

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 Deskripsi Karya

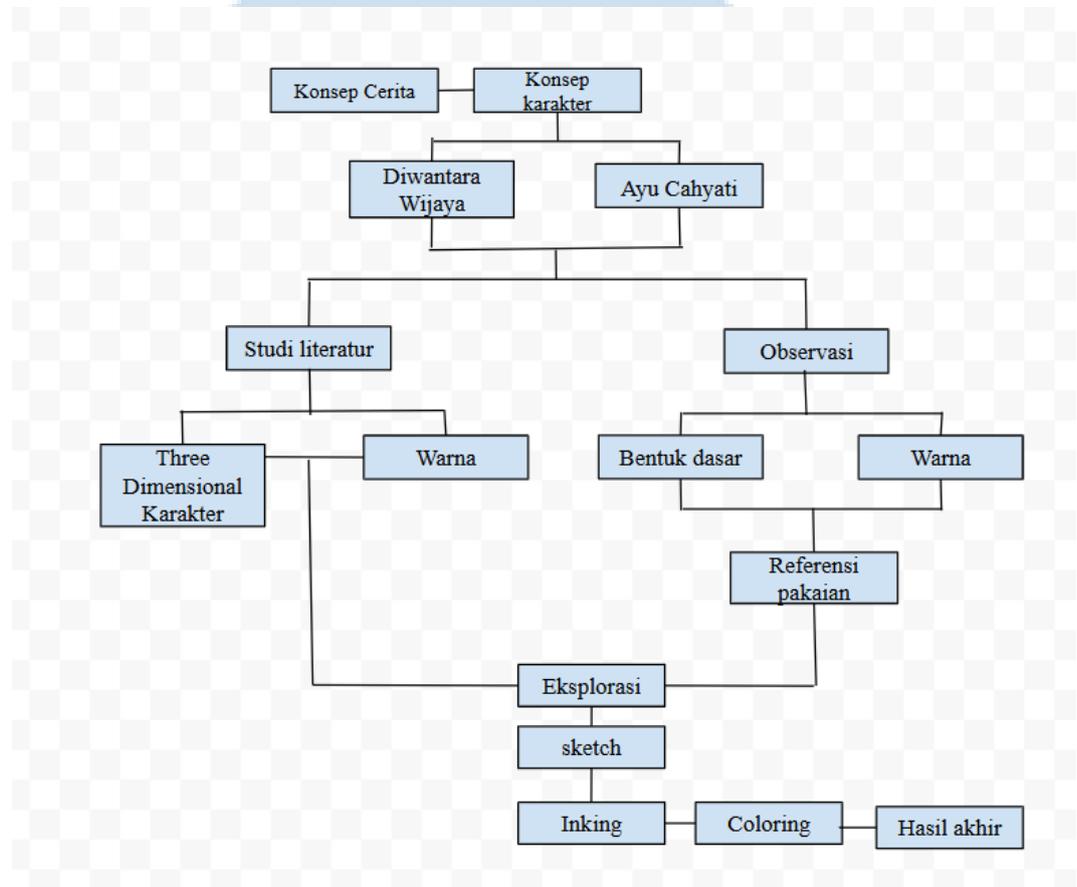
Karya yang berjudul "Janji yang Tak terselesaikan" merupakan *motion comic* berdurasi 1 menit 30 detik yang dirancang dalam format digital 2D beresolusi 1920x1080 piksel. Karya ini menggunakan kombinasi teknik ilustrasi digital, transisi animasi dasar, pengisi suara, efek suara, dan musik latar. *Motion comic* ini diproduksi menggunakan aplikasi *Procreate* dan *Procreate Dreams*. Tema yang diangkat adalah drama romantis supranatural, yang mengeksplorasi hubungan emosional antara manusia dan roh dalam konteks cinta yang tertunda dan janji yang belum terpenuhi.

