

Miketić et al., (2018) menyatakan bahwa perubahan sifat dalam tokoh melalui desain tokohnya dapat ditunjukkan melalui berbagai aspek unsur desain, seperti keseimbangan, bentuk, warna, dan juga pakaian yang digunakan olehnya. Salah satu contoh tokoh yang memiliki perubahan sifat yang ditunjukkan dalam desainnya adalah tokoh ENA yang awalnya memiliki dua emosi (duka dan gembira) yang asimetri dalam dirinya, yang berubah menjadi abu-abu dan simetri kaku ketika ia sedih.



Gambar 2. 4 Perubahan emosi tokoh ENA
(Sumber: *Auction Day* (Joel G, 2020) dan *Temptation Stairway* (Joel G, 2021))

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Pahit Legit adalah film animasi pendek 2D yang dibuat oleh Polaria Studio yang terdiri atas 4 anggota. Film yang memiliki durasi 6 menit 48 detik ini menceritakan tentang seorang remaja berusia 21 tahun bernama Nanda yang ingin mempertahankan ingatan akan ibunya dengan melanjutkan usaha toko roti milik ibunya dulu, sebelum ibunya meninggal di Tragedi 1998. *Pahit Legit* memiliki tema melewati dan menerima rasa duka. Karena temanya yang cukup berat namun memiliki pembawaan yang ringan melalui genre tragedy komedi dan supernatural. Film ini dibuat untuk penonton yang berusia 14 tahun ke atas. Film yang dibuat dengan teknik *frame by frame* ini menggunakan rasio 16:9 dan beresolusi 1920 x 1080.

3.2. Konsep Karya

Pahit Legit awalnya memiliki konsep cerita yang terbentuk melalui ide mengenai seorang pemilik toko kue yang dihantui oleh mantannya. Dalam mengerjakan konsep awal ini, penulis dan tim menghadapi kesulitan dalam mengembangkannya. Setelah berdiskusi lebih lanjut, penulis dan tim lebih memilih untuk mengambil konsep yang lebih berfokus terhadap keluarga, sekaligus menceritakan mengenai Tragedi 1998 di dalamnya. Polaria Studio, tim penulis, selalu memiliki konsep keluarga di dalam karya-karya kami sebelumnya. Hal tersebut menjadi salah satu dari dorongan kami untuk kembali mengangkat konsep tersebut dalam karya ini. Penulis dan tim juga mengangkat mengenai Tragedi 1998 untuk menebarkan kesadaran kepada penonton mengenai tragedi tersebut dan dampaknya kepada masyarakat berketurunan Tionghoa dan keluarganya yang terdampak.

Pahit Legit merupakan film animasi pendek 2D yang dikerjakan dengan teknik *frame by frame*. Gaya animasi yang digunakan terinspirasi dari animasi Jepang, terutama *anime Do It Yourself!!* (2022) yang menggunakan garis tipis dan *pen pressure* yang terlihat. *Anime* tersebut juga menggunakan teknik *shading* yang minimalis dan cenderung lebih bersandar kepada penggunaan *value* dari warnanya. Penulis dan tim juga mengadaptasi bentuk desain yang cenderung simpel dan bergantung pada bentuk dasar dari tokohnya. Dari segi pewarnaan, penulis dan tim mengambil *Golden Hour* (2021) sebagai referensi. *Golden Hour* (2021) menggunakan warna yang hangat, dan memfokuskan satu warna sebagai fokus, dan menggunakan warna lainnya sebagai pelengkap.



