

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya.

Line of Memories merupakan film animasi pendek 2D yang tidak menggunakan dialog verbal. Film ini menceritakan tentang Chandra yang merupakan seorang pekerja yang tidak bahagia dengan keadaan hidupnya, saat dia sedang berjalan pulang ia memasuki sebuah gang di mana ia mengejar hantu temannya sampai suatu stasiun kuno. Di dalam stasiun tersebut Ia berjumpa dengan hantu temannya bernama Gilang, di mana mereka berdua menaiki kereta tersebut. Di dalam kereta mereka berjalan melalui masa lalu Chandra diawali dari saat di SMA dan bermain dengan Gilang sampai dengan kelulusan dia dari Universitas. Perjalanan mereka diakhiri dengan kedua teman berpisah untuk terakhir kalinya dan Chandra merasa bahagia bahwa dia telah dapat menghidup kenangan-kenangan tersebut. Tema yang ingin diangkat dari film ini merupakan nostalgia, dan bagaimana masa lalu tidak seindah yang diingat.

Konsep Karya

. Film Line of Memories merupakan animasi 2D yang tidak menggunakan dialog verbal dengan cerita naratif fiksi. Film ini dikembangkan keinginan salah satu anggota kelompok untuk dapat berbicara dengan temanya yang sudah tidak dan disusun menjadi pertulangan terakhir bersama teman yang telah tiada melalui masa-masa yang telah berlalu, di mana Tokoh utama mendapatkan pelajaran bahwa masa lalu tidak seindah dia ingat.

Konsep animasi yang diambil dalam animasi ini merupakan 2D *frame-by-frame*, animasi ini menggunakan 24 fps dan 16:9 *aspect ratio*, diharapkan dengan menggunakan hal-hal tersebut animasi dapat terlihat lebih *expressive* dan *highlight* gerakan-gerakan Tokoh karena cerita di dalam film ini digerakkan oleh ekspresi Tokoh dan audio.

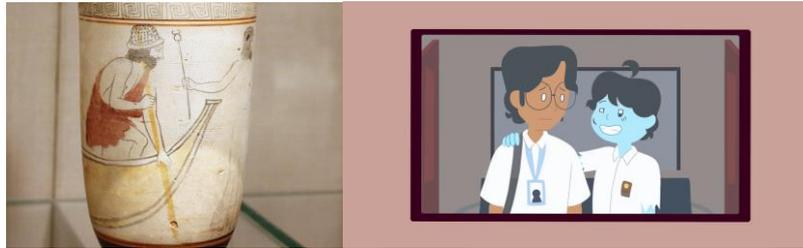
Konsep penggunaan audio dalam film ini adalah untuk membuat Tokoh menjadi lebih ekspresif dan tidak terhambat oleh dialog yang kikuk, sehingga film dapat berbicara sendiri tanpa bergantung dengan suara Tokoh.

Penggunaan gaya visual yang sederhana dari film ini adalah untuk memungkinkan para animator memiliki jangkauan gerakan Tokoh yang lebih bebas dan bermain-main dengan cara Tokoh bergerak dan mengekspresikan emosinya. Sebagai referensi penulis mengambil serial animasi Amerika “Adventure Time” sebagai referensi gaya karena film tersebut terkenal dengan Tokohnya yang memiliki fitur wajah dan gerakan tubuh yang berlebihan. Penggunaan gaya pewarnaan tanpa garis adalah untuk membuat Tokoh lebih menonjol dan memungkinkan pilihan warna menjadi lebih kaya dibandingkan dengan karya seni garis yang berat.



Gambar 3.1. Perbandingan Style Adventure Time dengan Lines of Memories
(Dokumentasi Pribadi)

Film ini ingin menyampaikan nostalgia dengan menempatkan tokoh utama (Chandra) di kereta bersama teman SMA-nya (Gilang yang merupakan hantu). Saat mereka mengalami kembali kenangan Chandra, ia belajar menerima bahwa masa lalu sudah berlalu dan bergerak menuju masa depan yang lebih baik. Tokoh Gilang menjadi penuntun melewati kenangan, seperti yang dilakukan Charon kepada orang-orang yang melewati sungai Styx, di dalam mitologi Yunani. Gilang dibuat tampak berantakan dan lebam namun tetap terlihat ceria sebagai simbolisme kenangan Chandra yang tidak seindah yang diingatnya.



Gambar 3.2. Perbandingan Charon dari mitologi Yunani dan Gilang Line of Memories
(Dokumentasi Pribadi)

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

3.1 Ide atau gagasan

Setelah cerita dikembangkan sampai matang dan peran karakter Gilang dan Chandra pun di finalisasi. Penulis memutuskan untuk meneliti bagaimana konsep nostalgia dapat diinterpretasikan melalui desain tokoh, konsep nostalgia *reflective* dan personal ditonjolkan sebagai konsep inti tentang bagaimana karakter dirancang baik secara visual maupun cerita.

Konsep nostalgia *reflective* berkaitan dengan perbaikan diri melalui melihat kembali masa lalu dan merenungkannya (Boym, 2007), konsep ini juga disertai dengan konsep nostalgia personal yang disebabkan oleh peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. dan bagaimana hal itu berkorelasi dengan emosi positif (Batcho,2020).

3.2 Observasi

Dalam perancangan tokoh, penulis akan melakukan observasi kepustakaan melalui analisis desain tokoh-tokoh di dalam media sebagai referensi.

3.2.1 Chandra

Tokoh Chandra merupakan tokoh protagonis dalam cerita film pendek ini. Dia adalah seorang pekerja kantoran berusia 25 tahun yang cuek. Chandra memiliki kepribadian yang cuek dengan penampilan yang lusuh. Dalam cerita Chandra berperan sebagai pendorong utama narasi cerita saat ia mengingat kembali ingatannya dan menemukan hiburan di dalamnya.

1. *Three-Dimensional Character*

Pengembangan tokoh Chandra akan di dasari dengan teori *Three-Dimensional Character*. Maka itu penulis akan mengambil beberapa referensi tokoh yang memiliki watak dan peran yang sama dengan Chandra.

Penulis mengambil tokoh Tatsuhiko Satou dari *Welcome to The N.H.K* (2002). Tokoh Satou diambil sebagai referensi karena kesan tidak bahagia dengan keadaan hidupnya dan masih muda

Tabel 3.1 Three-Dimensional Character Tatsuhiko Satou

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 22 Tinggi dan berat badan: 176cm 64kg Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Kuning Postur tubuh: Bungkuk Penampilan sehari-hari: Kemeja dan Celana Panjang Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Jepang/Mongoloid
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: Tidak menjadi hikkimori Frustrasi/kekecewaan: NHK Sikap/perilaku: Plin Plan, Pemalas dan Paranoid IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: Suku: Jepang Pekerjaan: Agen servis ramp Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Jepang Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -



Gambar 3.3. Tatsuhiro Satou

(Dokumentasi Pribadi)

Tidak bahagia tokoh ditunjukkan dengan paranoid tokoh dan postur tubuhnya yang membungkuk dan rambutnya yang tidak rapi. Di dalam cerita ia melawan suatu organisasi hikkikomori sebagai cara dia untuk memperbaiki hidupnya dan merasa kembali.

Penulis juga mengambil tokoh Kuruto Nakano dari *Sewayaki Kitsune No. Senko-San*. Tokoh Kuruto Nakano merupakan pekerja swasta yang merasa tidak bahagia tentang pekerjaannya.

Tabel 3.2 Three-Dimensional Character Kuruto Nakano

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 30 Tinggi dan berat badan: 180cm Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Kuning Postur tubuh: Bungkuk Penampilan sehari-hari: Kemeja dan Celana Bahan Hitam Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Jepang/Mongoloid
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: Tidak merasa capek Frustrasi/kekecewaan: Pekerjaannya yang terlalu banyak Sikap/perilaku: Plin Plan, Pemalas dan Paranoid IQ: -

Sosiologi	Kelas sosial: Suku: Jepang Pekerjaan: Agen servis ramp Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Jepang Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -
-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tokoh Kuroto digambarkan sebagai pekerja kantoran yang tinggal bersama sebuah makhluk gaib yang mencoba untuk menghibur dan merawatnya. Kuroto digambarkan dengan postur membungkuk dan mata yang capek untuk menunjukkan dirinya lelah.



Gambar 3.4. Kuruto Nakado
(Dokumentasi Pribadi)

2. Bentuk

Tokoh Chandra pada dasarnya dikonstruksikan dengan mempertimbangkan persegi panjang sebagaimana dikatakan oleh Nasution dan Rahmi (2024) bahwa persegi dan persegi panjang pada dasarnya memberikan tampilan yang kaku pada tokoh tersebut. Chandra

memiliki kepribadian yang cukup apatis dalam cerita, penulis yakin bahwa dengan memberikan bentuk tubuh persegi panjang akan membantu menyampaikan kepribadiannya kaku dan cuek kepada penonton. Tokoh Hirotaka Nifuji dari anime *Wotaku ni Koi wa Mizukashi* (2018) adalah contoh relevan dari Tokoh yang menggunakan arketipe persegi panjang untuk menggambarkan seorang pekerja kantoran.