#### 3.2 Konsep Karya

Karya ini divisualisasikan menggunakan gaya anime 2D yang dikombinasikan dengan tone warna pastel, untuk menciptakan kesan lembut, nostalgia, dan emosional. Visualisasi dibuat menggunakan *Procreate*, dengan transisi animasi dan pergerakan panel dilakukan melalui *Procreate Dreams*. Karakter didesain berdasarkan prinsip tiga dimensi karakter (fisiologis, sosiologis, dan psikologis), sedangkan pewarnaan dan pencahayaan disesuaikan untuk membedakan antara dunia nyata dan dunia kenangan. Adegan-adegan simbolik seperti tarian di malam hari dan penyerahan cincin digunakan untuk memperkuat narasi emosional.

U M M N  
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

### 3.3 Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Tahapan Kerja  
(Dokumentasi pribadi)

#### 3.3.1 Pra Produksi:

##### a. Ide atau gagasan

karya ini berasal dari tugas Ujian Tengah Semester (UTS) mata kuliah *Web Series*, di mana penulis diminta untuk mengadaptasi lagu populer “Teman Tapi Mesra” menjadi sebuah skenario. Dari tugas tersebut, penulis mengembangkan ide tentang hubungan yang ambigu dan emosional antara dua tokoh: seorang pria tua bernama Diwantara dan roh tunangannya, Ayu. Cerita cinta yang tak tersampaikan karena adanya batas alam dan waktu, serta mempunyai keinginan untuk melepaskan dan menerima kenyataan.

Tabel 3. 1. Aspek Fisiologis, Psikologis dan Sosiologis

<i>Three Dimensional</i>	Diwantara Wijaya	Ayu Cahyati
Fisiologis	Pria berusia 55 tahun, tinggi 180 cm, tubuh kurus, wajah penuh kerutan	Wanita berusia sekitar 30-an, tinggi 165 cm, rambut disanggul, mengenakan gaun ungu dan sepatu merah.
Sosiologis	Mantan tentara, hidup sendiri di rumah masa kecilnya, latar militer yang keras.	Tunangan Diwantara, berasal dari keluarga sederhana, meninggal karena penyakit.
Psikologis	Pendiam, introspektif, emosinya terpendam, berjuang antara kenangan dan realitas.	Lembut, penuh harapan, terjebak dalam romantisme masa lalu, masih ingin mempertahankan cinta.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk menyesuaikan tema dan karakteristik karakter yang akan dibuat, dengan memperhatikan aspek visual, psikologis, serta lingkungan sosial yang mendukung kredibilitas tokoh dalam cerita. Menurut Corbett (2013), penciptaan karakter yang meyakinkan memerlukan pemahaman mendalam terhadap perilaku manusia dan kondisi sosial yang membentuknya. Karena itu, observasi terhadap ekspresi wajah, gestur tubuh, serta cara individu bereaksi terhadap situasi emosional sangat membantu dalam menciptakan tokoh yang autentik. Selain itu, Block (2013) menegaskan bahwa observasi juga mencakup pemahaman terhadap bagaimana warna dan bentuk terhadap karakter.

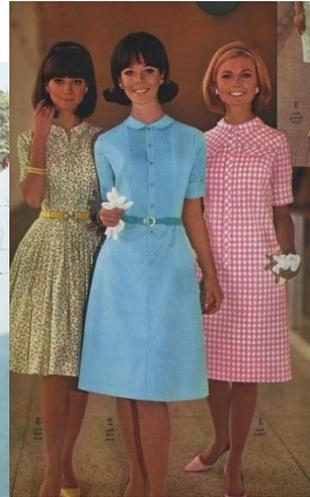
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



### 3.2 Referensi Karakter Diwantara Wijaya (<https://pin.it/74NSVH9GE>)

Tokoh Diwantara Wijaya digambarkan sebagai seorang pria tua Indonesia yang pernah menjadi tentara. Desain pakaiannya dibuat berdasarkan inspirasi dari seragam tentara Indonesia pada masa dulu, sekitar tahun 1940–1960-an, seperti yang terlihat pada foto-foto sejarah. Gaya busananya menggunakan kemeja lengan panjang berwarna putih dan celana panjang longgar berwarna hijau, mirip dengan pakaian militer yang sering dikenakan oleh tentara pada zaman tersebut. Pilihan warna dan model ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa Diwantara adalah sosok yang tegas, disiplin, dan masih terikat dengan masa lalunya sebagai anggota militer.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



### 3.3 Referensi Karakter Ayu Cahyati (<https://pin.it/9R8rMDeYM>)

Desain pakaian Ayu mengambil inspirasi dari busana wanita Indonesia pada era 1960–1970-an, terutama gaya feminin sederhana yang biasa dikenakan dalam suasana santai maupun acara keluarga. .

