

### 3. METODE PENCIPTAAN

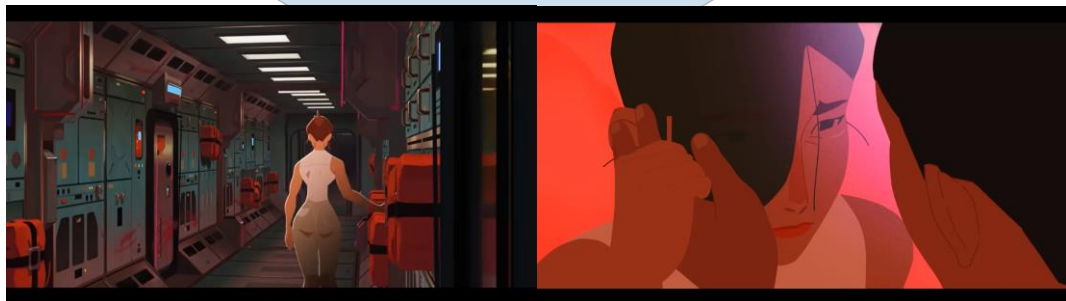
#### Deskripsi Karya

“OUTREACH” merupakan film pendek animasi *hybrid* yang bergenre *psychological-drama* dan bertemakan *attachment issue*. Karya audio visual ini berdurasi 6 menit dan memiliki target audiens 13 tahun keatas agar ceritanya dapat dipahami secara maksimal. Dengan teknis animasi gabungan 2D dan 3D, pergerakan animasi dibuat dengan *frame rate* atau *frame-per-second* (fps) 24. Animasi karya ini dibuat menggunakan *software* Toon Boom Harmony Premium 22 dengan *screen size* 16:9 sebagai ukuran standar karya audio visual.

#### Konsep Karya

Dimulai dengan *brainstorm* ide cerita, penulis dan tim ingin menyampaikan cerita tentang *childhood* atau masa kecil seorang anak. Hal ini dikarenakan penulis dan tim merasa imajinasi dan perasaan anak kecil dapat disampaikan lebih jauh dan unik dengan media animasi yang bersifat *exaggerate*. Pengalaman selama masa kecil sangat berpengaruh dengan kepribadian seseorang saat dewasa. Setelah berdiskusi tentang pengalaman masa kecil dengan anggota tim, munculah ide cerita tentang seorang anak yang tumbuh menjadi *hyper-independent* dan sulit menerima orang lain dalam hidupnya. Namun setelah beberapa pertimbangan, terdapat beberapa perubahan dan yang penulis dan tim pertahankan adalah pesan dari cerita yang ingin disampaikan, yaitu mengenai kebutuhan dan keterbukaan terhadap orang lain karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan individu lainnya. Setelah melalui tahap perkembangan, terciptalah “OUTREACH”, yaitu kisah seorang gadis bernama Meave yang berjuang mengatasi ketidak percayaannya terhadap orang lain yang disebabkan oleh trauma masa kecilnya. Dari pribadi yang sulit dijangkau, Meave belajar untuk membuka diri kepada teman masa kecilnya karena akhirnya ia sadar bahwa ia membutuhkan bantuan dari orang lain.

Film pendek fiksi ini dibuat dengan teknik animasi *hybrid* atau gabungan dari animasi 2D dan 3D. Animasi karakter dalam film “OUTREACH” menggunakan 2D *frame-by-frame* dengan *style lineless, flat color & shading*, dan *textured brush* untuk menonjolkan *exaggeration* dunia fantasi/gambaran imajinasi Meave. Untuk *background, setting* dibuat menggunakan 3D dengan *style 2D* atau *stylized flat texture (texture painting)* agar karakter dan latarnya tetap terlihat menyatu (satu dimensi). Tekstur dominan yang menjadi gaya khas dari film pendek animasi *hybrid* “OUTREACH” adalah tekstur pensil/*scribble* yang menggambarkan suasana masa kecil sesuai dengan tema film yaitu *childhood*. Penggunaan warna disesuaikan dengan *mood* yang ingin disampaikan di setiap *scene*, mulai dari saturasi, *value, brightness*, hingga *color scheme*. Secara pergerakan, gaya animasi yang dituju juga *semi-exaggerated*, dan fokusnya berada di ekspresi wajah tokoh. Sebagai referensi visual, penulis dan tim menggunakan film pendek animasi *hybrid* yang berjudul Sunscreen (2023).



Gambar 3.1. Sunscreen (2023)  
(Sumber: Youtube; GOBELINS Paris)

Tokoh Meave mempunyai latar belakang *absent parenting*. Dalam film pendek animasi *hybrid* “OUTREACH”, diceritakan ibu Meave yang sibuk bekerja dan kurang memberi perhatian yang cukup kepada Meave. Hal ini membangun kepribadian Meave menjadi *hyper-independent* sedari kecil dan sulit memberi kepercayaannya kepada orang lain, terutama ketika mereka melukainya walaupun secara tidak sengaja. Dalam cerita animasi “OUTREACH”, tokoh anak kecil berwarna kuning muncul untuk menemani Meave yang sendirian di sebuah *abandoned amusement park*. Walaupun awalnya Meave ragu, namun setelah itu

mereka bermain bersama. Konflik muncul ketika anak kecil berwarna kuning merobek boneka *polar bear* milik Meave secara tidak sengaja. Meave terluka dan menghindari anak kecil berwarna kuning tersebut (kehilangan kepercayaannya). Film pendek animasi *hybrid* “OUTREACH” ini menceritakan tentang perjalanan Meave untuk belajar menerima dan terbuka kepada temannya, dan di akhir film akan ditunjukkan tokoh Meave yang sudah dewasa bertemu dengan temannya.

### **Tahapan Kerja**

#### 1. Pra produksi:

##### a. Ide atau gagasan

Dari cerita yang sudah ditetapkan, penulis perlu merancang tokoh sesuai yang dibutuhkan, yaitu tokoh Meave kecil dan Meave dewasa. Walaupun kedua tokoh adalah orang yang sama, namun perbedaan kepribadian dan sifat tokohlah yang harus dapat terlihat dari perancangan tersebut. Kepribadian Meave kecil tertutup, pemalu, dan penurut. Sedangkan Meave dewasa memiliki sifat yang lebih terbuka dan nyaman dengan dirinya sendiri. Perubahan sifat Meave ini perlu ditunjukkan dari perancangan tokohnya, seperti dari perubahan kostum dan penggunaan warna.