Gambar 3. 1 Penggunaan *lineart* dalam anime *Do It Yourself!!*
(Sumber: *Do It Yourself!!* (Pine jam, 2022))



Gambar 3. 2 Penggunaan warna dalam animasi *Golden Hour*
(Sumber: *Golden Hour* (Sophie Li, 2021))

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3. 3 Bagan tahapan kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025))

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena fokus utama penelitian adalah untuk mengamati, menginterpretasikan, dan mendeskripsikan elemen visual yang digunakan dalam proses perancangan tokoh. Penulis melakukan riset mengenai *three-dimensional character* dan perubahan sifat yang akan mempengaruhi proses pembuatan desain tokoh. Selain itu, penulis melakukan riset visual terhadap elemen visual dan kostum yang berkaitan dengan *three-dimensional character* dari tokoh yang akan dibuat. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi referensi visual seperti karya seni, budaya tradisional, maupun makna simbolisme, serta analisis elemen visual dari berbagai sumber. Hasil dari riset tersebut kemudian digunakan sebagai dasar pertimbangan

dalam proses eksplorasi dan pengembangan tokoh, sehingga desain tokoh yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki makna dan kekayaan simbolik yang mendukung narasi atau tema karya. Metode ini dipilih oleh penulis karena cocok untuk menjelaskan proses kreatif secara mendalam, dengan fokus pada pengamatan dan interpretasi terhadap referensi visual yang relevan.

Pahit Legit memiliki tiga tokoh yang berperan dalam membawa cerita, yaitu Rania Tanuwijaya (ibu), Nanda Situmorang (anak), dan Yunus Situmorang (ayah). Dalam karya tulis ini, penulis membahas tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang. Nanda dan Yunus memiliki beberapa desain alternatif, namun, pembahasan dikerucutkan kembali dengan menggunakan desain utama dari Nanda dan Yunus dari tahun 1998 dan 2001. Rentang waktu ini bertujuan untuk melihat perubahan sifat Nanda dan Yunus seiring berjalannya waktu.

Ide awal dari *Pahit Legit* terbentuk dari papan ide lama milik tim penulis yang berisi berbagai *logline* hasil *brainstorming* dari semester 3 yang belum terpakai. *Logline* tersebut bercerita mengenai seorang pemilik toko kue yang dihantui oleh mantannya. Setelah berdiskusi lebih lanjut, kami merasa bahwa *logline* tersebut kurang memuaskan, namun kami bersikeras untuk menjaga agar konsepnya tetap pemilik toko kue yang dihantui oleh sosok yang penting bagi dirinya. Pada akhirnya, lahirlah *Pahit Legit* yang bercerita tentang Nanda dan ayahnya, Yunus, yang memiliki perbedaan pendapat tentang kelanjutan toko kue mendiang ibunya.

Langkah pertama yang penulis lakukan dalam pembuatan desain tokoh *Pahit Legit* adalah merancang *three-dimensional character* dari tokoh-tokoh tersebut. Penulis didampingi oleh *writer*, berdasarkan teori *three-dimensional character* milik Egri (2015), menyusun *three-dimensional character* dari Nanda dan Yunus sebagai berikut:

Tabel 3. 1 *Three-dimensional character* Nanda dari tahun 1998 dan 2001.

Kategori	Nanda Situmorang (1998)	Nanda Situmorang (2001)
Fisiologi	• 18 tahun.	• 20 tahun.

	<ul style="list-style-type: none"> • 170 cm. • Rambut pendek karena terbiasa mengikuti norma di sekolahnya dulu. • Rambut hitam, kulit kuning langsung. • Keturunan Tionghoa-Batak. • Gaya busana <i>basic</i>, sopan. Atasan sweter dan celana jin panjang agar tidak kedinginan selama perjalanan menuju Australia. 	<ul style="list-style-type: none"> • 170 cm. • Rambut panjang dan sering diikat karena sering bekerja di dapur. • Rambut hitam, kulit kuning langsung. • Keturunan Tionghoa-Batak. • Gaya busana grunge, terpengaruh saat ia merantau ke Australia.
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • ISTJ • Kepribadian yang hangat dan sentimental, namun pemalu dan kaku. • Semangat dan motif yang tinggi terhadap nostalgia. • Pribadi yang rajin. • Mewarisi sifat ketus ayahnya dan kecintaan ibunya dalam membuat kue. 	<ul style="list-style-type: none"> • ISFP • Kepribadian yang acuh tak acuh, usil, namun sentimental. • Semangat dan dorongan yang tinggi terhadap nostalgia. • Menggunakan cara bekerja berlebihan untuk menghindari kesedihan. • Mewarisi sifat ketus ayahnya dan kecintaan ibunya dalam membuat kue.
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas menengah ke atas. • Lulusan SMA jurusan IPA Biologi. • Menempuh D3 Tata Boga di Australia. • Anak dari seorang pemilik toko kue dan karyawan bank. 	<ul style="list-style-type: none"> • Piatu. • Dulu hidup sebagai kelas menengah ke atas, tetapi sekarang hidup sebagai warga kelas menengah. • Drop Out dari D3 jurusan Tata Boga.