Tabel 3.3 Three-Dimensional Character Hirotaka Nifuji

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 26 Tinggi dan berat badan: 184cm 70kg Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Kuning Postur tubuh: tegak Penampilan sehari-hari: Jas dan celana bahan biru, Kemeja putih, Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Jepang/Mongoloid
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: Mendapatkan Cinta dari Narumi Frustrasi/kekecewaan: Tidak bermain game Sikap/perilaku: Polos dan Jarang Senyum IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: Menengah Suku: Jepang Pekerjaan: Karyawan Swasta Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Jepang Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -

Di dalam seri tersebut tokoh Hirotaka digambarkan sebagai tokoh yang tidak ekspresif, namun memiliki tujuan untuk mendapatkan cinta dari

Narumi yang merupakan gebetannya. Maka itu penulis akan mengeksplorasi bagaimana bentuk tubuh tersebut



Gambar 3.5. Bentuk dasar Hirotaka Nifuji dari *Wotakoi Wotaku ni Koi wa Mizukashi* (2018) (Dokumentasi Pribadi)

Nasution dan Rahmi (2024) menyatakan, bahwa bentuk persegi panjang dapat menggambarkan sesuatu yang bersifat kokoh dan maskulin. Tokoh Hirotaka Nifuji adalah seorang pekerja kantoran yang kaku dan pekerja keras sehingga penggunaan persegi panjang sebagai bentuk untuk menonjolkan kekakuan dan keandalan tokoh.

Contoh lain yang bisa diangkat adalah tokoh Daniel Frieberg dari *Watchmen* (1986). Daniel Drieberg

Tabel 3.4 Three-Dimensional Character Daniel Drieberg

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 40 Tinggi dan berat badan: 186cm Warna rambut, mata, dan kulit: Coklat, Hitam, Pirang Postur tubuh: bungkuk Penampilan sehari-hari: Jas dan celana bahan coklat Kemeja putih, Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Kaukasoid
-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: Menyelidiki kematian <i>The Comedian</i> Frustrasi/kekecewaan: tidak dapat menjadi pahlwan Sikap/perilaku: canggung IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: K Suku: - Pekerjaan: Pahlawan Pensiun Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Amerika Serikat Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -

Dalam seri *Watchmen*, Daniel digambarkan sebagai tokoh yang merasa tidak bahagia dengan kondisi hidupnya, yang disebabkan oleh krisis paruh baya. Hal tersebut digambarkan dengan wataknya yang canggung. Salah cara untuk menunjukkan watak sebuah tokoh adalah dengan bentuk dasar

Seperti yang dikemukakan oleh Nasution dan Rahmi (2024) sebelumnya, penggunaan persegi panjang sebagai bentuk dasar suatu Tokoh dapat digunakan untuk menggambarkan kekakuan (Nasution dan Rahmi, 2024). Hal ini mencerminkan dengan baik Tokoh Daniel sebagai orang yang menderita krisis paruh baya dan sedang mencari perubahan dari kesulitannya saat ini namun masih belum bisa melepaskan sensasi menjadi seorang *super hero*

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 3.6. Bentuk dasar dari Daneil Drieberg (*Watchmen*, 1986)

(Dokumentasi Pribadi)

3. Postur

Tokoh Chandra merupakan tokoh yang mempunyai watak yang cuek, salah satu cara penonton dapat menangkap watak sebuah tokoh di film adalah dengan melihat postur tokoh tersebut. Fredriksson (2017) menyatakan bahwa *body language* memiliki dampak terhadap persepsi terhadap orang lain. Maka itu penulis melakukan observasi terhadap tokoh-tokoh yang memiliki kondisi dan watak yang mirip dengan Chandra.

Tokoh Robert “Bob” Parr dari *The Incredibles* (2004) adalah seorang pahlawan super yang pensiun, di dalam cerita digambarkan bahwa Bob sangat rindu bekerja kembali menjadi pahlawan super tetapi sekarang dia hanya bekerja di kantor dan itu membuat dia kurang puas dengan posisi hidupnya sekarang. Wataknya yang tidak puas dengan posisi hidupnya ditunjukkan dengan postur tubuh yang membungkuk ke depan yang memberikan kesan *powerless* pose. Fredriksson (2017) berbicara tentang *powerless* pose dapat menggambarkan tokoh yang tidak memiliki kekuatan atau keberanian untuk mengubah kondisi hidupnya.

Tabel 3.5. Three-Dimensional Character Robert Parr

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 40 Tinggi dan berat badan: 203 cm
-----------	------------------------------------------------------------------------

	<p>Warna rambut, mata, dan kulit: Kuning, Hitam, Pirang</p> <p>Postur tubuh: bungkuk</p> <p>Penampilan sehari-hari: Kemeja putih, Dasi dan Celana hitam</p> <p>Cacat/Tanda lahir: tidak ada</p> <p>Keturunan/Ras: Kaukasoid</p>
Psikologi	<p>Kehidupan seks: Heteroseksual</p> <p>Ambisi: Kembali menjadi <i>super hero</i></p> <p>Frustrasi/kekecewaan: tidak dapat menjadi pahlwan</p> <p>Sikap/perilaku: canggung</p> <p>IQ: -</p>
Sosiologi	<p>Kelas sosial: Keatas</p> <p>Suku: -</p> <p>Pekerjaan: Pahlawan Pensiun/ Perkerja Swasta (Asuransi)</p> <p>Pendidikan: -</p> <p>Agama: -</p> <p>Kebangsaan: Amerika Serikat</p> <p>Peran serta dalam lingkungan: -</p> <p>Pandangan politik: -</p>



Gambar 3.7. Postur dari Robert "Parr" Bob (The Incredibles, 2004)

(Dokumentasi Pribadi)

Tokoh Larry dari gim *Pokemon Scarlet dan Violet* (2022) adalah tokoh pekerja kantoran yang sedang mengalami krisis paruh baya dan memiliki watak yang cuek. Watak Larry dapat dilihat dari postur tubuhnya yang tegak dengan kepala yang menunduk ke bawah memberikan kesan capek kepada tokoh tersebut.

Tabel 3.6. Tabel Three-Dimensional Character Larry

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 25+ Tinggi dan berat badan: 190 cm Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Pirang Postur tubuh: bungkuk Penampilan sehari-hari: Kemeja putih, Dasi dan Celana hitam Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: -
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: Tidak terlihat menonjol Frustrasi/kekecewaan: Sikap/perilaku: Cuek dan Kaku IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: Keatas Suku: - Pekerjaan: Perkerja Swasta Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Paldea Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -



Gambar 3.8 Postur dari Larry (Pokemon Scarlet and Violet, 2022)

(Dokumentasi Pribadi)

4. Kostum

Crist (2014) menyatakan bahwa fungsi inti dari kostum adalah untuk dapat mendefinisikan suatu Tokoh. Oleh karena itu, dengan menganalisis Tokoh yang memiliki alur Tokoh dan alur cerita yang mirip dengan Chandra, penulis berupaya untuk lebih memahami pengaruh pakaian Tokoh terhadap cara pandang Tokoh tersebut.

Tokoh Chandra merupakan pekerja dari Indonesia maka penulis mengambil tokoh Anca dari film *Uang Panai* (2016) sebagai referensi kostum yang digunakan oleh pekerja Indonesia.

Tabel 3.7 Three-Dimensional Character Anca

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 31 Tinggi dan berat badan: - Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Pirang Postur tubuh: tegak
-----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Penampilan sehari-hari: Kemeja , Dasi dan Celana Bahan Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Makassar Bugis
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: Menikah dengan mantanya Frustrasi/kekecewaan: Uang Panai yang malah Sikap/perilaku: berkerja keras IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: Menengah Suku: - Pekerjaan: Perkerja Swasta Pendidikan: - Agama: Muslim Kebangsaan: Indonesia Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -

Di dalam film tokoh Anca ditunjukkan menggunakan beberapa pakaian selama bekerja. Namun penulis menemukan bahwa kostum yang digunakan oleh Anca merupakan variasi dari kemeja dan celana bahan. Variasi yang sering terlihat adalah antara lengan baju tokoh.



Gambar 3.9. Kostum-Kostum dari Anca (Uang Panai, 2016)

(Dokumentasi Pribadi)

Tokoh lain yang bisa dijadikan referensi adalah Robert “Bob” Parr dari *The Incredibles* (2004). Di awal film, terlihat Bob sedang mengerjakan

pekerjaan buntu di sebuah perusahaan asuransi. Pakaiannya berupa kemeja putih dan dasi



Gambar 3.10. Kostum dari Robert “Bob” Parr (*The Incredibles*, 2004)

(Dokumentasi Pribadi)

Perbedaan antara kostum Bob dan kostum Hirotaka adalah bahwa pakaian Bob terlihat longgar dan kusut dibandingkan dengan pakaian Hirotaka yang jauh lebih bersih. Hal ini mencerminkan sifat kepribadian Bob sebagai pensiunan pahlawan super yang berada dalam krisis paruh baya.

5. Warna

Salah satu cara untuk menyampaikan kepribadian seorang tokoh adalah melalui warna-warna yang dilukiskan oleh tokoh tersebut. Seperti yang dinyatakan Kandinsky (1946) bahwa penggunaannya dapat sangat mengubah makna dan suasana sebuah karya, hal ini juga berlaku dalam desain Tokoh. Sehingga mengakibatkan perlunya mencari referensi yang cukup untuk menunjang warna-warna yang akan digunakan untuk Tokoh tersebut.

Chandra merupakan tokoh yang berasal dari Indonesia, maka itu penulis mencari tokoh-tokoh yang memiliki ras dan latar belakang yang sama dengan Chandra. Sebagai referensi, penulis mengambil tokoh Hendra Setiawan dari *Office Boy* (2008). Tokoh Hendra merupakan seorang pekerja kantoran yang digambarkan sebagai tokoh yang sedikit tertinggal zaman dan canggung. Warna baju yang digunakan oleh Hendra biasanya adalah coklat yang menunjukkan

bahwa tokoh tersebut bersifat canggung. Tokoh tersebut juga merupakan keturunan Jawa dan dapat dilihat dari warna kulitnya yang sedikit sawo matang.