Gaya rambut sanggul yang digunakan Ayu merefleksikan tradisi perempuan Indonesia pada era 1960–1970-an, di mana menyanggul rambut menjadi pilihan umum untuk tampil rapi, sopan, dan berkelas dalam berbagai acara resmi maupun keluarga. Pilihan gaya ini tidak hanya memperkuat kesan bahwa Ayu berasal dari latar waktu yang lebih lampau, tetapi juga menggambarkan karakternya sebagai sosok yang anggun, matang, dan terikat pada nilai-nilai tradisional yang ia anut.

Dalam pandangan Cawthon (2019), setiap elemen visual pada karakter termasuk gaya rambut harus dirancang dengan mempertimbangkan konsistensi visual dan kekuatan ekspresif. Rambut yang disanggul menjadi penanda identitas yang tidak hanya menegaskan era di mana karakter hidup, tetapi juga membantu penonton memahami kepribadian dan latar sosialnya secara intuitif. Cawthon menekankan bahwa desain karakter yang kuat bukan sekadar menarik secara estetika, tetapi juga mampu menyampaikan informasi naratif secara efektif melalui detail visual yang relevan dan bermakna.

c. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis:

Dalam proses penciptaan karakter untuk motion comic *Janji yang Tak terselesaikan*, penulis melakukan eksplorasi bentuk visual dengan pendekatan bertahap, mulai dari sketsa manual hingga pewarnaan digital. Eksperimen ini dilakukan untuk memastikan desain karakter tidak hanya sesuai dengan kepribadian tokohnya, tetapi juga mampu merepresentasikan latar waktu dan budaya Indonesia pada era tertentu.

Untuk karakter Diwantara Wijaya, eksplorasi visual difokuskan pada pakaian, postur tubuh, dan ekspresi wajah yang mencerminkan sosok pensiunan tentara Indonesia. Penulis mengambil referensi dari foto-foto arsip TNI era 1940-1970-an, terutama dalam penggunaan warna hijau dan putih yang umum pada seragam militer saat itu. Gaya berpakaian Diwantara disederhanakan namun tetap mengandung elemen formal seperti kerah baju dan celana longgar untuk menciptakan kesan masa lalu yang kuat. Karakter ini juga diberikan kerutan wajah yang jelas dan tubuh agak membungkuk untuk menunjukkan usia serta beban emosional yang ia pikul. Ekspresi wajahnya diuji dalam beberapa bentuk seperti netral, marah, dan sedih, untuk mengantisipasi kebutuhan adegan emosional dalam narasi.

Sementara itu, desain karakter Ayu Cahyati dikembangkan dengan pendekatan yang lebih lembut dan feminin. Eksplorasi warna difokuskan pada warna pastel seperti pink muda, yang secara psikologis dikaitkan dengan kelembutan, kasih sayang, dan kenangan. Pilihan ini juga menciptakan kontras yang

kuat dengan palet warna Diwantara, menegaskan perbedaan dunia yang mereka tempati. Rambut Ayu digambarkan disanggul rapi merujuk pada gaya rambut perempuan Indonesia zaman dulu, yang sering terlihat dalam foto-foto era 60-an dan 70-an. Hal ini dilakukan untuk memberikan nuansa klasik dan elegan yang sesuai dengan latar cerita.

Eksplorasi Warna :

Dalam proses perancangan karakter Diwantara Wijaya dan Ayu Cahyati pada motion comic "Janji yang Tak terselesaikan", eksplorasi warna menjadi aspek krusial dalam mendukung narasi emosional dan memperkuat visualisasi psikologis tokoh. Warna digunakan tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual untuk menggambarkan kepribadian, latar belakang, dan kondisi emosional masing-masing karakter.