Kostum dapat menjadi motif, meningkatkan penokohan dan menelusuri sikap tokoh (Thompson & Bordwell, 2019). Secara visual yang dapat terlihat secara langsung adalah perubahan kostum yang dikenakan tokoh. Selain itu penggunaan warna pakaian dan kombinasinya (*color scheme*) juga berpengaruh untuk menunjukkan perubahan karakteristik tokoh Meave.

##### b. Observasi

Penulis melakukan observasi perpustakaan atau literasi, yaitu dengan mencari referensi perancangan tokoh animasi yang simpel namun tetap menarik dan berkesan. Dari beberapa referensi ini penulis mendapat wawasan dan ide untuk memanfaatkan secara maksimal teori seperti *shape*, *color*, dan *costume* dalam perancangan tokoh Meave kecil dan Meave dewasa.

Penulis ingin menciptakan tokoh yang memikat dan dapat diingat oleh penonton. Oleh karena itu, penulis mengobservasi rancangan tokoh yang

sekiranya memiliki dampak yang sama bagi penulis. Tokoh yang memiliki desain dan *style* visual yang cukup simpel, tetapi mudah diingat karena penggunaan suatu kombinasi warna, bentuk yang bermakna, dan detail fitur lainnya yang membuat tokoh tersebut membekas di dalam ingatan. Dari deskripsi tersebut, penulis menemukan beberapa tokoh sebagai referensi, baik dalam bentuk atau *shape*, maupun warna.

Pemilihan elemen visual ini dilakukan berdasarkan kondisi psikologis Meave, dimana Meave kecil memiliki *avoidant attachment issue*, dan Meave dewasa sudah belajar untuk menyembuhkan trauma masa kecilnya tersebut. Berdasarkan ciri-ciri yang diberikan oleh psikolog Fiona Valentina Damanik, seseorang yang memiliki *avoidant attachment issue* memiliki kepribadian yang lebih tertutup, sulit menaruh kepercayaan terhadap orang lain terutama jika sudah merasa disakiti, dan seringkali kabur dan menjauhi orang lain.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, penulis mengobservasi rancangan tokoh yang juga memiliki kondisi psikologis tersebut, yaitu Elsa dalam film animasi Frozen (2013) dan Frozen II (2019). Dalam film Frozen, dapat dilihat perkembangan fisiologis, sosiologis, dan psikologis tokoh Elsa sedari kecil hingga dewasa. Tokoh Elsa memiliki kecenderungan menutup diri karena dirinya memiliki sihir es yang tidak boleh diketahui oleh siapapun selain orang tuanya. Oleh sebab itu, secara kepribadian, Elsa merupakan sosok yang tertutup, dan sulit mempercayai orang lain bahkan adiknya sendiri, Anna. Hal ini juga disebabkan karena Elsa meyakini jika ia tidak memiliki hubungan yang dalam dengan orang lain, mereka tidak akan tersakiti olehnya. Ciri *avoidant attachment issue* yang juga terlihat pada tokoh Elsa adalah ketika ia tidak sengaja melukai Anna dalam pesta Coronation, Elsa panik dan kabur dari kota Arendelle meninggalkan Anna dan seluruh penduduknya.

Perancangan tokoh Elsa secara visual juga berdasarkan kondisi psikologis, sosiologis, dan fisiologisnya. Elsa memiliki rambut kepangan yang diikat dengan warna blonde sebagai warna rambut aslinya. Elsa memiliki *cool color palette* untuk menunjukkan sikapnya yang dingin tersebut. Bajunya tertutup dan elegan untuk menggambarkan ia sebagai anggota kerajaan serta kepribadiannya yang

tertutup. Elsa juga mengenakan sarung tangan yang diberikan dari ayahnya untuk menutupi sihir es yang dimilikinya. Tanpa sarung tangannya, Elsa merasa cemas karena ia takut kekuatannya akan menyakiti orang lain lagi.



Gambar 3.2. Perancangan Tokoh Elsa (Frozen, 2013)  
(Sumber: Pinterest)



Gambar 3.3. Design Tokoh Elsa sebagai *Ice Queen* dalam Frozen (2013) dan Frozen II (2019)  
(Sumber: Pinterest)

Pada film Frozen pertama, tokoh Elsa belum menyelesaikan permasalahan batinnya secara total. Oleh sebab itu, Elsa memiliki rancangan rambut yang masih terikat. Dress yang dikenakan oleh Elsa adalah warna biru, untuk menggambarkan sifatnya yang dingin, sulit mempercayai orang lain, dan masih terisolasi. Sedangkan pada Frozen II, rancangan tokoh Elsa pada *epilogue* adalah sosoknya yang sudah tumbuh dewasa dan menerima dirinya sebagai seseorang yang memiliki sihir es untuk melindungi negaranya. Pada cerita Frozen II, Elsa menjadi sosok yang lebih berani dan menyadari *value* dalam dirinya dan tanggung jawabnya sebagai ratu Northuldra.

Perubahan desain visual dalam tokoh Elsa didasarkan oleh perubahan character arcnya. Hal ini menjadi observasi yang menarik untuk penulis merancang tokoh Meave kecil dan Meave dewasa yang berjuang melawan sifat *avoidant*-nya tersebut. Oleh karena itu, penulis merancang tokoh Meave kecil dan Meave dewasa dengan menggunakan elemen-elemen visual seperti *shape*, *color*, dan *costume* seperti yang penulis observasi dari tokoh Elsa.

## 1. Meave Kecil

### a. *Shape*

Tillman (2019) menyatakan pentingnya mengetahui sifat dasar dari suatu bentuk dalam perancangan tokoh agar menggambarkan karakteristik yang sesuai. Penggunaan bentuk dalam perancangan tokoh dapat digunakan secara keseluruhan bentuk hingga detail fitur tokoh. Dengan memanfaatkan penggunaan bentuk pada perancangan tokoh akan memperkuat karakteristik tokoh.