Tabel 3.8. Three-Dimensional Character Hendra Setiawan

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 30an Tinggi dan berat badan: - Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Sedikit Sawo Postur tubuh: tegak Penampilan sehari-hari: Kemeja , Dasi dan Celana Bahan Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Jawa
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: - Frustrasi/kekecewaan: - Sikap/perilaku: Canggung dan Jadul IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: Menengah Suku: - Pekerjaan: Ketua Keuangan HRD Pendidikan: - Agama: Muslim Kebangsaan: Indonesia Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -



Gambar 3.11. Palet Warna Hendra

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga mengambil referensi dari tokoh Sayuti dari seri *Office Boy*. Tokoh Sayuti merupakan tokoh yang berasal dari Solo dan merupakan orang Jawa. Chandra juga merupakan tokoh yang merupakan keturunan Jawa.



Gambar 3.12 Palet Warna Sayuti

(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.9. Three-Dimensional Character Sayuti

Fisiologi	<p>Jenis kelamin: Laki Laki</p> <p>Umur: 30an</p> <p>Tinggi dan berat badan: -</p> <p>Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Sedikit Sawo</p> <p>Postur tubuh: tegak</p>
-----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Penampilan sehari-hari: Seragam OB Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Jawa
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: - Frustrasi/kekecewaan: - Sikap/perilaku: Ramah dan Pemalu IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: Menengah Suku: - Pekerjaan: Office Boy Pendidikan: - Agama: Muslim Kebangsaan: Indonesia Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -

3.2.2 Gilang

Tokoh Gilang adalah seorang siswa SMA berusia 17 tahun yang merupakan seorang hantu, Ia mempunyai kepribadian yang ceria. Dia memiliki bekas luka di sekujur tubuhnya karena dia menjadi korban *bullying* dan memutuskan untuk bunuh diri. Dalam cerita tersebut, Gilang berperan sebagai pendamping Chandra, yang membimbing Chandra melalui ingatannya. Tokoh itu sendiri juga menjadi metafora ingatan Chandra karena kontradiksi antara kepribadian dan ciri fisiknya dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa ingatan Chandra tidak seindah yang diingatnya.

1. Three-Dimensional Character

Dalam merancang sebuah tokoh seorang penulis harus memperhatikan peran tokoh tersebut di dalam cerita dan bagaimana watak tokoh tersebut mempengaruhi peran tokoh di dalam cerita. Tokoh Gilang di dalam cerita memiliki peran sebagai pendamping Chandra dari dunia lain yang

menemaninya berjalan melalui masa lalunya. Maka itu penulis melakukan observasi terhadap tokoh-tokoh yang memiliki peran yang sama.

Penulis mengambil tokoh Meiko Honma dari *Anohana*. Tokoh Meiko merupakan tokoh hantu yang merupakan teman masa kecil dari Junta Yadoimi yang meninggal karena kecelakaan dan bangkit lagi. Meiko ditunjukkan sebagai tokoh yang ramah namun lamban.



Gambar 3.13. Meiko Honma

(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.10 Three-Dimensional Character Meiko Honma

Fisiologi	<p>Jenis kelamin: Perempuan</p> <p>Umur: 15</p> <p>Tinggi dan berat badan: 147 cm / 36 kg</p> <p>Warna rambut, mata, dan kulit: Warna Kulit Putih</p> <p>Postur tubuh: tegak lurus</p> <p>Penampilan sehari-hari: Tidak menggunakan baju</p> <p>Cacat/Tanda lahir: tidak ada</p> <p>Keturunan/Ras: Mongoloid</p>
Psikologi	<p>Kehidupan seks: Heteroseksual</p> <p>Ambisi: Bertemu kembali dengan kawan lamanya</p> <p>Frustrasi/kekecewaan: bertemu dengan keluarganya yang masih hidup</p> <p>Sikap/perilaku: Ramah sedikit lamban</p>

	IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: - Suku: - Pekerjaan: Pekerjaan: Siswi SMP Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Jepang Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -

Di dalam cerita seri tersebut watak ceria tokoh tersebut merupakan bagian dari motivasi tokoh untuk menghibur temannya dan membuatnya senyum. Dengan membuat watak tokoh ramah dan ceria yang akan berinteraksi dengan tokoh yang lebih sedih dan tidak bahagia.

Sebagai referensi kedua penulis mengambil tokoh yaitu Casper dari *Spooktacular Adventures*. Tokoh Casper merupakan tokoh hantu yang ramah yang tinggal di sebuah rumah besar bersama tiga pamannya yang selalu berubah



Gambar 3.14. Casper

(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.11. Three-Dimensional Character Casper

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 12
-----------	--------------------------------------

	<p>Tinggi dan berat badan: 161 cm</p> <p>Warna rambut, mata, dan kulit: Warna Kulit Putih</p> <p>Postur tubuh: Condong kebelakang</p> <p>Penampilan sehari-hari: Tidak menggunakan baju</p> <p>Cacat/Tanda lahir: tidak ada</p> <p>Keturunan/Ras: Hantu</p>
Psikologi	<p>Kehidupan seks: Heteroseksual</p> <p>Ambisi: membuat teman</p> <p>Frustrasi/kekecewaan: Ulah paman-pamannya</p> <p>Sikap/perilaku: Ceria dan Ramah</p> <p>IQ: -</p>
Sosiologi	<p>Kelas sosial: -</p> <p>Suku: -</p> <p>Pekerjaan: Pekerjaan: Siswa</p> <p>Pendidikan: -</p> <p>Agama: -</p> <p>Kebangsaan: Amerika Serikat</p> <p>Peran serta dalam lingkungan: -</p> <p>Pandangan politik: -</p>

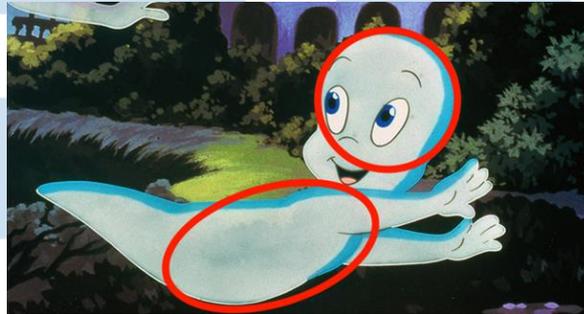
Tokoh Casper merupakan tokoh hantu yang ramah dan baik, yang secara desain tokohnya terlihat ramah dan baik. Tokoh Casper merupakan perpaduan antara desain hantu klasik yang memberikan aspek nostalgia kepada desain tokoh,

2. Bentuk

Gilang sebagai tokoh mempunyai kepribadian yang ceria, sehingga bentuk dasar tokoh harus menjadi pilar bagi penonton untuk memperoleh informasi tentang kepribadiannya. Bentuk lingkaran dapat menyampaikan kelembutan dan kebaikan suatu Tokoh (Nasution dan Rahmi ,2024). Oleh karena itu, penulis mencari Tokoh-tokoh hantu dengan desain bulat.

Tokoh Casper dari *The Spooktacular Adventures of Casper* (1996) adalah hantu ceria yang sedikit naif, secara visual watak tersebut ditunjukkan melalui bentuk tubuh Casper yang memiliki bentuk dasar bulat. Nasution dan Rahmi

(2024) menyatakan bahwa bentuk lingkaran dapat memberikan kesan tokoh yang ramah.



Gambar 3.15. Bentuk dasar Casper (*The Spooktacular Adventures of Casper*, 1996)

(Dokumentasi Pribadi)

Tokoh lain yang dapat diambil sebagai referensi bentuk adalah Geoff dari *The Ghost and Molly Mcgee* (2021).

Tabel 3.12. Three-Dimensional Character Geoff

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 100 Tinggi dan berat badan: - Warna rambut, mata, dan kulit: Warna kulit hijau Postur tubuh: condong kedepan, tidak berkaki Penampilan sehari-hari: Tidak menggunakan baju Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Hantu
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: Bertemu kembali dengan Scratch di dunia selanjutnya Frustrasi/kekecewaan: Dibingungkan dengan Jeff Sikap/perilaku: Senang dan Naif IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: - Suku: -

	Pekerjaan: <i>Scarer</i> Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Amerika Serikat Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tokoh Geoff di dalam seri tersebut digambarkan sebagai tokoh yang baik hati dan ramah, secara bentuk hal ini ditunjukkan dengan bentuk tubuhnya yang lebih bulat seperti yang ditulis oleh Nasution dan Rahmi (2024)



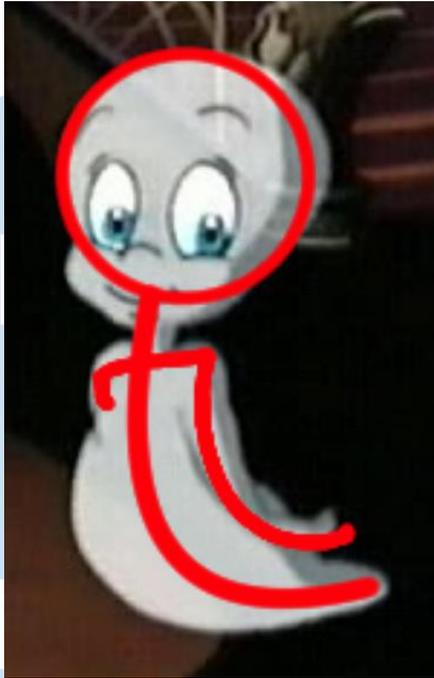
Gambar 3.16. Bentuk tubuh Geoff

(Dokumentasi Pribadi)

3. Postur

Tokoh Gilang adalah tokoh hantu yang memiliki watak yang ceria. Hantu dan manusia akan memiliki postur yang berbeda maka itu penulis akan melakukan observasi kepada tokoh-tokoh hantu di dalam media.