Proses eksplorasi dimulai dengan studi literatur mengenai psikologi warna dari Faber Birren (2016), yang menjelaskan bahwa warna memiliki asosiasi emosional yang dapat memengaruhi persepsi penonton. Referensi visual dari film, dokumentasi foto era 1960–1970, serta representasi tokoh dalam karya visual bertema kehilangan dan nostalgia juga dijadikan acuan. Palet warna kemudian diuji coba melalui berbagai sketsa dan mock-up digital, yang kemudian disesuaikan dengan karakterisasi dan suasana dalam cerita.

Untuk karakter Diwantara Wijaya, penulis mengeksplorasi beberapa warna netral dan gelap yang menggambarkan usia, kesederhanaan, dan latar belakang militernya. Setelah melalui beberapa tahap eksperimen dengan warna kelabu, biru tua, dan hijau gelap, akhirnya dipilih palet warna yang terdiri atas putih, hijau, dan coklat. Warna putih mencerminkan keheningan dan kesepian yang ia rasakan setelah kehilangan. Hijau zaitun melambangkan masa lalu militernya dan keterikatan pada nilai-nilai kedisiplinan. Sedangkan coklat memberi nuansa bumi dan stabilitas, mempertegas usianya yang matang serta kesederhanaan hidup yang ia jalani.

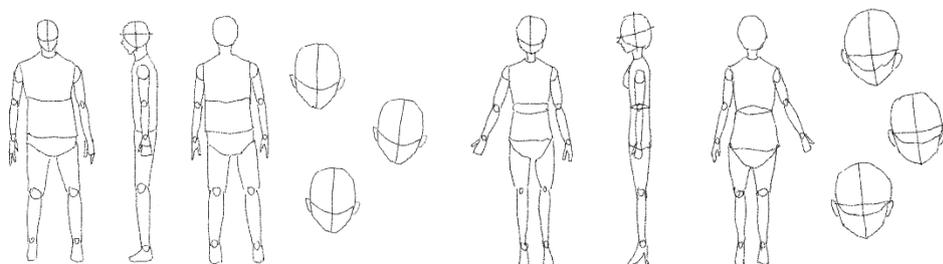
Sementara itu, untuk karakter Ayu Cahyati, eksplorasi warna diawali dengan pengamatan terhadap warna-warna lembut yang identik dengan memori, kerinduan,

dan dunia spiritual. Dari percobaan dengan warna biru langit, kuning pucat, dan ungu muda, penulis memutuskan menggunakan warna-warna pastel seperti merah muda, ungu, dan putih. Warna merah muda melambangkan cinta yang lembut dan kerinduan akan masa lalu. Ungu merepresentasikan dunia spiritual dan memori yang tak terlupakan. Sedangkan putih berfungsi untuk menunjukkan transendensi dan kedamaian batin, mempertegas bahwa Ayu adalah sosok yang hadir dari kenangan dan alam tak kasatmata.

Eksplorasi ini diperkuat dengan pendekatan psikologi warna menurut Josef Albers (2006), serta penyesuaian konteks historis visual Indonesia era 1960–1970-an. Setiap warna tidak hanya dipilih berdasarkan keindahan visual, tetapi juga efek emosionalnya terhadap audiens. Kontras visual antara warna Diwantara dan Ayu dirancang untuk menunjukkan bahwa mereka berasal dari dunia yang berbeda: dunia nyata dan dunia kenangan.

### 3.3.2 Produksi

Proses produksi karakter dalam karya *Janji yang Tak terselesaikan* sepenuhnya dilakukan menggunakan aplikasi Procreate sebagai media visual utama. Tahapan produksi dimulai dari pembuatan garis besar bentuk tubuh karakter dengan pendekatan siluet untuk menentukan postur dan proporsi dasar sesuai dengan latar belakang naratif masing-masing tokoh. Langkah ini bertujuan untuk membangun bentuk karakter yang sesuai secara visual dengan kepribadian dan fungsi cerita mereka.