Seperti dalam perancangan tokoh Jinx dan Vi dalam Arcane (2021), penggunaan *shape* sebagai aksent pada desain kostum mereka menggambarkan karakteristik tokoh. Tokoh Jinx diceritakan sebagai seseorang yang selalu mendapat penolakan, sehingga penggunaan aksent X pada desain kostumnya merupakan keputusan yang tepat untuk menggambarkan trauma tokoh Jinx.





Gambar 3.4. Penggunaan *Shape* pada Desain Kostum Tokoh Jinx dan Vi dalam film animasi Arcane (Sumber: YouTube: Toonaholic)

Sedangkan penggunaan aksen ✓ pada tokoh Vi mencerminkan karakteristiknya dalam cerita, dimana ia selalu menjadi pedoman bagi Jinx, adiknya, dan berkebalikan dengan Jinx, Vi selalu diterima oleh siapapun di sekitarnya.

#### b. Color

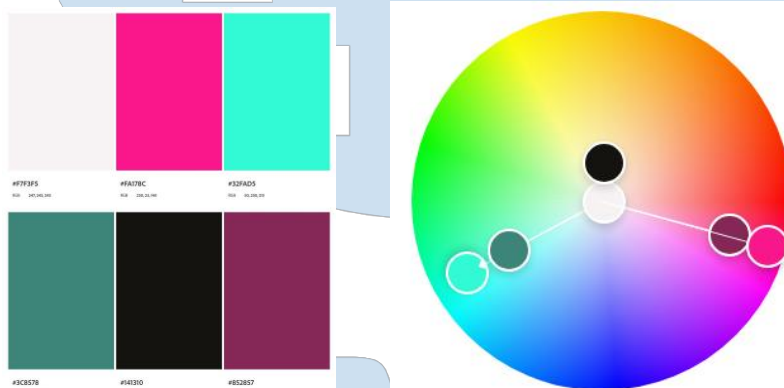
Penggunaan warna dalam perancangan tokoh terdapat banyak cara, seperti warna dominan, *color scheme*, dan *color tone*. Dalam StudioBinder (2016) menjelaskan bahwa warna dapat mempengaruhi secara emosional, psikologis, dan bahkan fisik, secara tanpa disadari. Warna dapat membangun harmoni atau ketegangan pada sebuah *scene*, atau menjadikan perhatian suatu tema tertentu.

*Color scheme* digunakan pada perancangan tokoh berdasarkan karakteristik tokoh tersebut. Contohnya pada tokoh Spider-Gwen dalam Across the Spider Verse (2023), *color scheme* yang digunakan adalah *complementary*, yaitu warna pink dan toska. Sebagai film yang bergenre *action*, warna ini memperkuat karakteristik tokoh Spider-Gwen yang memiliki masalah secara internal dan eksternal.

Penggunaan warna yang bersaturasi tinggi dan kontras dengan warna monokrom hitam putih menjadikan tokoh Spider-Gwen menarik dan mudah diingat secara komposisi warna.



Gambar 3.5. Konsep Desain Tokoh Spider-Gwen pada *Across the Spider Verse* (2023),  
(Sumber: *Across the Spider Verse: The Art of the Movie*)



Gambar 3.6. *Color Palette & Color Scheme (Complementary)* Spider-Gwen  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil dengan Adobe Color)

Penggunaan warna pink dan toska menggambarkan *personality* Spider-Gwen yang dari dalam masih belum dewasa, penuh emosi, dan polos. Seperti diceritakan dalam filmnya, Spider-Gwen menunjukkan pemberontakan atas identitas sebenarnya sebagai *spider-woman* dan sebagai anak dari kepala polisi. Kompleksitas batin tokoh Spider-Gwen ditunjukkan melalui penggunaan warna dalam desainnya. Hal inilah yang menjadi observasi *color* pada perancangan tokoh yang menarik bagi penulis.







Gambar 3.8. Kostum pada Boneka Antik  
(Sumber: *Pinterest*)

## 2. Meave Dewasa

### a. *Shape*

Untuk menunjukkan tokoh Meave yang sudah dewasa, bentuk tubuh menjadi poin penting dalam perancangan tokoh Meave. Berdasarkan *body type* yang telah ditulis oleh Brito (2017), bentuk tubuh yang paling sesuai dengan kepribadian Meave dewasa adalah *hourglass*. Bentuk *hourglass* memiliki kesan feminim dan seimbang. Kedua poin ini dirancang untuk menunjukkan bahwa Meave dewasa telah tumbuh dan belajar menyeimbangkan kondisinya, yaitu dengan mulai menyembuhkan trauma masa kecilnya.

Contoh tokoh yang memiliki bentuk tubuh *hourglass* adalah Elastigirl dari film animasi “The Incredibles”.



Gambar 3.9. Analisis *Hourglass Shape* pada Elastigirl  
(Sumber: *The Incredibles*, 2004)