		<ul style="list-style-type: none"> • Berusaha membuka kembali toko kue lama peninggalan ibunya.
--	--	--

(Sumber: Dokumentasi pribadi.(2025))

Tabel 3. 2 *Three-dimensional character* Yunus dari tahun 1998 dan 2001.

Kategori	Yunus Situmorang (1998)	Yunus Situmorang (2001)
Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"> • 165 cm • 50 tahun • Bertubuh besar, fisik pria paruh baya yang khas. • Rambut hitam, kulit sawo matang • Keturunan Batak • Menggunakan kemeja Ulos bergaya formal sebagai pilihan pakaian untuk berangkat kerja dan saat-saat penting. 	<ul style="list-style-type: none"> • 165 cm • 52 tahun • Bertubuh besar, fisik pria paruh baya yang khas. • Rambut hitam dengan uban, kulit sawo matang. • Memiliki beberapa janggut kecil. • Keturunan Batak • Menggunakan kemeja Ulos bergaya formal sebagai pilihan pakaian untuk berangkat kerja dan saat-saat penting.
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • ISFJ • Kaku namun memiliki sisi lembut untuk istri dan anaknya. • Agak ketus. • Bangga terhadap tekad anaknya untuk menempuh studi D3 Tata Boga 	<ul style="list-style-type: none"> • ISTJ • Kaku dan agak ketus, menjadi sensitif dan mudah marah semenjak kepergian istrinya. • Sedikit bersitegang dengan Nanda, namun tidak ingin membebani anak semata wayangnya itu.
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • S1 Jurusan Bisnis • Pindah dari Medan ke Jakarta setelah menikah dengan harapan untuk memiliki kehidupan yang lebih baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • S1 Jurusan Bisnis. • Warga kelas menengah. • Duda. • Bekerja sebagai karyawan di bank.

	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sebagai karyawan di bank. 	
--	---	--

(Sumber: Dokumentasi pribadi.(2025))

Penulis mengumpulkan beberapa teori yang membantu penulis dalam mendesain tokoh Nanda dan Yunus.

Setelah menganalisa *three-dimensional character* yang telah dibuat, penulis kemudian melakukan observasi dengan bantuan tim. Penulis dan tim mengumpulkan referensi tokoh dari media lainnya yang memiliki kepribadian yang serupa dengan tokoh Nanda dan Yunus.



Gambar 3. 4 Observasi bentuk pada tokoh Aki Hayakawa dari *Chainsaw Man* (2022) dan Anakin dari *Star Wars: Clone Wars* (2003)
(Sumber: Dokumentasi pribadi (2025))

Penulis menemukan dua tokoh yang sesuai dengan *three-dimensional character* yang dimilikinya. Kedua tokoh tersebut adalah: Aki Hayakawa dari *Chainsaw Man* (2022) dan Anakin Skywalker dari *Star Wars: Clone Wars* (2003). Beberapa tokoh yang telah penulis kurasi melalui *three-dimensional character*nya dan latar belakangnya yang serupa dengan Nanda. Penulis memilih Aki Hayakawa sebagai referensi bentuk dasar dari Nanda dikarenakan Nanda memiliki tipe kepribadian yang sama dengan Aki. Setelah mengamati Aki, penulis mengamati perubahan bentuk dari tokoh Anakin Skywalker semasa masih menjadi padawan (murid di Ordo Jedi), dan juga setelah menjadi master. Di masanya sebelum menjadi master, Anakin kehilangan ibunya, dan melalui fase berduka seperti Nanda.