Tokoh Casper dari *The Spooktacular Adventures* merupakan hantu yang memiliki watak yang ceria dan senang membantu. Casper digambarkan dengan bagian ekor yang condong ke belakang. Postur tersebut dapat dilihat sebagai *power-pose* karena tokoh tersebut tidak terlihat gelisah dan terlihat puas dengan dirinya sendiri. Freddriksson (2017) berbicara tentang *power pose* dimana postur tersebut akan menunjukkan kelebihan dan kepercayaan diri sebuah tokoh.



Gambar 3.17 Postur Tubuh Casper (*The Spooktacular Adventures of Casper*,1996)
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga mengambil Geoff dari *The Ghost and Molly McGee* (2021). Tokoh Geoff memiliki watak yang naif dan ceria hal tersebut ditunjukkan dengan postur tubuh yang condong ke depan karena menurut Fredriksson (2017) postur menunjukkan bagaimana sebuah tokoh ditangkap oleh penonton.



Gambar 3.18. Postur Tubuh Geoff
(Dokumentasi Pribadi)

2. Kostum

Penggunaan kostum membantu menunjukkan peran Tokoh dalam cerita (Crist, 2014). Tokoh Gilang akan digambarkan sebagai murid SMA, maka itu penulis akan menganalisis bagaimana tokoh-tokoh siswa SMA digambarkan di dalam media Indonesia. Maka itu penulis mengambil tokoh Mamet dari film *Ada apa dengan Cinta*. Film tersebut di latar belakang di Indonesia pada tahun 2000an awal maka itu seragam yang digunakan oleh Mamet sangat mencolok.



Gambar 3.19. Kostum Mamet

(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.13. Three-Dimensional Character Mamet

Fisiologi	Jenis kelamin: Laki Laki Umur: 17 Tinggi dan berat badan: - Warna rambut, mata, dan kulit: warna rambut dan mata hitam, warna kulit coklat Postur tubuh: tegak Penampilan sehari-hari: Tidak menggunakan baju Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Indonesia
-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: Lulus sekolah Frustrasi/kekecewaan: Dibully Sikap/perilaku: culun IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: - Suku: - Pekerjaan: <i>Scarer</i> Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Indoneisa Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -

Setelah menganalisis tokoh Mamet, penulis menemukan bahwa seragam SMA pada tahun 2000an menggunakan lengan yang pendek dan celana berwarna abu-abu namun tidak menggunakan dasi. Terdapat juga beberapa variasi seragam yang digunakan di dalam film *Ada apa dengan Cinta (2001)* yang didamparkan oleh watak tokoh.

Tokoh Gilang juga merupakan tokoh yang bangkit kembali dari kematian yang tidak damai. Representasi tokoh yang bangkit kembali dari kematian yang tidak damai terdapat pada tokoh Emily dari *Corpse Bride (2005)*, kostum yang digunakan Emily merupakan gaun pernikahan yang robek-robek dan kusa, untuk menunjukkan bahwa Emily tidak mati dengan damai.

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 3.20. Kostum Emilly (Corpse Birde, 2005)

(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.14.Three-Dimensional Character Emily

Fisiologi	Jenis kelamin: Perempuan Umur: 28 Tinggi dan berat badan: 182 cm Warna rambut, mata, dan kulit: Warna kulit dan mata biru, rambut biru tua Postur tubuh: tegak Penampilan sehari-hari: Baju Pernikahan Robek Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Hantu
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: mencari pasangan hidupnya Frustrasi/kekecewaan: tidak terima oleh Viktor Sikap/perilaku: Ceria dan Ramah IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: Keatas Suku: - Pekerjaan: Mahluk Gaib Pendidikan: -

	Agama: - Kebangsaan: Inggris Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -
--	--------------------------------------------------------------------------------------------

3. Warna

Tokoh hantu dan *undead* sudah sering digambarkan di media dengan berbagai macam warna. Karena penggunaan warna dapat menyiratkan perbedaan suasana hati dan nada dalam sebuah cerita dan khususnya Tokoh (Kandinsky, 1946). Oleh karena itu, muncul kebutuhan untuk menganalisis Tokoh hantu dan *undead* tentang bagaimana mereka menerapkan warna untuk menyampaikan kepribadian Tokoh tersebut.

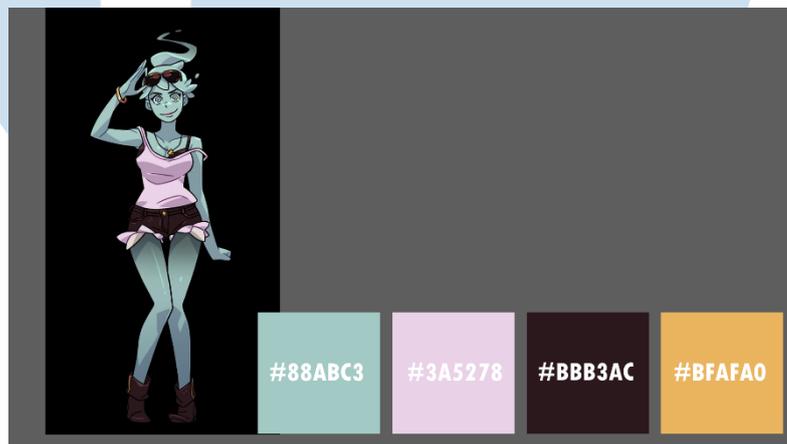
Penulis mengambil contoh tokoh Polly Geist dari game *Monster Prom* (2018).

Tabel 3.15. Three-Dimensional Character Polly Geist

Fisiologi	Jenis kelamin: Perempuan Umur: 22 Tinggi dan berat badan: 165 cm Warna rambut, mata, dan kulit: Warna kulit dan mata biru, rambut biru muda Postur tubuh: tegak Penampilan sehari-hari: kaos tidak ber lengan dan celana pendek Cacat/Tanda lahir: tidak ada Keturunan/Ras: Hantu
Psikologi	Kehidupan seks: Heteroseksual Ambisi: - Frustrasi/kekecewaan: - Sikap/perilaku: Ceria dan Aktif IQ: -
Sosiologi	Kelas sosial: Menengah Suku: -

	Pekerjaan: Murid Pendidikan: - Agama: - Kebangsaan: Ingris Peran serta dalam lingkungan: - Pandangan politik: -
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tokoh Polly digambarkan sebagai tokoh yang ceria dan aktif di dalam cerita, namun di dalam cerita gim tersebut Polly menjadi hantu setelah kecelakaan kendaraan. Menurut Kandinsky warna biru dapat menggambarkan suatu kesedihan di dalam suatu tokoh namun warna biru juga dapat memberikan perasaan yang *spectral* dan dunia lain.



Gambar 3.21. Palet Warna Polly Geist

(Dokumentasi Pribadi)

Sebagai contoh lain referensi, Tokoh Emily dari film *Corpse Bride* (2005) menghadirkan kerangka acuan yang sempurna tentang bagaimana warna digunakan untuk menyampaikan kepribadiannya. Emily adalah seorang wanita *undead* yang dikhianati oleh calon pengantin pria sehingga dia tidak bisa lewat ke alam selanjutnya sampai dia dapat menemukan seseorang yang benar-benar mencintainya.



Gambar 3.22. Palet Warna Emily (Corpse Birde, 2005)

(Dokumentasi Pribadi)

3.3 Studi Pustaka

Tabel 3.16. Studi Pustaka

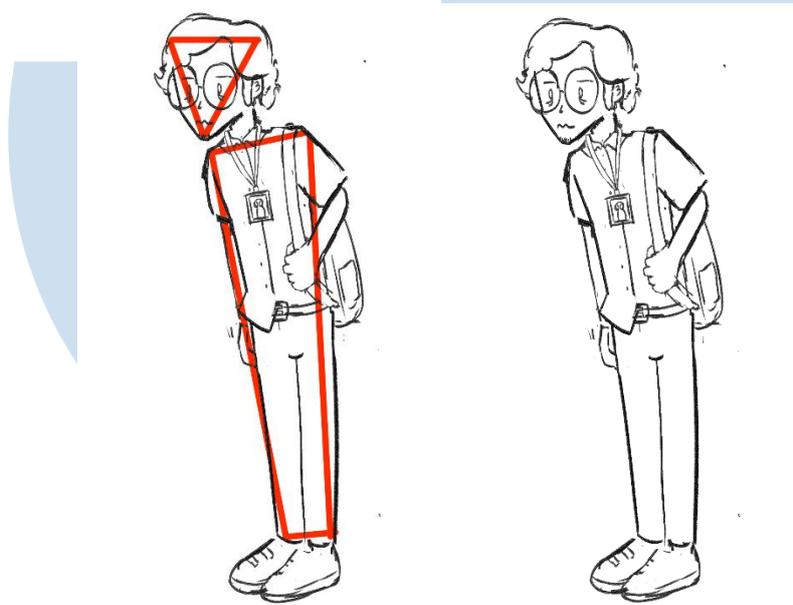
Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Lajos (1985) Stevina dan Purwaningsih, (2018)	<i>Three-Dimensional Character</i>	Cara menciptakan tokoh sesuai dengan fungsinya di dalam cerita, baik Fisiologi, Sociologi dan Psikologi
Nasution dan Rahmi (2024)	<i>Shape Language</i>	Makna dari bentuk dasar tokoh dan bagaimana bentuk tersebut berdampak kepada persepsi tokoh.
Kadinsky (1946)	<i>Color Theory</i>	Penggunaan warna untuk mempengaruhi persepsi watak tokoh.
Fredriksson (2017).	<i>Posture Theory</i>	Penggunaan cara menampilkan dirinya tokoh terhadap watak tokoh .
Crist, (2014)	<i>Costuming</i>	Perancangan kostum yang diggunakan tokoh dan hal-hal yang dapat mempengaruhi persepsi tokoh.
Li et al, (2022) Boym (2007)	<i>Nostalgia</i>	Nostalgia diggunakan sebagai dasar emosional yang ingin diangkat dari cerita tokoh tersebut.