3.4 Sketch Awal Karakter Diwantara dan Ayu  
(Dokumentasi pribadi)

Desain karakter Diwantara Wijaya dirancang dengan inspirasi dari seragam tentara Indonesia pada masa lalu, mencerminkan latar belakangnya sebagai pensiunan militer. Elemen seperti kemeja putih berlengan pendek, celana hijau, dan sepatu coklat sederhana digunakan untuk menunjukkan kesederhanaan, kedisiplinan, serta pengalaman hidup yang panjang. Wajah karakter dibuat dengan guratan usia yang jelas, seperti kerutan dan garis ekspresi, untuk menampilkan sosok yang pernah melewati banyak hal dalam hidupnya.

Sementara itu, karakter Ayu Cahyati divisualisasikan dengan gaun berwarna pink atau merah muda dan gaya rambut sanggul, merujuk pada estetika era 1960-an hingga awal 1970-an. Pemilihan warna didasarkan pada teori warna yang menyatakan bahwa nuansa pink atau merah muda mampu mewakili kesan kelembutan, nostalgia, dan kerinduan. Rambut yang disanggul juga menggambarkan perempuan Indonesia masa lalu.

Setiap karakter dirancang dalam tiga sudut pandang utama (depan, samping, belakang) dan dilengkapi dengan beberapa ekspresi wajah seperti netral, marah, senang, dan sedih, guna mendukung kebutuhan narasi dalam *motion comic*. Proses pewarnaan dilakukan menggunakan metode *flat coloring*, yang bertujuan mempertahankan gaya visual sederhana namun ekspresif. Warna-warna dipilih secara konsisten untuk menjaga identitas visual karakter dan memperkuat keterkaitan emosional dengan penonton.

### **3.3.3 Pasca produksi**

Tahap pasca produksi merupakan proses akhir dari pengolahan desain karakter sebelum karya digunakan dalam *motion comic*. Pada tahap ini, semua elemen visual yang telah dibuat sebelumnya kembali diperiksa dan disesuaikan agar tampil konsisten serta mendukung alur cerita secara maksimal. Fokus utama dalam tahap ini adalah penyempurnaan bentuk, warna, dan format aset digital yang telah dibuat menggunakan *Procreate*.

Langkah awal yang dilakukan adalah mengevaluasi ulang proporsi tubuh dan ekspresi wajah pada masing-masing karakter. Tujuannya agar semua ilustrasi yang digunakan tetap selaras dari satu panel ke panel berikutnya. Koreksi biasanya

dilakukan pada bagian-bagian kecil seperti posisi tangan, arah pandangan mata, atau lekukan ekspresi agar lebih sesuai dengan emosi adegan yang ditampilkan.

Setelah itu, dilakukan penyesuaian resolusi pada setiap aset gambar. Semua karakter diekspor dalam ukuran 1920 x 1080 piksel agar kualitasnya tetap terjaga saat ditampilkan dalam format layar lebar atau diunggah ke platform digital. Selain itu, pengaturan warna diperiksa kembali untuk memastikan bahwa tone warna tetap konsisten dengan mood cerita. Contohnya, warna ungu muda pada karakter Ayu dan hijau pada Diwantara dipastikan memiliki tingkat kecerahan dan kontras yang seimbang dengan latar belakang.

## **4. ANALISIS**

### **4.1 HASIL KARYA**

Hasil karya yang dihasilkan dalam tugas akhir ini berupa dua lembar desain karakter utama *motion comic* “Janji yang Tak terselesaikan”, yaitu Diwantara Wijaya dan Ayu Cahyati. Desain ini dibuat dalam bentuk *turnaround* dan ekspresi wajah untuk masing-masing karakter, sebagai panduan visual dalam proses produksi *motion comic 2D*.

Karakter Diwantara divisualisasikan sebagai pria lansia dengan tubuh kurus, rambut pendek abu-abu, dan mengenakan kemeja putih serta celana hijau. Sepatu coklat tua digunakan sebagai bagian dari desain keseluruhan untuk menunjukkan kesan membumi dan tradisional. Ekspresi wajah yang ditampilkan meliputi ekspresi netral, marah, sedih, dan terkejut menunjukkan rentang emosi yang akan digunakan dalam narasi visual.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA