

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Lament adalah film pendek fiksi animasi berdurasi 9 menit yang membawa tema seputar kesedihan, kehilangan, pernikahan, bunuh diri, dan kegelisahan. Film bergenre drama psikologis ini ditujukan untuk penonton berusia 16 tahun ke atas. Diproduksi dalam format video MP4/H.264 dengan aspek rasio 16:9, *Lament* memiliki resolusi 4K UHD dan kecepatan bingkai 24 fps. Film pendek fiksi animasi yang menceritakan perjuangan seorang wanita dalam menghadapi wujud dari rasa sakit dan kesedihannya saat ia melanjutkan hidup setelah kematian suaminya.

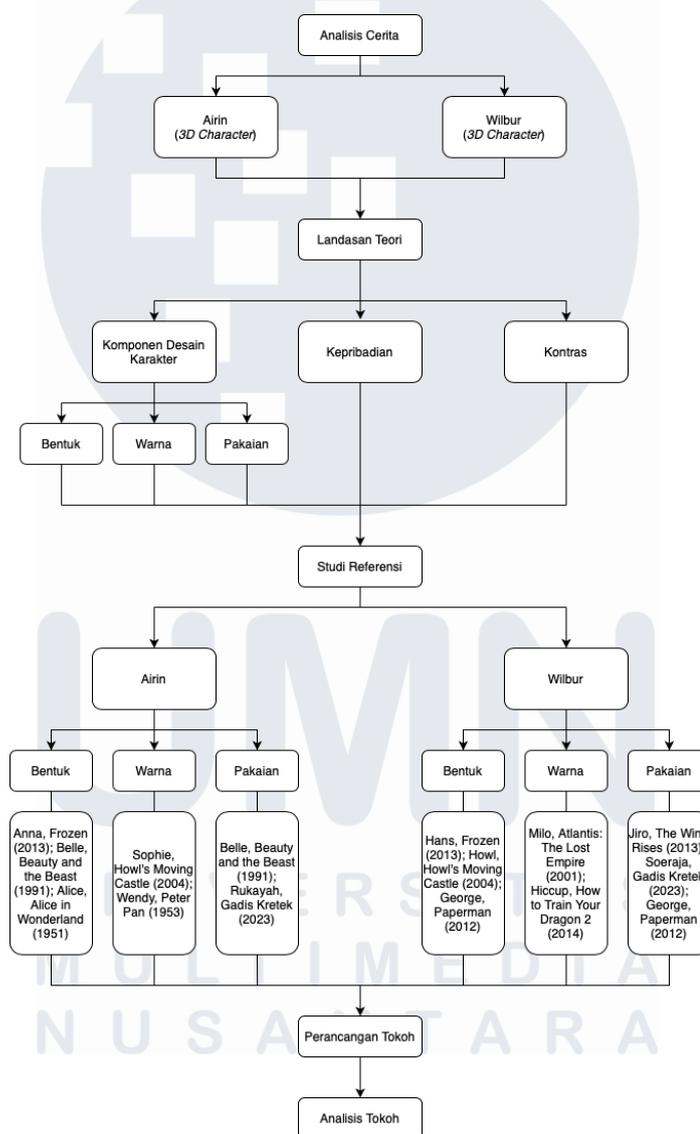
3.2. KONSEP KARYA

Lament mengambil banyak elemen dari film animasi pendek *Fuelled* karya rumah produksi Killedthecat untuk diaplikasikan pada penyajian karya. Beberapa elemen tersebut mencakup beberapa alur kunci, gaya pencahayaan dan skema warna. Adanya beberapa *treatment* pada desain *shot* dan komposisi dalam film animasi *Lament* yang terinspirasi oleh film animasi *Fuelled*. Konsep penyajian karya yang disampaikan dalam skripsi ini adalah perancangan tokoh pasangan suami istri, Airin dan Wilbur, dalam film pendek ini.

Desain tokoh dari *Lament* mengambil arah minimalistik untuk mempermudah proses animasi. Tokoh Airin mempunyai bentuk yang jelas dan dapat ditiru dengan mudah, dengan detail yang hanya ditemukan pada bagian yang memerlukan detail. Airin digambar dengan metode *cell-shading* memakai garis berwarna yang sesuai dengan warna bagian yang diberi garis. Garis yang tonanya lebih gelap terdapat di bagian yang memerlukan garis *shading*, untuk memberi dimensi. *Treatment* ini juga diaplikasikan pada tokoh Wilbur. Tokoh Wilbur dengan wujud api (berikutnya akan disebut sebagai “Fire Wilbur”) digambar dengan metode *soft-shading* dengan garis berwarna yang sesuai dengan warna isi garis pada desain tokoh tersebut. Ada tekstur seperti lukisan yang dimasukkan pada desain tokoh “Fire Wilbur”.