3.4 Eksperimen

3.4.1 Chandra

1. Bentuk:

Setelah melakukan beberapa pengamatan terhadap Tokoh yang mirip dengan Chandra, penulis memutuskan untuk eksperimen bentuk dasar tubuh tokoh.



Gambar 3.23. Eksperimen bentuk tubuh Chandra dengan bentuk segitiga

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memutuskan untuk bereksperimen dengan membuat bentuk alas Chandra menjadi segitiga. Namun ternyata desain sudut Chandra tidak sesuai dengan kepribadian Chandra yang lebih berarah ke capek sedangkan lebih terlihat ganas. Nasution dan Rahmi menyatakan bahwa Tokoh berbentuk segitiga sering kali menunjukkan tanda-tanda ketidakstabilan dan bahaya

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



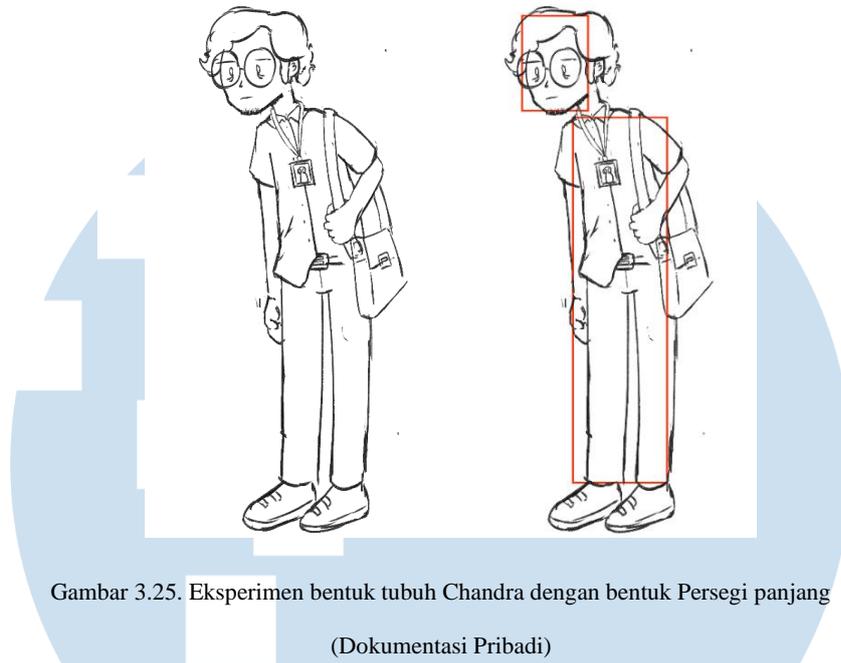
Gambar 3.24. Eksperimen bentuk tubuh Chandra dengan bentuk Bulat

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga memutuskan untuk bereksperimen dengan menggunakan gerhana sebagai bentuk dasar Chandra. Penulis menemukan bahwa bentuk yang lebih bulat membuat Tokoh terlihat lebih lamban dan besar dan tidak sesuai dengan watak Chandra. Nasution dan Rahmi menyatakan, bentuk lingkaran dapat menciptakan Tokoh yang berdamai dengan dirinya.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



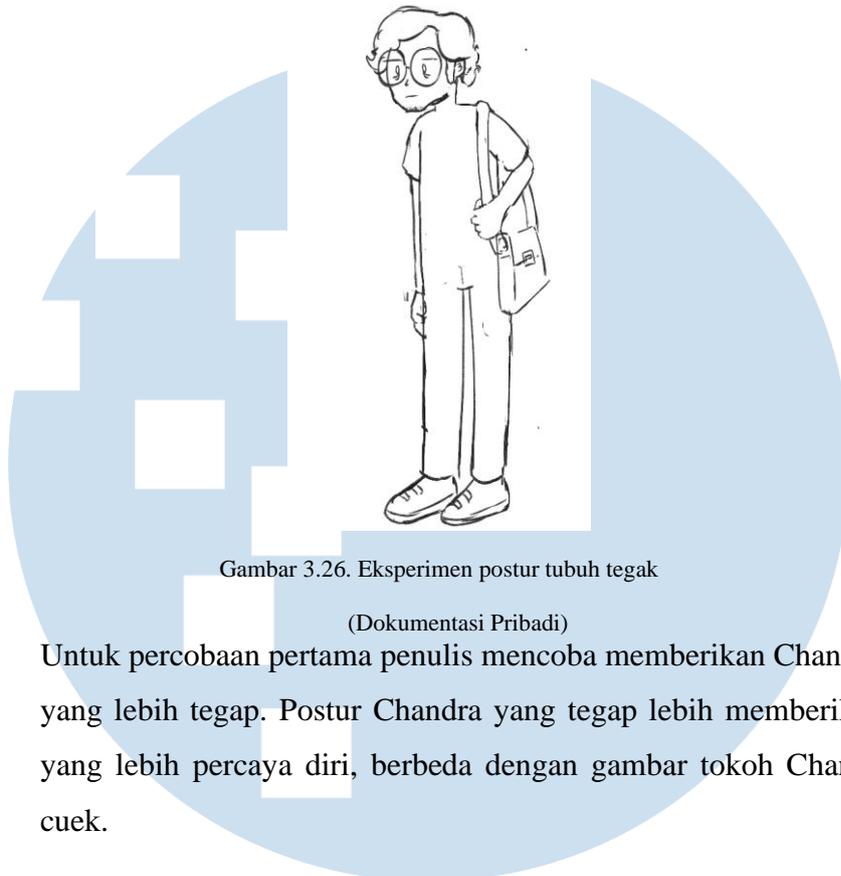
Gambar 3.25. Eksperimen bentuk tubuh Chandra dengan bentuk Persegi panjang (Dokumentasi Pribadi)

Penulis memutuskan untuk bereksperimen dengan menggunakan persegi panjang sebagai bentuk dasar Chandra. Bentuknya yang persegi panjang melengkapi kepribadian Chandra. Bentuk persegi panjang yang kaku membuat Chandra terlihat lebih kurus dan membuatnya merasa seperti pekerja kantoran yang lelah.

2. **Postur:**

Setelah memastikan bentuk dasar yang ingin digunakan untuk tokoh Chandra, penulis memutuskan untuk bereksperimen dengan beberapa postur untuk menonjolkan kepribadian Chandra. Eksperimen postur karakter banyak dilakukan dalam batasan Teori Postur Fredriksson (2017).

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 3.26. Eksperimen postur tubuh tegak

(Dokumentasi Pribadi)

Untuk percobaan pertama penulis mencoba memberikan Chandra postur yang lebih tegap. Postur Chandra yang tegap lebih memberikan kesan yang lebih percaya diri, berbeda dengan gambar tokoh Chandra yang cuek.



Gambar 3.27. Eksperimen postur tubuh membidangkan dada

(Dokumentasi Pribadi)

Untuk percobaan kedua, penulis mencoba memberikan postur yang membidangkan dada Chandra. Postur tersebut memberikan kesan yang

lebih tegas dan menantang, tidak sesuai dengan gambaran tokoh yang diinginkan penulis..



Gambar 3.28. Eksperimen postur tubuh membungkuk

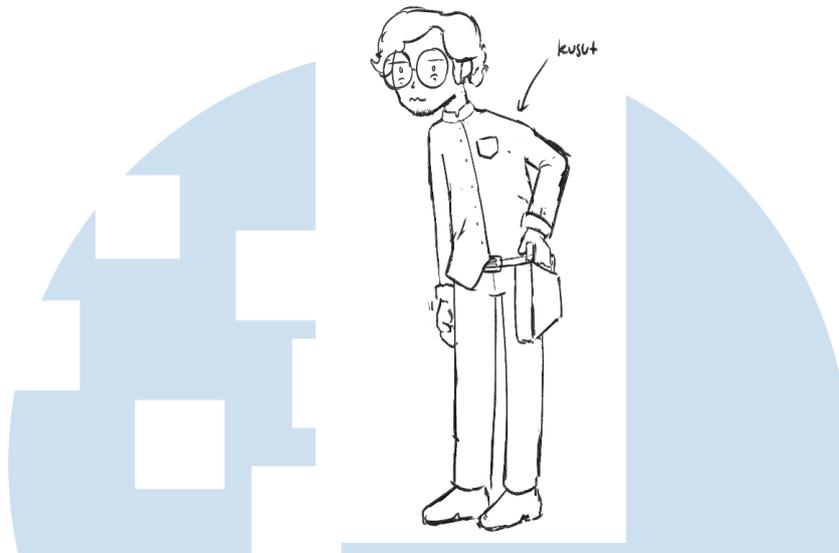
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk percobaan ketiga penulis memberikan Chandra postur membungkuk. Postur ini memberikan Chandra watak yang terlihat lebih cemas dan kaku, sesuai dengan gambaran tokoh terhadap tokoh.

3. Kostum

Kostum merupakan bagian fundamental dari sebuah tokoh. Penggunaan kostum yang pas merupakan salah satu cara sebuah produksi dapat ilusi untuk para penonton (Crist,2014). Maka itu penulis melakukan beberapa percobaan terhadap kostum Chandra.