Terjadi beberapa perubahan bentuk dalam desain tokoh Anakin. Dalam desain sebelumnya, Anakin memiliki bentuk dominan berupa persegi, dengan lingkaran dan segitiga sebagai bentuk komplementer di beberapa sudutnya. Penggunaan bentuk segitiga nampak semakin jelas di desainnya yang kedua, tanpa menghilangkan bentuk persegi dan lingkaran di dalamnya. Penulis kemudian menyesuaikan bentuk yang telah diamati dalam tokoh Aki Hayakawa yang memiliki bentuk dasar persegi, juga lingkaran dan segitiga sebagai bentuk komplementer. Penulis kemudian mendapatkan bentuk persegi yang menjadi bentuk utama bagi Nanda, diiringi bentuk lingkaran sebagai bentuk komplementer, serta bentuk segitiga yang penulis tambahkan sebagai bentuk komplementer di desain Nanda tahun 2001.



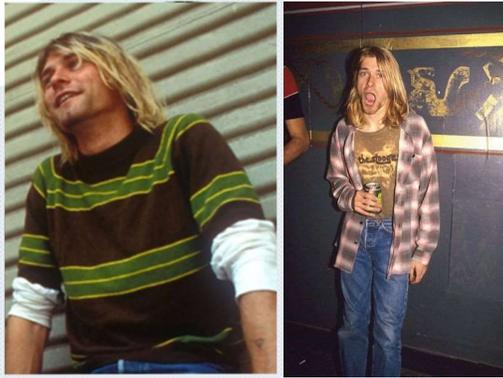
Gambar 3. 5 Foto Michelle Angelica, sutradara Polaria Studio dan Titi DJ saat muda
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025; Pinky Mirror, 1992)

Untuk referensi struktur wajah Nanda dan fitur wajah Nanda, penulis menggunakan sutradara dari Polaria Studio sendiri, Michelle Angelica, dan Titi DJ yang berketurunan Tionghoa-Batak, sama seperti Nanda.



Gambar 3. 6 Beberapa referensi sweter tahun 90an di Indonesia
(Sumber: Majalah Kawanku Edisi 1-11 Oktober 1998; Majalah Gadis Edisi 02-12 Oktober 1998)

Latar di mana tokoh Nanda berada dan *three-dimensional character*nya menjadi salah satu penentu bagaimana Nanda akan berpakaian di dalam film animasi *Pahit Legit*. Desain Nanda di tahun 1998 terpengaruh dari fesyen polos akhir tahun 90an. Penulis memilih untuk menggunakan celana jin dan sweter polos untuk tokoh Nanda untuk menunjukkan kepolosan Nanda sebelum ia pergi ke Australia untuk belajar.



Gambar 3. 7 Kurt Cobain, vokalis band Nirvana.
(Sumber: Bravado, 2005; Gen Ambo, 1990)

Desain tokoh Nanda di tahun 2001 lebih terpengaruh oleh fesyen *grunge* dan *streetwear* yang ia peroleh dari pergaulannya semasa ia menjalani studi di Australia. Nanda banyak terpengaruh dari grup band favoritnya, Nirvana, yang ia idolakan semenjak ia mengenal musik *grunge* melalui teman-teman satu kosnya. Penggunaan kaos grafik dan baju yang *dilayer* menjadi beberapa dari ciri khas fesyen *grunge*.



Gambar 3. 8 Batu giok.
(Sumber: <https://batu-permata-bali.blogspot.com/p/batu-giok-cina.html> [2018])

Dalam desainnya, Nanda juga mengenakan kalung giok. Dalam Budaya Tionghoa, giok biasa digunakan sebagai aksesoris oleh masyarakatnya, karena

konon giok akan melindungi penggunaannya dari marabahaya dan kemalangan yang akan menimpanya (Wu, 2016). Selain sebagai simbol budaya Nanda dan Rania, kalung giok dalam cerita *Pahit Legit* dikalungi oleh Rania kepada Nanda sebagai simbol perlindungan dari Rania.



Gambar 3. 9 Moodboard dari tokoh yang menjadi referensi desain Yunus
(Sumber: *Up* (2009), *The Addams Family* (1991))

Berbeda dengan tokoh Nanda, tokoh Yunus tetap dibentuk sesuai dengan *three-dimensional character* miliknya, namun juga dengan arahan tambahan dari sutradara. Sutradara kami menyarankan untuk menggunakan Gomez Addams dari *The Addams Family* (1991) sebagai referensi untuk Yunus. Penulis kemudian kembali berdiskusi dengan sutradara untuk tokoh yang dijadikan sebagai acuan proses pembuatan tokoh Yunus, dan kami mendapati tokoh Carl Fredericksen dari *Up* (2009) yang memiliki tipe kepribadian sama dengan Yunus. Carl juga memiliki nasib yang serupa dengan Yunus, yaitu kehilangan istrinya yang Ia sangat sayangi.



Gambar 3. 10 Observasi bentuk pada tokoh Gomez Addams dari *The Addams Family* (1991) dan Carl Fredericksen dari *Up* (2009)
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis kemudian mengambil keputusan akhir yaitu mengambil unsur bentuk wajah, tangan, dan kaki dari Carl. Carl memiliki wajah, tangan, dan kaki dengan bentuk utama persegi. Penulis menggunakan tokoh Gomez sebagai referensi bentuk torsonya yang besar, dan lebar badannya yang melengkapi bentuk tubuh Rania yang tinggi dan ramping. Penulis juga memadukan unsur bentuk bulat pada wajah Gomez dan unsur persegi pada wajah Carl dalam desain Yunus, akan tetapi, penulis memutuskan Carl tetap menjadi referensi utama.



Gambar 3. 11 Foto Judika dan Ricky Malau
(Sumber: <https://tinyurl.com/jatimnetwork-25-aktor-batak> [2022])

Penulis juga memasukkan beberapa referensi yang cocok sebagai referensi utama fitur wajah Yunus. Penulis menggunakan wajah Judika dan Ricky Malau sebagai referensinya, dikarenakan Judika dan Ricky Malau memiliki darah Batak, sama seperti Yunus. Selain karena watak Yunus yang tegas dan kaku, bentuk persegi dipilih sebagai dasar juga karena secara visual menggambarkan karakteristik wajah yang kuat dan kokoh, yang banyak ditemukan pada orang-orang berdarah Batak.



Gambar 3. 12 Kemeja motif di tahun 1990an
(Sumber: RCTI Files, 1994)

Yunus adalah seorang pekerja kantoran paruh baya yang seringkali menggunakan kemeja untuk keperluan yang penting dan acara yang berkesan baginya. Kemeja sendiri merupakan fesyen yang *timeless* dan cukup simpel, sehingga cocok dengan *three-dimensional* characternya. Maka, penulis mencari beberapa referensi kemeja bermotif di tahun 1990an.



Gambar 3. 13 Beberapa contoh kemeja Ulos
(Sumber: <https://www.lazada.co.id/shop/nu-cloth-etnik/> [n.d.]

Penulis juga melakukan observasi terhadap motif kemeja Yunus. Penulis kemudian memilih untuk memasukkan unsur kebudayaan Yunus ke dalam pakaiannya, yaitu Ulos. Penulis melakukan wawancara informal dengan teman penulis mengenai penggunaan Ulos beserta motif-motifnya untuk menjaga nilai etis dan budaya dalam film yang dikerjakan oleh penulis dan tim.



Gambar 3. 14 Ulos Sibolang dan Ulos Mangiring
(Sumber: <https://obatak.id/2015/02/jenis-jenis-ulos-batak.html> [2015])

Ulos memiliki banyak motif, namun penulis memilih motif Ulos Mangiring untuk Yunus di tahun 1998 dan Ulos Sibolang untuk Yunus di tahun 2001. Hal ini dikarenakan Ulos Mangiring sering digunakan dalam acara perayaan dan melambangkan kekompakan dalam keluarga. Penulis memilih Ulos Sibolang karena ulos tersebut melambangkan rasa duka, dan biasa dipakaikan kepada seorang janda ataupun duda yang ditinggal mati oleh pasangannya.

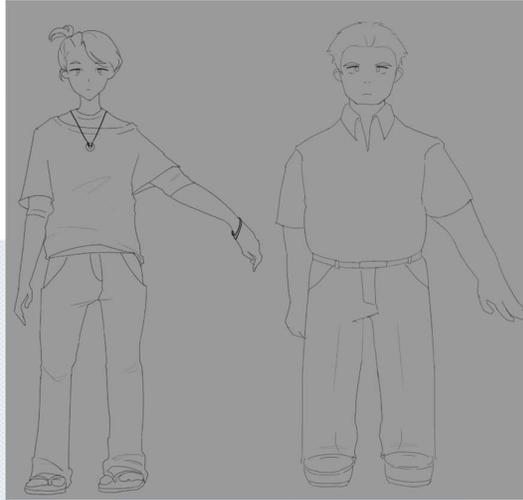


Gambar 3. 15 Konsep Nanda
(Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024))

Setelah mengumpulkan referensi yang akan menjadi acuan penulis dalam mendesain tokoh, penulis memulai proses eksplorasi untuk tokoh dari animasi *Pahit Legit*. Konsep pertama yang terbentuk adalah konsep milik Nanda dan Rania. Setiap tokoh dibentuk dengan memperhatikan bentuk dasar yang ingin dipakai sesuai dengan *three-dimensional character*nya.

Setelah melalui asistensi kedua mengenai konsep Nanda dan Rania, lalu mendapatkan masukan dari teman-teman dan dosen pengampu di kelas *Advanced Moving Image Production*, barulah penulis membuat versi pertama dari *character sheet* tokoh Nanda, Rania, dan Yunus. Pembuatan sketsa, *lineart*, dan warna adalah tiga tahap dari proses ini. Seluruh proses sketsa, *lineart*, dan warna dibuat secara digital dengan menggunakan aplikasi *ibisPaintx* lewat tablet dan software *Krita* lewat laptop. Dibuat juga sketsa *turnaround* dan ekspresi yang mewakili emosi para tokoh. Bagian ini sangat penting karena akan menjadi patokan bagaimana mereka

digambarkan dalam animasi. Berbeda dengan tokoh Nanda dan Rania, desain Yunus dibentuk secara spontan di saat penulis memulai sketsa *character sheet* versi pertama.



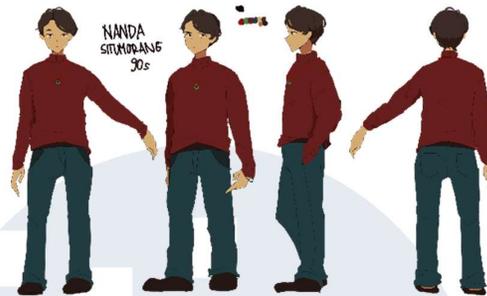
Gambar 3. 16 *Lineart* Nanda dan Yunus.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024))

Setelah sketsa dibuat, tahap berikutnya adalah *lineart*. Penulis mengaplikasikan *lineart* sesuai dengan keputusan tim untuk menggunakan *style anime*. Tentunya, penulis harus atentif dengan *lineweight* yang akan digunakan. *Lineweight* yang dihasilkan dapat mempengaruhi nuansa narasi, *style*, dan keseluruhan karakter yang didesain.