3.3. TAHAPAN KERJA

Dalam membuat karya, diperlukan adanya penentuan tahap sampai selesai. Perancangan tokoh pada film animasi *Lament* memiliki beberapa tahapan kerja, dimulai dari penulisan cerita oleh sutradara sekaligus penulis naskah, menganalisis cerita tersebut untuk menentukan berapa tokoh yang ada pada cerita tersebut, sampai perancangan visual tokoh selesai.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.4. PRA PRODUKSI

Setelah cerita melewati tahap finalisasi, penulis memulai untuk membedah tokoh yang muncul dalam cerita. Penulis membedah tokoh menggunakan *Three-dimensional Character* untuk menentukan sifat yang dikaitkan kepada masing-masing tokoh. Cerita juga dibedah untuk menentukan ciri fisik yang akan bersangkutan dengan ras dan latar belakang dari masing-masing tokoh.

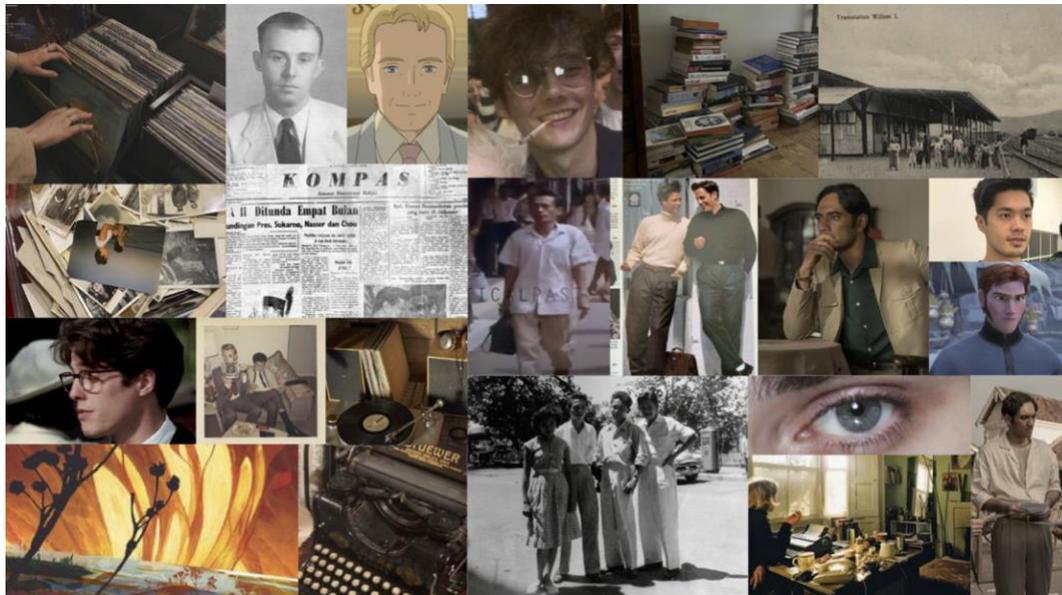
Tabel 3.1. *Three-dimensional Character* Airin dan Wilbur
(Sumber: dokumentasi pribadi)

	Airin	Wilbur
<i>Physiology</i>	<u>Age:</u> 24 <u>Height & Weight:</u> 157cm & 45kg <u>Hair color:</u> Brown-black hair <u>Eye color:</u> Brown eyes <u>Skin color:</u> Warm tone <u>Gender:</u> Female <u>Ethnicity:</u> Javanese	<u>Age:</u> 26 <u>Height & Weight:</u> 178cm & 72kg <u>Hair color:</u> Red orange hair <u>Eye color:</u> Blue gray <u>Hair type:</u> Wavy <u>Gender:</u> Male <u>Ethnicity:</u> Caucasian (Dutch-Indonesian)
<i>Psychology</i>	<u>Sexual Orientation:</u> Straight <u>Ambition:</u> To live a long, happy life with her husband. <u>Despair:</u> Her husband killed himself. <u>Emotional Stability:</u> Low	<u>Sexual Orientation:</u> Straight <u>Ambition:</u> - <u>Despair:</u> - <u>Emotional Stability:</u> Low <u>Strength:</u> Imaginative, Curious, Charming, Charismatic

