *tuxedo cat*. Namun penulis masih perlu mengeksplorasi aksesoris lain untuk Vladimir sehingga penulis mencari tokoh-tokoh kucing dari animasi lain sebagai inspirasi. Penulis menemukan Thomas O'Malley dari *The Aristocats* (1970) yang menggunakan kerah putih dan dasi kupu-kupu. Berdasarkan kostum yang digunakan Thomas, visualisasi kostum Vladimir semakin konkrit.



Gambar 21. Kostum Thomas O'Malley

(Sumber: [https://hero.fandom.com/wiki/Thomas\\_O%27Malley/Gallery](https://hero.fandom.com/wiki/Thomas_O%27Malley/Gallery))

Terakhir, fitur wajah Vladimir dieksplorasi melalui tokoh Monzaemon dari *Digimon Adventure* (1999) episode 6. Fitur wajah yang menarik adalah matanya, karena biasanya tertutup. Ketika matanya tertutup Monzaemon terlihat lebih lembut dan baik hati walaupun sedikit misterius. Namun, ketika matanya terbuka Monzaemon terlihat mengintimidasi dan jahat. Seperti sifat aslinya baru muncul ketika matanya terbuka, menandakan ia sedang serius.



Gambar 22. Perbandingan Mata Monzaemon

1. (Sumber: <https://hero.fandom.com/wiki/Monzaemon>)
2. (Sumber: <https://fiddletwix.wordpress.com/tag/togemon/>)

## 2. Produksi:

### a. Lupin

Dalam memproduksi tokoh Lupin, penulis sadar bahwa rancangan bentuk tubuh Lupin yang pertama kurang cocok dengan bentuk tubuh rakun pada umumnya, yaitu bagian belakangnya lebih tinggi dari kepalanya. Untuk menonjolkan karakteristik rakun pada bentuk tubuh Lupin, penulis mengubah bagian belakang Lupin agar terlihat lebih tinggi dibandingkan area kepalanya. Selain itu, penulis juga menghapus kumis Lupin karena gaya animasi yang cukup *stylized* membuat desain Lupin terlalu ramai dengan adanya kumis. Ditambah lagi karena area pipi Lupin sudah ditempati oleh bulu yang terbagi dua di bagian ujungnya.

Penulis mulai menambahkan psikologi Lupin berdasarkan latar belakang yang sudah diketahui. Sebagai bagian dari kostum, penulis menggunakan corak topeng dan daun di atas kepala Lupin. Selain itu, sapu tangan akan ditempatkan pada tangan kanan Lupin. Untuk fitur wajah, penulis menemukan bahwa Lupin terlihat lebih ekspresif ketika corak topengnya ikut bergerak dengan mata dan berfungsi sebagai pengganti alis. Terakhir, mata Lupin dibuat dengan adanya sklera dan iris mata.

### b. Vladimir

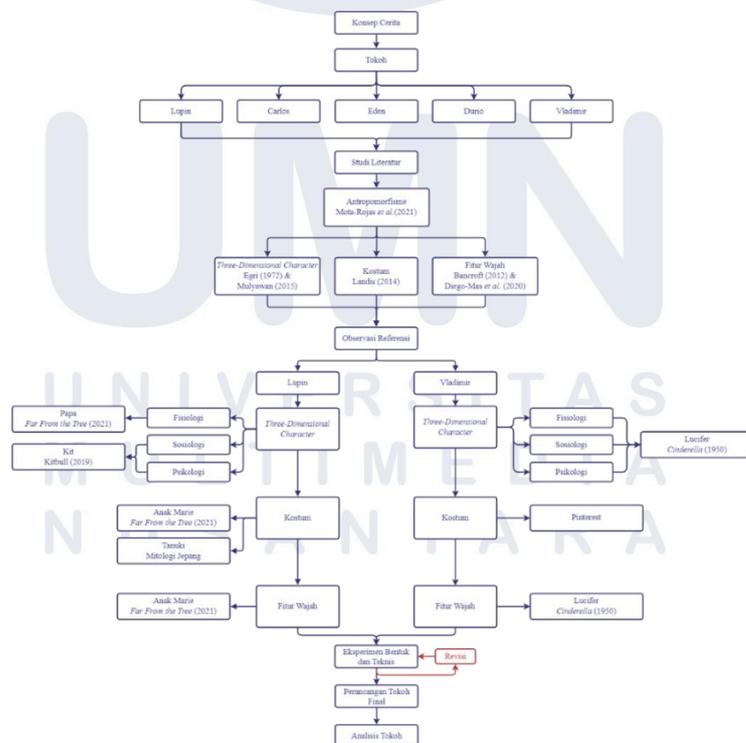
Penulis memutuskan bentuk tubuh belah ketupat yang *rounded* dan condong ke depan paling cocok untuk menonjolkan kepribadian Vladimir. Telinganya dibuat lebih dekat satu sama lain agar terlihat lebih *sleek* dan

rapi. Penulis memutuskan untuk meniadakan kumis pada desain akhir Vladimir, karena alasan yang sama dengan tokoh Lupin dan mempertahankan konsistensi desain antartokoh.

Penulis membuat dasi kupu-kupu pada kostum Vladimir dengan ukuran sedang. Dalam fitur wajah, penulis memutuskan mata yang melengkung ke atas adalah yang paling sesuai dengan Vladimir. Mata Vladimir biasanya akan tertutup, namun akan terbuka ketika di saat-saat tertentu. Area mulut Vladimir dibuat lebih lebar dibandingkan area mata.

### 3. Pascaproduksi:

Ketika masing-masing tokoh telah dirancang dengan matang, Lupin dan Vladimir akan menjadi tokoh yang berperan dalam animasi pendek 2D *The Great Prowler Lupin*. Selama proses pembuatan animasi tersebut, *character sheet* yang dibentuk berdasarkan penelitian sebelumnya akan digunakan sebagai acuan untuk memastikan tokoh yang tergambar konsisten sepanjang animasi ini berlangsung.



Gambar 23. Bagan Skematika Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)