Setelah tahap *lineart*, desain karakter yang sudah ada diwarnai. Pada tahap ini, penulis bekerja sama dengan *colorist* untuk menentukan warna apa yang kiranya akan cocok untuk menggambarkan suasana dari cerita yang akan disampaikan. Bekerja sama dengan *colorist* juga penting untuk memastikan bahwa waktu pengerjaan dan tenaga dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh tim.

Setelah versi pertama selesai, penulis kemudian mempresentasikan hasil final dari versi pertama kepada anggota tim. Setelah dirasa baik dan mendapat persetujuan dari anggota tim, terutama sutradara, maka penulis mempresentasikan kepada teman-teman dan dosen pengampu di kelas *Advanced Moving Image*

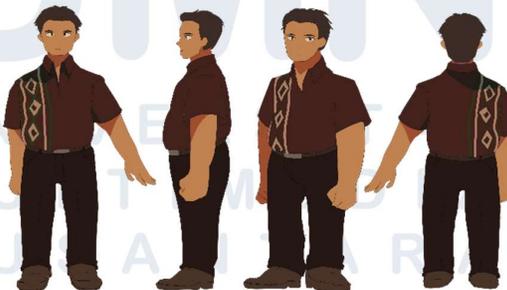
Production. Penulis dan tim diperbolehkan dari kelas *Advanced Moving Image Production* untuk melanjutkan ke proses produksi animasi.



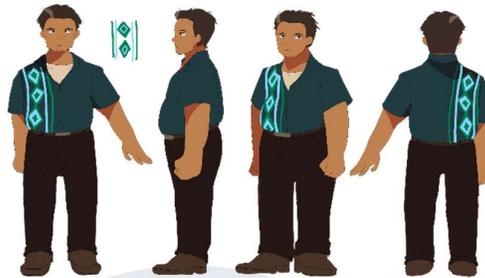
Gambar 3. 17 Desain Nanda di tahun 1998 versi pertama.
(Sumber: Dokumentasi pribadi (2024))



Gambar 3. 18 Desain Nanda di tahun 2001 versi pertama.
(Sumber: Dokumentasi pribadi (2024))



Gambar 3. 19 Desain Yunus di tahun 1998 versi pertama.
(Sumber: Dokumentasi pribadi (2024))



Gambar 3. 20 Desain Yunus di tahun 2001 versi pertama.
(Sumber: Dokumentasi pribadi (2024))

Di tengah-tengah proses produksi, diadakan sidang *pitch* untuk menunjukkan keseluruhan dari hasil pra-produksi milik masing-masing tim. Desain tokoh Nanda dan Yunus mendapat beberapa masukan, yaitu untuk mencari referensi lagi terhadap pakaian milik Nanda, terutama karena Nanda pada awalnya menempuh pendidikannya di Singapura. Di Singapura, baju yang dipakai masih terlalu formal, juga sopan. Bila penulis dan tim tetap menggunakan Singapura sebagai lokasi studi Nanda, maka tidak akan ada perubahan yang signifikan terhadap pakaian Nanda. Penulis dan tim kemudian merubah lokasi di mana Nanda menempuh studi menjadi Australia, untuk semakin menonjolkan perubahan sifat maupun pakaian tokoh Nanda.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Setelah membuat *three-dimensional character* berdasarkan teori dari Tillman (2019) dan Egri (2015), serta observasi terhadap beberapa referensi yang ada dan masukan dari anggota studio saat penulis merevisi desain tokoh, penulis kemudian menerapkannya ke dalam desain tokoh Nanda dan Yunus dari animasi Pahit Legit sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil desain tokoh Nanda Situmorang dari perancangan

Aspek Visual	Nanda Situmorang - Tahun 1998	Nanda Situmorang - Tahun 2001