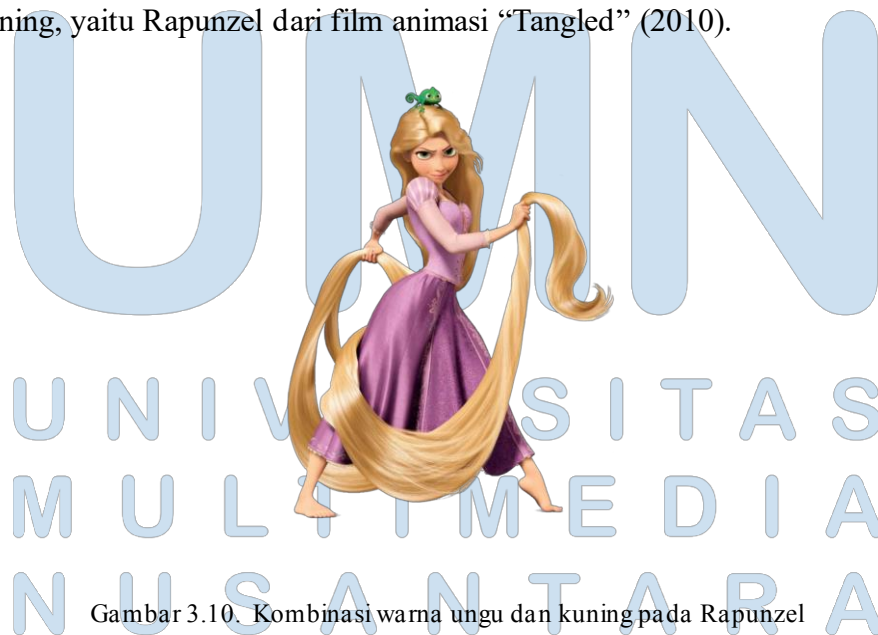
Penggunaan *hourglass shape* umumnya digunakan pada perancangan tokoh untuk menciptakan tokoh yang seksi dan feminim. Namun *shape* ini juga memiliki kesan simbang, ada hal yang berusaha diseimbangkan oleh tokoh. Seperti dalam cerita film animasi “The Incredibles”, Elastigirl berusaha menyeimbangkan kehidupannya sebagai *superhero* dan sebagai Helen Parr yang berprofesi ibu rumah tangga.

*b. Color*

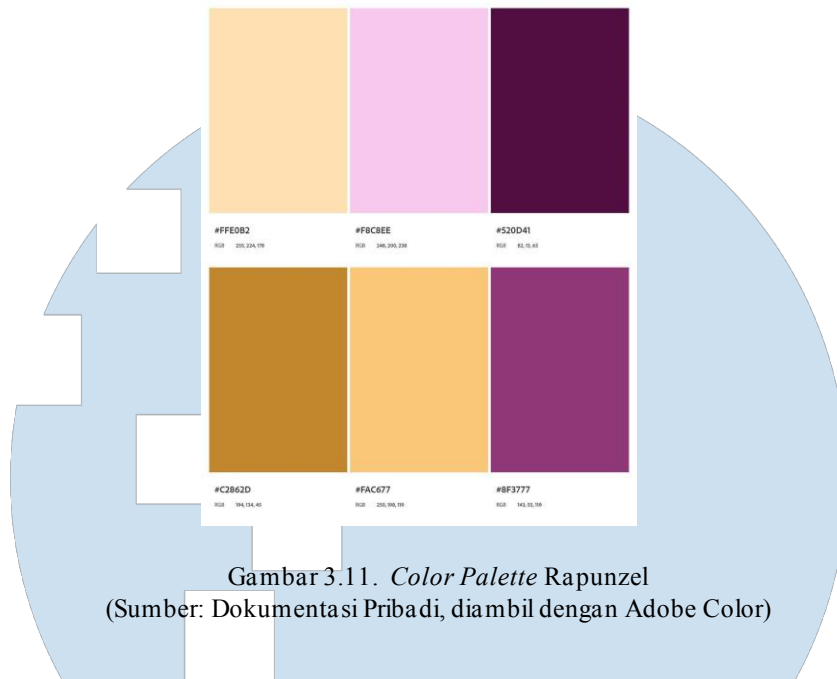
Warna dasar dari tokoh Meave adalah warna ungu. Meave kecil dirancang menggunakan warna dominan ungu dan biru untuk menunjukkan perasaannya selama masa kecil. Dengan adanya *character arc*, dimana Meave tumbuh dewasa menjadi lebih positif dan terbuka, penulis merancang Meave dewasa dengan kombinasi warna yang lebih warm.

Pada akhir cerita film animasi “OUTREACH”, Meave bertemu dengan sahabatnya di sebuah *cafe*. Sahabat Meave sejak kecil tersebut memiliki warna *palette* dominan kuning dengan *warm tone*. Untuk menunjukkan bahwa Meave telah menerapkan nilai dari sahabatnya tersebut, penulis memasukkan warna kuning pada perancangan tokoh Meave dewasa.

Penulis menemukan tokoh yang dirancang dengan warna *palette* ungu dan kuning, yaitu Rapunzel dari film animasi “Tangled” (2010).



Gambar 3.10. Kombinasi warna ungu dan kuning pada Rapunzel  
(Sumber: *Tangled*, 2010)



Gambar 3.11. *Color Palette* Rapunzel  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil dengan Adobe Color)

Kombinasi warna kuning dan ungu pada Rapunzel menggambarkan karakteristik tokoh yang energik, naif, dan membawa keharmonisan. Warna ungu yang digunakan adalah ungu dengan *warm tone*, mengarah ke warna pink (magenta). Warna kuningnya juga dirancang mengarah ke *orange (warm)*. Hal ini menunjukkan Rapunzel merupakan tokoh yang hangat.

### c. *Costume*

Penulis ingin menunjukkan tokoh Meave dewasa yang sudah memiliki pendiriannya sendiri dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, penulis merancang Meave dewasa menggunakan pakaian yang lebih nyaman dan kasual untuk menunjukkan keterbukaannya.

Jenis pakaian yang nyaman adalah kaos dan celana, agar mudah dan nyaman saat beraktifitas. Dari situ penulis merancang jenis kaos dan celana yang paling sesuai dengan karakteristik Meave dewasa. Ada beberapa observasi jenis pakaian yang penulis lakukan untuk membuat desain kostum Meave dewasa.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.12. *Casual-Comfortable Outfit*  
(Sumber: *Pinterest*)

c. Studi Pustaka

Berikut merupakan daftar teori yang digunakan penulis untuk mendukung penelitian ini:

Tabel 1. Daftar Teori yang Digunakan Penulis dalam Perancangan Tokoh Meave.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No.	Penulis (Tahun)	Teori	Penggunaan Teori
1	Egri Lajos (1972)	<i>Three-Dimensional Character</i>	Untuk membentuk kepribadian tokoh berdasarkan kondisi psikologis, sosiologis, dan fisiologinya.
2	K.M. Weiland (2016)	<i>Character Arc</i>	Untuk menganalisis perubahan arah kepribadian tokoh sepanjang cerita.
3	Bryan Tillman (2019)	<i>Shape (Creative Character Design)</i>	Untuk memperkuat kepribadian tokoh melalui aksesoris dan detail pada kostum tokoh.
4	Bryan Tillman (2019)	<i>Color (Creative Character Design)</i>	Untuk mengetahui arti penggunaan warna tersebut pada karakteristik tokoh Meave.

5	Kristin Thompson & David Bordwell (2020)	<i>Costume (Mise-en-Scene)</i>	Untuk menciptakan kepribadian tokoh berdasarkan ruang dan waktu.
---	--	--------------------------------	--

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

1. Meave Kecil

Dalam perancangan tokoh Meave kecil, penulis menerapkan hasil observasi *shape*, *color*, dan *costume* untuk memperkuat karakteristik Meave.

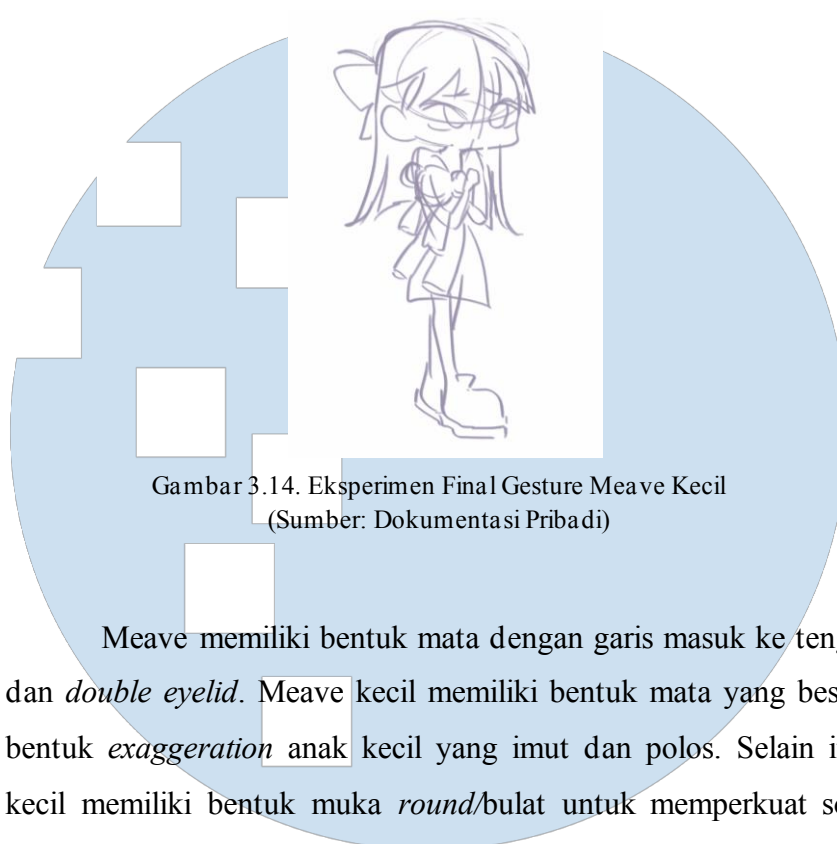
a. *Shape*

Rancangan awal tokoh Meave kecil memiliki *shape* yang lebih dinamis dan belum ada aksen yang dituju pada desain tokohnya. Penulis bereksperimen bentuk *style* dan *gesture* tokoh Meave kecil. Pada *early development*, Meave kecil memiliki *personality* yang lebih berani dan aktif. Oleh karena itu penulis melakukan eksperimen bentuk tokoh yang sesuai dengan sifat tersebut, hingga akhirnya penulis menentukan karakteristik Meave yang sesuai dengan ceritanya.



Gambar 3.13. Eksperimen *Shape* & *Gesture* Meave Kecil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



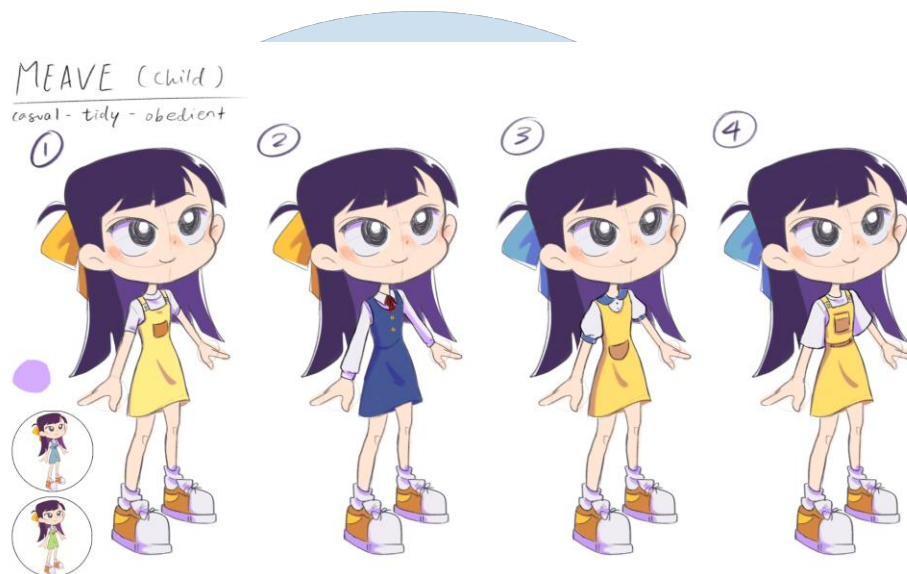


Gambar 3.14. Eksperimen Final Gesture Meave Kecil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Meave memiliki bentuk mata dengan garis masuk ke tengah wajah dan *double eyelid*. Meave kecil memiliki bentuk mata yang besar sebagai bentuk *exaggeration* anak kecil yang imut dan polos. Selain itu, Meave kecil memiliki bentuk muka *round*/bulat untuk memperkuat sosok anak yang manis dan polos. Bentuk ini juga dapat menggambarkan karakteristik *loop*/tidak berujung (*round*) dalam sikap Meave yang terus menerus kabur dalam hubungan (*avoid*). Bentuk rambut Meave adalah lurus/*straight*, yaitu untuk menunjukkan sifat dasarnya yang berpendirian kuat, dan prinsip yang dipegang Meave saat kecil adalah prinsip yang diberikan oleh ibunya, yaitu sifat mandiri dan tidak mudah percaya pada orang lain.

b. *Color*

Penulis melakukan eksperimen warna yang menarik dan khas sehingga mudah diingat oleh penonton dengan durasi film animasi yang cukup pendek. Meave kecil dirancang dengan base color dan tone berwarna ungu, namun penulis melakukan eksperimen berbagai kombinasi warna yang dirasa paling cocok dengan visual dan sifatnya.



Gambar 3.15. Eksperimen *Color* Meave Kecil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada masa eksperimen, penulis merancang Meave dengan *color scheme complementary* dan *monologous*. Dengan warna dominan kuning, karena pada awalnya penulis membuat tokoh Meave sebagai anak yang ceria. Penulis juga merasa warna ungu dapat diidentifikasi sebagai warna hitam dengan *tone* ungu agar sesuai dengan *genre* animasi. Sebagai tokoh yang memiliki identitas Chinese-Indonesian, penulis menemukan *style* mewarnai tersebut saat bereksperimen.

c. *Costume*

Penulis melakukan eksperimen kostum seperti apa yang cocok dengan karakteristik tokoh Meave. Mulai dari jenis baju, sepatu, aksesoris, dan beberapa aspek lainnya. Eksperimen kostum dilakukan penulis sembari menentukan *personality* yang tepat untuk tokoh Meave dan ceritanya. Sehingga cukup banyak perubahan yang terjadi dalam merancang kostum dan desain tokoh Meave kecil.



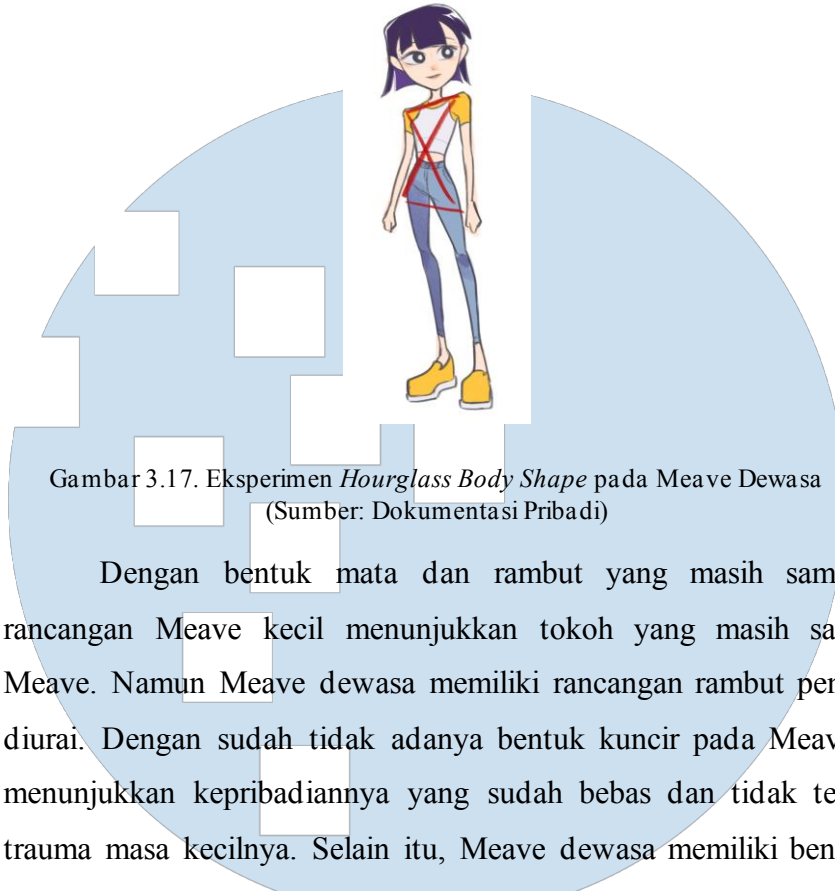
Gambar 3.16. Eksperimen Kostum Meave kecil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dapat dilihat dari perancangan *shape*, *color*, hingga kostum, terdapat perubahan yang cukup besar secara desain yang mengikuti perubahan *personality* Meave kecil yang ditetapkan. Dari jenis baju yang terbuka (lengan pendek, tidak berkerah) menjadi kemeja berkerah dengan lengan panjang. Penulis terpikir untuk membuat kostum Meave menjadi tertutup sesuai dengan kepribadiannya, lalu penulis melakukan eksperimen yaitu dengan membuat *dress* dengan luaran cardigan, atau menggunakan kemeja dan *vest* seperti seragam sekolah. Namun, pada akhirnya yang dirasa paling pas dengan karakteristik Meave kecil adalah kemeja berlengan panjang dan berkerah ditambah *dress overall* dengan renda di bawahnya. Jenis sepatu yang digunakan Meave juga sepatu yang tertutup, untuk memperkuat sikapnya tersebut.

## 2. Meave Dewasa

### a. *Shape*

Berdasarkan hasil observasi, Meave dewasa memiliki *shape design* *hourglass*. Hal ini ingin penulis tunjukkan melalui *body shape*-nya, secara Meave sudah tumbuh dewasa dan mengalami perubahan bentuk tubuh. Tujuannya untuk menunjukkan tokoh Meave yang dewasa berusaha menyeimbangkan kehidupannya agar menjadi lebih baik.



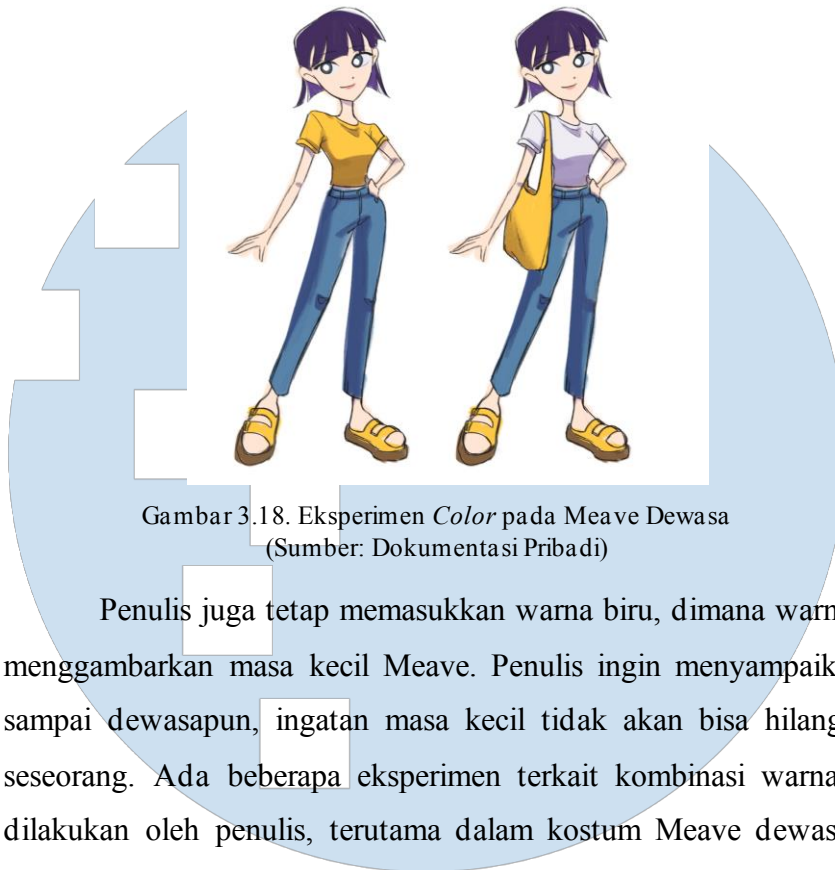
Gambar 3.17. Eksperimen *Hourglass Body Shape* pada Meave Dewasa  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan bentuk mata dan rambut yang masih sama dengan rancangan Meave kecil menunjukkan tokoh yang masih sama, yaitu Meave. Namun Meave dewasa memiliki rancangan rambut pendek yang diurai. Dengan sudah tidak adanya bentuk kuncir pada Meave dewasa menunjukkan kepribadiannya yang sudah bebas dan tidak terikat oleh trauma masa kecilnya. Selain itu, Meave dewasa memiliki bentuk wajah oval dengan dagu yang runcing untuk menunjukkan sosok Meave sudah tumbuh dewasa secara fisik dan mental.

b. *Color*

Warna dominan Meave dewasa adalah ungu dan kuning. Seperti hasil observasi, ungu dan kuning merupakan kombinasi warna *complementary color scheme*. *Color scheme* ini digunakan untuk menunjukkan warna yang kontras dari Meave, sebagaimana Meave berusaha keluar dari zona nyamannya, yaitu dengan terus menjadi seorang *avoidant*.

Penulis memasukkan warna kuning juga untuk menggambarkan pengaruh tokoh gadis kuning dalam cerita “OUTREACH”. Dimana gadis kuninglah yang menarik Meave agar tidak terus menjadi seorang *avoidant*, dan belajar menerima orang lain dan membangun hubungan yang kuat dalam hidupnya.



Gambar 3.18. Eksperimen *Color* pada Meave Dewasa  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga tetap memasukkan warna biru, dimana warna tersebut menggambarkan masa kecil Meave. Penulis ingin menyampaikan bahwa sampai dewasa pun, ingatan masa kecil tidak akan bisa hilang dari diri seseorang. Ada beberapa eksperimen terkait kombinasi warna ini yang dilakukan oleh penulis, terutama dalam kostum Meave dewasa. Penulis menemukan biru *jeans* dapat merepresentasikan perjuangan. Dalam hal ini, Meave dewasa memperjuangkan dirinya untuk pulih dari trauma masa kecilnya.

c. *Costume*

Meave dewasa dirancang menggunakan pakaian *casual-comfortable* atau kasual dan nyaman. Poin yang ingin disampaikan oleh penulis adalah Meave telah tumbuh dewasa menjadi lebih terbuka dan nyaman dengan dirinya sendiri. Sebuah perkembangan dari sifatnya saat kecil yang tertutup dan tertekan, Meave telah belajar untuk menyembuhkan luka masa kecilnya.

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 3.19. Eksperimen *Costume* pada Meave Dewasa  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Eksperimen kostum pertama eksperimen baju dan celana. Dapat dilihat bahwa jenis kostum yang paling sesuai dengan deskripsi sifat Meave tersebut adalah desain sebelah kiri. Setelah itu penulis mengganti sepatu yang digunakan Meave dari eksperimen ini menjadi jenis sepatu yang lebih terbuka agar lebih sesuai dengan *traits* tokoh Meave.

a. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

1. Meave Kecil

Selama masa eksplorasi, penulis mencoba berbagai desain kostum dan perpaduan warna yang sekiranya paling sesuai dengan kepribadian Meave. Terutama penulis mencoba berbagai jenis kerah baju. Kerah digunakan untuk menunjukkan sifat tertutup dan terikatnya Meave dengan prinsip dan perkataan ibunya.

Dengan *gesture* yang tertutup, penggunaan warna *cool tone* dan *palette* senada *analogous* memperkuat *personality* Meave sebagai *avoidant* yang penakut dan tertutup. Warna yang digunakan pada kostum juga memberi kesan tertentu. Seperti pakaian *inner* Meave adalah putih, dan pakaian luarnya berwarna biru. Hal ini menggambarkan dalam diri Meave kecil yang polos dan *innocence*. Sedangkan diluarnya Meave merasa kesepian, *gloomy*, dan sedih.





Gambar 3.20. Eksplorasi Perancangan Tokoh Meave Kecil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ciri dari seorang *avoidant* adalah sulit mempercayai orang lain dan tertutup. Seperti dalam observasi tokoh Elsa, untuk menggambarkan sifat tertutup dan dinginnya kepada orang lain, biru merupakan warna dominan yang sesuai untuk menunjukkannya secara visual. Meave kecil memiliki warna dominan *cool color palette*, seperti biru, ungu, dan indigo. Lalu untuk menggambarkan sebagai anak yang terikat dan penurut pada ibunya, Meave kecil mengenakan banyak atribut yang bersifat terikat dan tertutup seperti pita pada rambut dan dada, serta kerah baju dan lengan panjang yang menutupi tubuh kecil Meave.