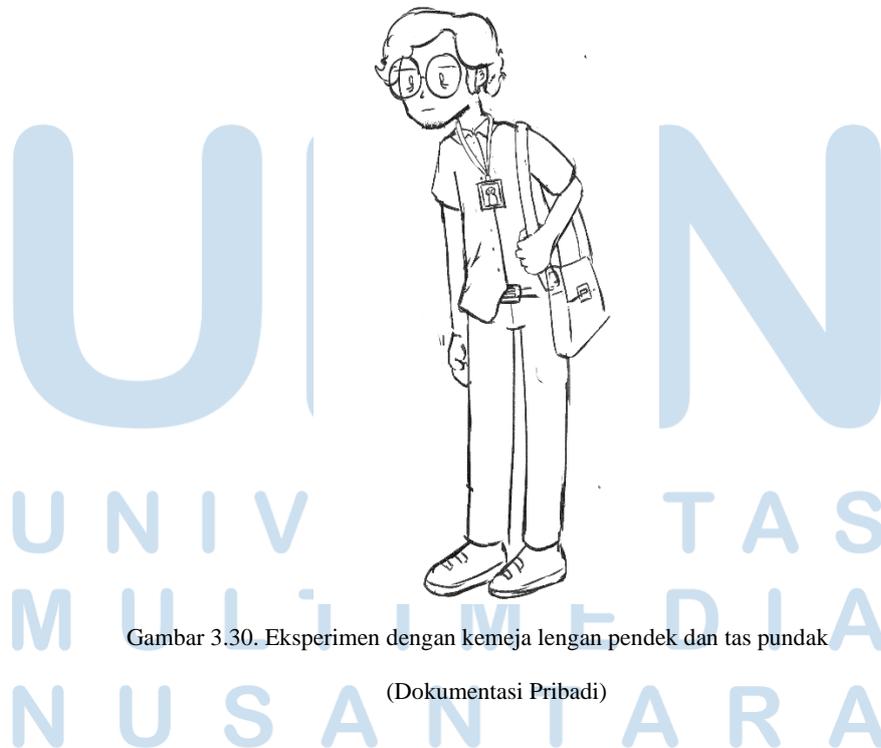
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.29. Eksperimen dengan kemeja lengan panjang

(Dokumentasi Pribadi)

Percobaan pertama, penulis memberikan Chandra baju lengan panjang dan juga tas jinjing. Tokoh menggunakan baju yang lebih formal dan rapi. Kostum tersebut memberikan impresi Chandra yang lebih tua dari umur yang telah ditetapkan untuk Chandra.



Gambar 3.30. Eksperimen dengan kemeja lengan pendek dan tas pundak

(Dokumentasi Pribadi)

Percobaan kedua menggantikan kostum lengan panjang dengan lengan pendek dan tas pundak menggantikan tas jinjing. Desain kostum secara keseluruhan memberikan kesan pekerja muda yang lelah. Kemeja dengan lengan panjang memberikan kesan yang terlalu formal untuk seorang pekerja kantoran, Berbeda dengan kemeja lengan panjang, kemeja lengan pendek memberikan kesan yang lebih kasual sehingga sesuai dengan watak yang cenderung cuek. Secara keseluruhan kostum ini sudah cukup memenuhi gambaran tokoh Chandra, namun penulis merasa tas bahwa rancangan kostum ini masih dapat dikembangkan.



Gambar 3.31. Eksperimentasi dengan kemeja lengan pendek dan tas ransel

(Dokumentasi Pribadi)

Selain dua model tas di atas, penulis mencoba memberikan Chandra variasi tas lain seperti tas yang sering dikenakan pekerja kantoran di Indonesia. Secara visual penggunaan tas ransel memberikan penampakan yang lebih kasual kepada Chandra, juga memperlihatkan seperti Chandra sedang membawa beban yang berat di satu pundak.

4. Warna

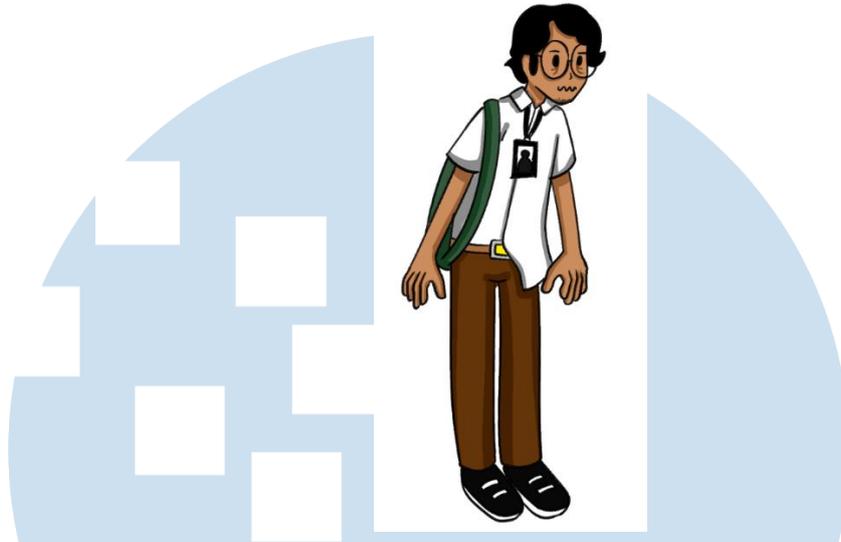
Setelah menentukan kostum berikutnya adalah warna. Kandensky menyatakan bahwa warna dapat memberikan suasana yang berbeda (Kandensky,1946) maka itu penulis melakukan eksplorasi warna untuk tokoh Chandra. Chandra sendiri merupakan seorang pekerja kantoran berumur 25 tahun yang memiliki watak yang cuek , lemas dan lesu. Penulis menemukan bahwa biru dan warna putih sebagai pilihan warna yang dapat menunjukkan kepribadian Chandra.



Gambar 3.32. Eksperimentasi dengan kemeja berwarna biru

(Dokumentasi Pribadi)

Untuk percobaan pertama penulis mencoba mewarnai kemeja Chandra dengan warna biru tua, Penulis menemukan bahwa penggunaan warna tersebut lebih memberikan aura kesedihan kepada tokoh Chandra karena menurut Kandinsky (1946) warna biru gelap mempunyai arti kedukaan dan perih yang menyedihkan, dan tidak sesuai seperti gambaran penulis.



Gambar 3.33. Eksperimentasi dengan kemeja berwarna putih

(Dokumentasi Pribadi)

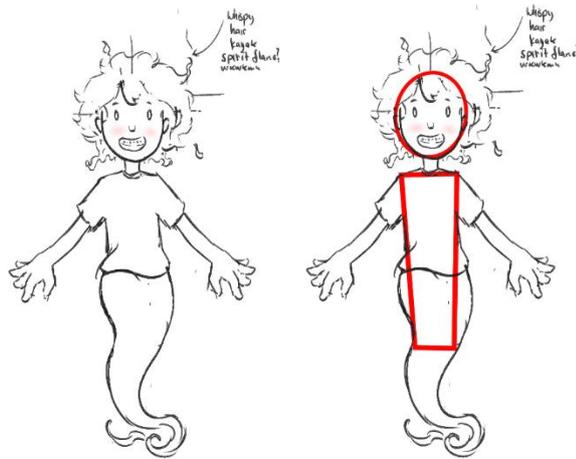
Untuk percobaan kedua penulis mewarnai kemeja Chandra dengan warna putih. Penulis menemukan bahwa warna putih membantu menegaskan watak Chandra yang cuek. Didukung oleh tulisan Kandinsky (1946) yang menyatakan bahwa warna putih biasanya dihubungkan dengan hal yang tidak berwarna dan bisa sambung dengan sifat Chandra yang tak acuh.

3.4.2 Gilang

1. Bentuk:

Tokoh Gilang akan digambarkan sebagai tokoh yang lebih ceria dibandingkan tokoh Chandra. Maka itu penulis melakukan beberapa eksperimen dengan bentuk dasar Gilang, agar penonton dapat membedakan kedua watak karakter tersebut.

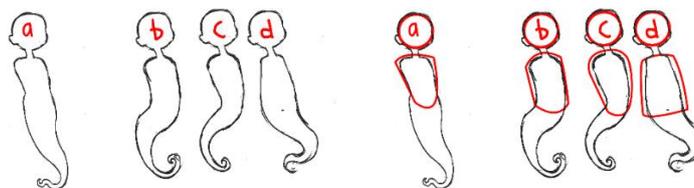
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.34. Sketch awal Gilang dengan bentuk dasar tubuhnya

(Dokumentasi Pribadi)

Sketsa awal Gilang menggunakan bentuk persegi panjang sedikit segitiga dan bulat sebagai dasar bentuk dari kepala Gilang. Namun ditemukan bahwa bentuk tersebut kurang menyampaikan watak Gilang yang ceria, terutama disebabkan oleh bentuk tubuh yang persegi panjang yang memberikan kesan yang terlalu kaku untuk watak Gilang. Nasution dan Rahmi (2024) mengatakan bahwa bentuk kubus dan persegi panjang memberikan kesan yang lebih tegas.



Gambar 3.35. Eksperimen beberapa bentuk dasar tubuh Gilang

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan percobaan dengan beberapa bentuk dasar untuk Gilang. Melanjutkan dari penemuan sebelumnya kepala Gilang akan di buat dari dasar bentuk bulat. Maka itu bentuk badan Gilang juga akan dibuat bulat, namun penulis akan melakukan beberapa percobaan dengan mencampurkan bentuk dengan bentuk yang berbeda.

a. Bentuk Tubuh a

Bentuk tubuh a merupakan percampuran dengan bulat dengan segitiga di mana sisi segitiga tersebut masih dibuat lancip. Nasution dan Rahmi (2024) mengatakan di dalam tulisannya bahwa tokoh-tokoh yang di dasarkan dengan bentuk segitiga merupakan tokoh yang senang bergerak. Walau penulis mengincar menciptakan tokoh yang lebih fleksibel dan suka bergerak, penulis menemukan bahwa bentuk lancip bentuk tubuh tersebut kurang menggambarkan watak tokoh yang lebih ceria, karena bentuk segitiga mempunyai pengaruh yang kuat terhadap bentuk lain yang dicampurkan dengan segitiga (Nasution dan Rahmi ,2024)

b. Bentuk Tubuh b

Bentuk tubuh b merupakan campuran antara persegi panjang dan bulat. Persegi panjang dipilih karena bentuk segi panjang dapat diartikan bahwa tokoh tersebut percaya diri (Nasution dan Rahmi ,2024). Namun, penulis menemukan bawah bentuk kotak tersebut membuat Gilang terlihat terlalu kaku dan tidak sesuai dengan gambaran penulis.

c. Bentuk Tubuh c

Bentuk tubuh c merupakan campuran antara bentuk bulat dengan segitiga, namun penulis mencoba mengurangi dampak bentuk segitiga dengan membuat ujung-ujung tidak lancip. Penulis menemukan bentuk tersebut sesuai dengan watak Gilang dikarenakan perpaduan antara kehalusan yang biasanya ditunjukkan oleh bentuk bulat (Nasution dan Rahmi ,2024) dan bentuk segitiga yang aerodinamis dan suka bergerak (Nasution dan Rahmi ,2024).

d. Bentuk Tubuh d

Bentuk tubuh D merupakan campuran antara bentuk bulat dan persegi panjang. Penulis menemukan bahwa kedua bentuk saat dicampurkan berselisihlah dengan gambaran Gilang di dalam film. Karena bentuk persegi panjang membuat tokoh tersebut terlalu kaku dan tidak terlalu bisa bergerak dengan bebas.

2. Postur

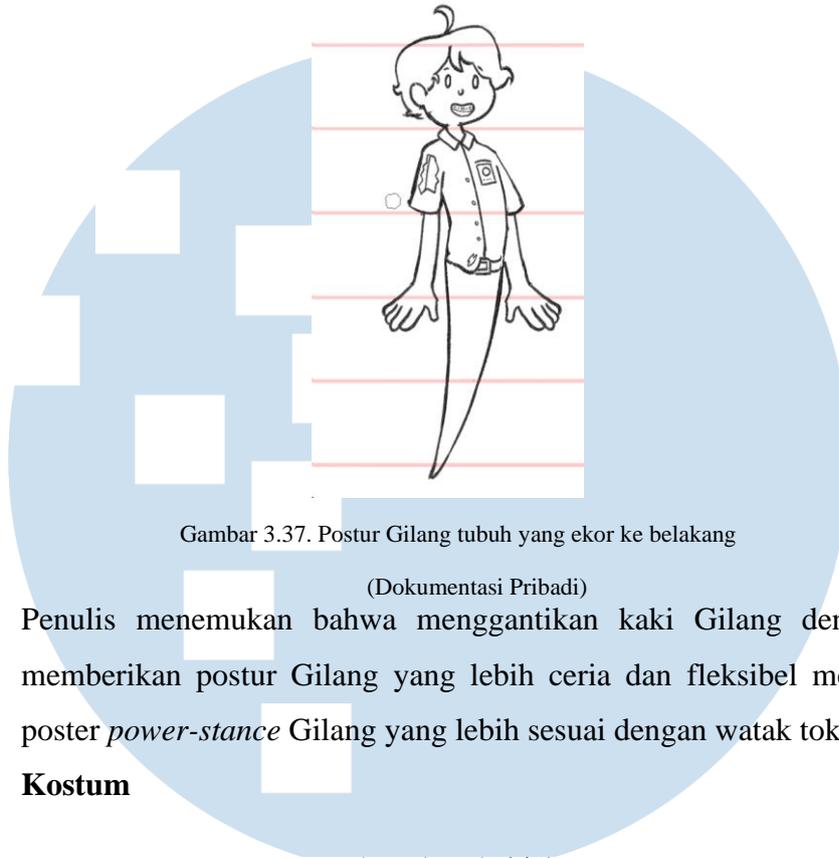


Gambar 3.36. Postur Gilang tubuh yang tegak dan mempunyai kaki

(Dokumentasi Pribadi)

Sketsa awa Gilang menggambarkan posturnya adalah tegak dan lurus dan mempunyai kaki, Ditemukan bahwa postur Gilang terlihat lebih kaku dan kurang memberikan kesan tokoh yang ceria. Maka itu penulis mencoba untuk memberikan Gilang ekor.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.37. Postur Gilang tubuh yang ekor ke belakang

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menemukan bahwa menggantikan kaki Gilang dengan ekor memberikan postur Gilang yang lebih ceria dan fleksibel membangun poster *power-stance* Gilang yang lebih sesuai dengan watak tokoh.

3. Kostum



Gambar 3.38. Sketsa awal kostum Gilang

(Dokumentasi Pribadi)

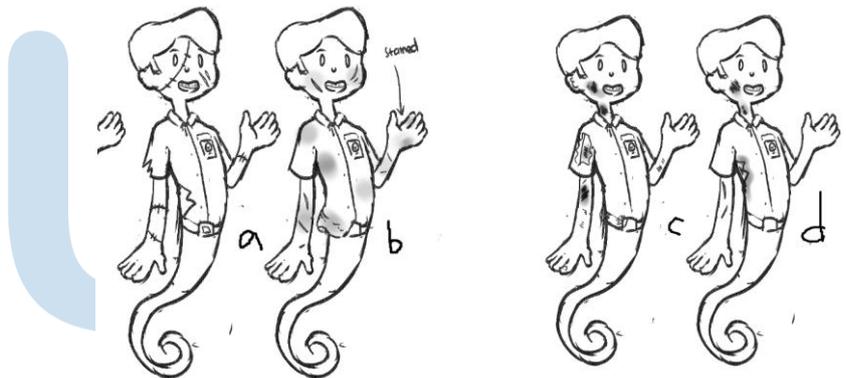
Sketsa awal Gilang menggambarkan Gilang menggunakan kaos sederhana. Penulis menemukan bahwa kostum tersebut tidak menggambarkan Gilang sebagai siswa SMA jika hanya menggunakan kaos sederhana dan tidak sesuai dengan gambaran penulis.



Gambar 3.39. Eksperimen kostum siswa SMA

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mengganti kostum Gilang dengan seragam sekolah negeri, karena mayoritas siswa SMA Indonesia berada dari sekolah negeri dan dapat membuat posisi Gilang sebagai anak SMA lebih mudah ditangkap oleh penonton. Namun penulis menemukan bahwa seragam SMA polos kurang menggambarkan bahwa Gilang korban *bullying* yang mengambil nyawanya sendiri.



Gambar 3.40. Eksperimen tekstur kostum Gilang

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan beberapa percobaan dengan mengaplikasikan beberapa pola tekstur kepada baju dan kulit Gilang. Penulis menemukan bahwa “pola a” kurang sesuai karena terlihat seperti mayat dijahit kembali, sedangkan “pola b” terlihat hanya mengalami luka ringan, “pola c” dan

“pola d” terlihat hanya luka di sebelah maka tidak imbang. Maka itu penulis akan menggabungkan “pola b” dan “pola c” karena kedua pola tersebut yang terlihat paling sesuai.

4. Warna

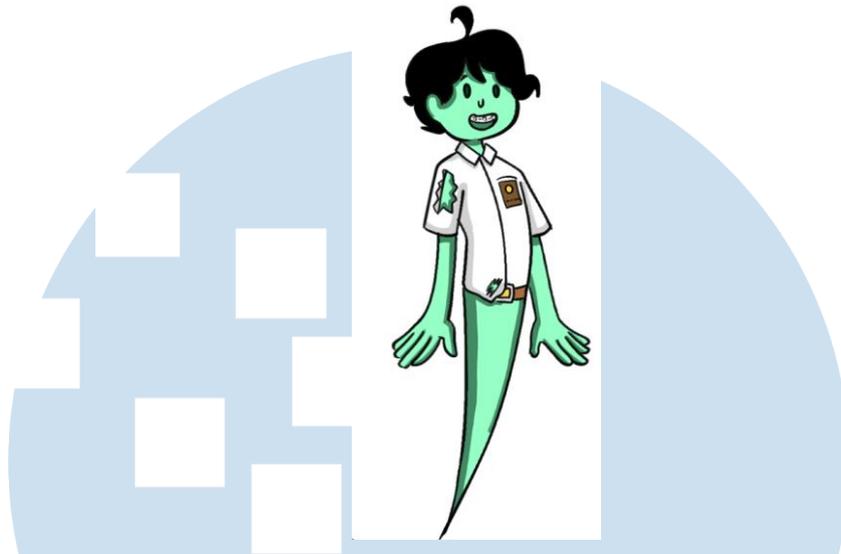
Tokoh-tokoh hantu sudah sering sekali ditampilkan di dalam media dengan warna-warna yang beragam. Warna sebuah tokoh dapat memberikan suasana dan watak berbeda kepada sebuah tokoh. Maka itu penulis melakukan beberapa percobaan dengan warna-warna yang sering digunakan untuk menggambarkan tokoh hantu di dalam media.



Gambar 3.41. Experimentasi warna kulit Gilang dijadikan warna putih

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mencoba untuk menggunakan warna putih keabu-abuan untuk warna kulit Gilang. Penulis menemukan warna tersebut terasa terlalu polos dan tidak sesuai dengan watak yang ingin di tunjukan oleh Gilang. Kandinsky (1946) menyatakan bahwa warna putih merupakan memiliki arti kesucian dan warna abu-abu tidak memiliki arti yang khusus.