## 2. Meave Dewasa

Sementara untuk desain tokoh Meave dewasa, penulis memilih kostum yang kasual dan nyaman untuk beraktivitas sebagai perubahan karakteristik Meave yang semulanya hidup dibawah perkataan orang lain menjadi bebas berprinsip dan menjalani kehidupan dengan sehat terutama secara emosional. Hal ini juga berkaitan dengan *shape design* Meave, yaitu *hourglass* yang menunjukkan

keseimbangan. *Gesture* Meave dewasa juga lebih terbuka dan percaya diri dibandingkan *gesture* Meave kecil.



Gambar 3.21. Eksplorasi Perancangan Tokoh Meave Dewasa  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

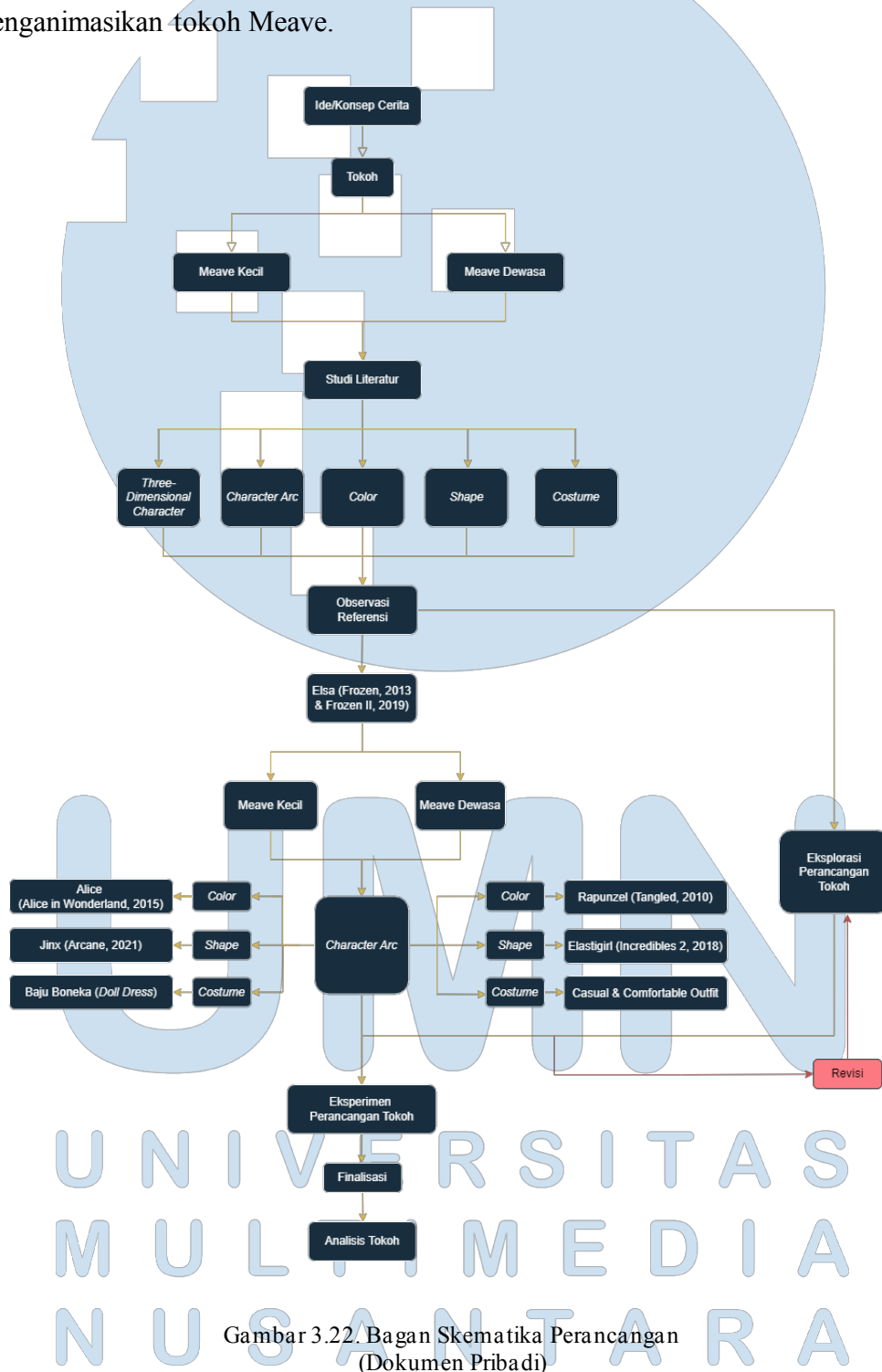
Meave dewasa memiliki kepribadian yang percaya diri, mulai belajar untuk terbuka, dan memancarkan sikap yang lebih positif daripada sebelumnya. Meave dewasa belajar untuk mulai percaya dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, terutama temannya yaitu gadis kuning yang ia temui di *cafe* pada *epilogue* film. Oleh karena itu, penggunaan warna kuning pada Meave dewasa menjadi *highlight* dalam perancangan tokohnya.

### 3. Produksi:

Selama proses produksi, penulis menyadari bahwa eksekusi perancangan tokoh sangat memakan energi untuk menciptakan kreatifitas yang lebih sulit daripada sekedar mempelajari ilmu dan teorinya. Namun penulis menikmati proses perancangan tokoh Meave karena penulis juga belajar untuk menciptakan desain tokoh sesuai dengan latar belakang dan kepribadiannya yang unik.

4. Pascaproduksi:

Penulis telah membuat *character gesture and expression*, serta *character sheet* tokoh Meave sebagai acuan desain tokoh kepada animator yang nantinya akan menganimasikan tokoh Meave.



Gambar 3.22. Bagan Skematika Perancangan (Dokumen Pribadi)