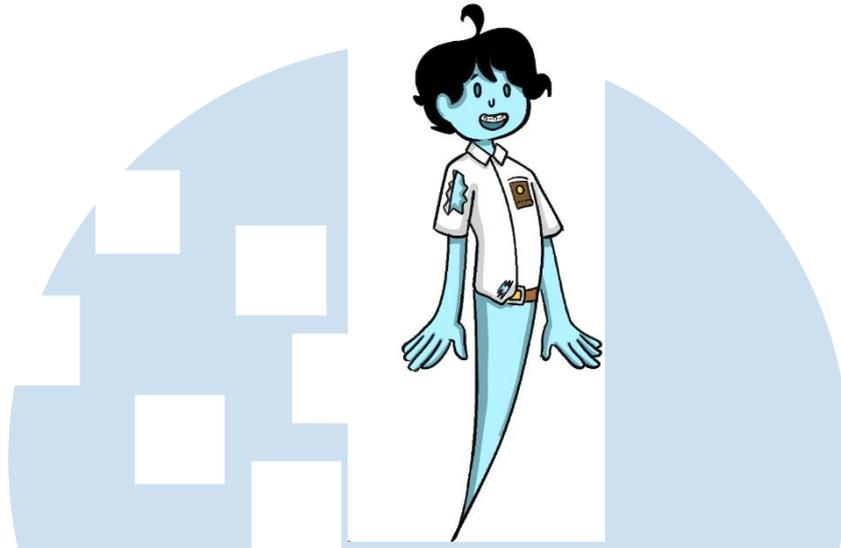
Gambar 3.42. Experimentasi warna kulit Gilang dijadikan warna hijau

(Dokumentasi Pribadi)

Percobaan kedua menggantikan warna kulit gilang dengan warna hijau. Penulis menemukan bahwa warna hijau memberikan suatu aspek yang lebih *supernatural* kepada Gilang, namun juga memberikan perasaan yang lebih nakal kepada watak Gilang. Kandinsky (1946) menyatakan bahwa warna hijau sendiri memiliki arti yang angkuh dan *supernatural*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.43. Experimentasi warna kulit Gilang dijadikan warna biru

(Dokumentasi Pribadi)

Untuk percobaan ketiga penulis menggunakan warna biru untuk warna kulit Gilang. Penulis menemukan bahwa warna biru muda dapat memberikan sedikit aspek kesedihan namun tidak termakan oleh perasaan tersebut. Kandinsky (1946) menyatakan bahwa warna biru dapat memberikan perasa kesedihan jika menggunakan warna biru yang gelap, namun penggunaan warna biru yang lebih terang dapat diartikan sebagai kerinduan kepada suatu yang suci dan baik.

a. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

i. Chandra

1. *Three-Dimensional Character*

Agar dapat merancang sebuah tokoh penulis harus menciptakan tokoh yang berbasis nostalgia penulis menggunakan teori *Three-Dimensional Character* sebagai basis maka itu penulis menganalisis beberapa tokoh yang mempunyai alur cerita yang sama seperti Chandra. Dari hasil observasi tersebut penulis mengambil referensi dan menciptakan *Three-Dimensional Character* untuk Chandra.

2. Bentuk

Dari hasil observasi penulis menemukan bahwa di dalam media tokoh-tokoh yang capek dan cuek digambarkan dengan bentuk tubuh persegi panjang sesuai dengan teori bentuk Nasution dan Rahmi (2024). Maka itu penulis melakukan uji coba dengan beberapa bentuk agar dapat menentukan bentuk tubuh yang sesuai dengan watak Chandra.

3. Postur

Tokoh Chandra dirancang dengan watak yang cuek dan capek, maka itu penulis melakukan observasi terhadap tokoh-tokoh di media dan bagaimana postur tokoh-tokoh mempengaruhi persepsi tokoh tersebut. karena menurut Fredriksson(2017) postur dapat mempengaruhi bagaimana penonton menangkap tokoh tersebut. Penulis menemukan bahwa postur membungkuk menunjukkan watak yang cuek dan capek kepada tokoh maka itu penulis melakukan beberapa eksperimen dengan postur Chandra.

4. Kostum

Agar dapat mengembangkan tokoh Chandra secara visual, penulis mengambil 2 tokoh dari media sebagai referensi. Penulis mengambil Anca dari *Uang Panai* (2016) dan Robert “Bob” Parr dari *The Incredibles* (2004). Tokoh Anca menggunakan beberapa kostum selama bekerja sedangkan Tokoh Robert Parr menggambarkan bagaimana tekstur baju tokoh dapat menggambarkan watak tokoh. Dari hasil observasi tersebut penulis mengembangkan kostum yang digunakan oleh Chandra.

5. Warna

Setelah melakukan observasi warna kepada beberapa referensi penulis menemukan bahwa mayoritas pekerja kantor di dalam media menggunakan kemeja berwarna putih. Salah satu referensi yang diambil adalah Hendra Setiawan dan Sayuti dari *Office Boy* (2008), Kedua tokoh merupakan keturunan Jawa, maka itu penulis

mengambil mereka sebagai referensi warna kulit untuk Chandra. Dan juga penulis mengambil kedua tokoh sebagai referensi bagaimana warna kemeja sebuah pekerja kantoran. Dari hasil tersebut penulis melakukan eksperimen dengan warna Chandra.

ii. Gilang

1. *Three-Dimensional Character*

Tokoh Gilang dirancang sebagai bagian dari nostalgia *personal* tokoh Chandra, dan merupakan bagian dari emosi Chandra yang bahagia dan agar dapat merancang tokoh tersebut penulis perlu merancang *three-dimensional character*. Penulis mengambil beberapa referensi dari tokoh yang merupakan hantu yang kembali untuk mendampingi temannya yang sedang menderita. Penulis menggunakan referensi tersebut

2. Bentuk

Tokoh hantu sudah sering sekali beredar di media animasi, banyak tokoh yang memiliki bentuk yang beragam-ragam setiap tokoh memiliki watak yang berbeda-beda. Untuk watak Gilang penulis melakukan observasi terhadap tokoh hantu yang mempunyai watak baik dan ramah. Referensi yang diambil dari adalah tokoh Casper dari *The Spooktacular Adventures of Casper* (1996) dan Geoff dari *The Ghost and Molly Mcgee* (2021) yang memiliki bentuk badan yang bulat yang memberikan watak yang lucu dan ramah.

3. Postur

Gilang mempunyai watak yang ceria, salah cara watak suatu tokoh dapat ditunjukkan secara visual adalah dengan postur. Penulis mengambil referensi Casper dari *The Spooktacular Adventures of Casper* (1996), yang dapat diamati dari tokoh Casper dan Geoff adalah penggunaan postur yang sedikit melekok yang menciptakan kesan tokoh yang lebih ceria dan aktif.

4. Kostum

Tokoh Gilang merupakan hantu murid SMA yang meninggal secara tragis, maka itu penulis mencari referensi bagaimana hantu yang meninggal secara tragis di gambarkan di dalam media. dan juga bagaimana murid SMA Indonesia di gambarkan di dalam media. Penulis menggunakan referensi tersebut sebagai referensi dalam merancang kostum Gilang.

5. Warna

Tokoh hantu dan makhluk gaib sudah sering ditampilkan didalam media dengan berbagai macam warna, maka itu penulis observasi tentang penggunaan warna pada tokoh-tokoh makhluk gaib. Referensi yang diambil adalah Emily dari *Corpse Bride* (2005) dan Polly Geist dari *Monster Prom* (2018) dalam film tersebut warna kulit Emily dan Polly Geist adalah biru yang dapat melambangkan kesedihan. Menurut Kandinsky (1946) warna biru dapat mengeluarkan suasana duka.

3.5 Produksi:

3.5.1 Chandra

Penulis menentukan bahwa bentuk tubuh Chandra akan terdiri dari persegi panjang dengan postur tubuh yang membungkuk ke depan untuk menggambarkan watak Chandra yang cuek secara visual.

Saat penulis merancang Chandra ditemukan bahwa secara visual tidak ada pertanda yang melambangkan bahwa Gilang dan Chandra merupakan teman lama. Maka itu Chandra diberikan jam yang saat di awal film ditunjukkan rusak dan dijelaskan bahwa jam tersebut merupakan hadiah dari Gilang.

3.5.2 Gilang

Tokoh Gilang dirancang dengan menggunakan bentuk dasar tubuh yang bulat dicampur dengan segitiga dan diberikan postur yang tegap

ke depan dan tangan diletakan secara simetris untuk memberikan watak yang ceria.

Penulis menemukan bahwa secara fungsional, penggunaan kaki membuat Gilang menjadi terlalu statis dan tidak sesuai dengan wataknya yang ceria, maka dari itu penulis memberikan Gilang ekor agar watak dapat lebih menonjol.

3.6 Pascaproduksi:

Setelah tokoh Chandra dan Gilang telah dirancang sampai desain final, kedua tokoh tersebut akan menjadi dua tokoh utama animasi pendek 2 Dimensi “Line of Memories”. Di dalam produksi film tersebut kedua tokoh akan dibuatkan *character sheet* yang akan digunakan sebagai patokan kedua tokoh oleh tim animasi film.

Meskipun telah memiliki dasar warna tetap yang telah dibuat pada *character sheet*, agar tokoh dan latar belakang dapat terlihat sinergis maka kedua tokoh tersebut setelah dianimasikan akan diberikan *color-grading*. Setelah proses *color grading* tersebut, warna dari tokoh-tokoh tentu akan berubah sedikit-sedikit mengikuti faktor Cahaya dari luar, sama seperti prinsip spektrum warna dan Cahaya pada dunia nyata. Proses tersebut juga dapat membantu agar warna kedua tokoh tidak bertabrakan dengan warna latar belakang dan terlihat lebih *believe-able*.



Gambar 3.44. Skema perancangan

(Dokumentasi Pribadi)