	<p><u>Strength:</u> Brave, Emotional, Decisive, Idealistic</p> <p><u>Hobby:</u> Gardening, Reading, Listening to music, Sewing</p> <p><u>Personality:</u> Conventional, Impulsive, Clumsy, Headstrong</p>	<p><u>Hobby:</u> Gardening, Reading, Listening to music, Writing, Photography</p> <p><u>Personality:</u> Outgoing, Kind, Funny, Humble</p>
Sociology	<p><u>Social Class:</u> Middle Class</p> <p><u>Job:</u> Seamstress</p> <p><u>Education:</u> High school graduate</p> <p><u>Family relations:</u> Parents Sister Wilbur (Husband)</p> <p><u>Religion:</u> Catholic</p> <p><u>Political stance:</u> -</p> <p><u>Community:</u> -</p>	<p><u>Social Class:</u> Middle Class</p> <p><u>Job:</u> Journalist</p> <p><u>Education:</u> -</p> <p><u>Family relations:</u> Airin (Wife)</p> <p><u>Religion:</u> Catholic</p> <p><u>Political stance:</u> -</p> <p><u>Community:</u> -</p>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.2. Wilbur



Gambar 3.3. *Moodboard* Wilbur

(Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com), [google.com](https://www.google.com), [youtube.com](https://www.youtube.com); dikulik di Canva menjadi dokumentasi pribadi)

Seperti Airin, perancangan tokoh Wilbur dimulai dengan terbuatnya *moodboard*. *Moodboard* dibuat dengan mengumpulkan gambar yang berkaitan dengan keseluruhan suasana dari tokoh yang akan dirancang. Gambar dikumpulkan dari beberapa sumber dan ditempatkan pada satu canvas untuk menjadi arahan visual selama perancangan.

Wilbur merupakan seseorang lelaki dengan keturunan Belanda-Indonesia yang berumur 26 tahun dan tinggal bersama Airin di Jawa Tengah pada tahun 1960-an. Ia merupakan jurnalis yang digambarkan dalam cerita *Lament* sebagai seseorang yang imajinatif, menawan, karismatik, supel, rendah hati dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. *Moodboard* untuk tokoh Wilbur berisikan gambar tren pakaian dan gaya rambut pria pada tahun 1950 sampai 1960-an, warna-warna yang menggambarkan sifatnya dalam cerita dan referensi visual untuk fisik pria keturunan Belanda-Indonesia.

3.5. ACUAN

Perancangan tokoh Airin dan Wilbur mengacu kepada beberapa parameter yang mencakup bentuk, warna dan pakaian. Parameter ini ditentukan dari studi literatur terhadap komponen desain tokoh yang merincikan unsur-unsur dalam pembuatan tokoh animasi. Setiap parameter memiliki acuannya masing-masing, diambil dari beberapa sumber seperti film animasi pada layar lebar.

3.5.1. Airin

1. Bentuk



Gambar 3.4. Acuan bentuk Airin

(Sumber: The Art of Frozen (2013), hotstar.com; dikulik di Procreate menjadi dokumentasi pribadi)

Acuan bentuk pertama untuk desain tokoh Airin dalam film animasi *Lament* ada pada tokoh Anna dalam film *Frozen* (2013). Diketahui bahwa dalam film *Frozen*, Anna merupakan seseorang yang memiliki sifat pemberani, emosional, idealistis

dan teguh. Melihat *Three-Dimensional Character* yang dimiliki oleh tokoh Airin, dapat disimpulkan bahwa terdapat keserupaan antara Airin dan Anna. Acuan bentuk lainnya adalah tokoh Belle dalam film *Beauty and the Beast* (1991) dan tokoh Alice dalam film *Alice in Wonderland* (1951). Seperti Anna, Belle dan Alice merupakan tokoh pemberani yang teguh dalam pilihannya.

Walaupun masing-masing tokoh menunjukkan sisi emosionalnya dengan cara yang berbeda-beda, dapat terlihat bahwa desain bentuk pada keseluruhan tokoh menonjolkan sisi yang lembut dan tidak tajam. Bentuk yang tidak tajam menggambarkan sifat “baik” namun acuan di atas tidak sepenuhnya berbentuk bulat. Adanya kecenderungan bentuk tubuh dan pakaian yang membentuk setetes air di antara acuan di atas mendorong penulis untuk mengacu pada bentuk tersebut untuk menggambarkan sifat tokoh yang “baik” dengan emosi yang mengalir seperti air. Dengan bentuk tetes air yang memiliki ujung yang tajam di atas menjadi penanda dari ketegasan para tokoh acuan dalam hal yang bersangkutan dengan emosinya.

2. Warna



Gambar 3.5. Acuan warna Airin

(Sumber: netflix.com, hotstar.com; dikulik di Procreate menjadi dokumentasi pribadi)

Acuan warna untuk tokoh Airin terdapat pada tokoh Sophie dalam film *Howl's Moving Castle* (2004) dan tokoh Wendy dalam film *Peter Pan* (1953). Sophie dan Wendy memiliki *color palette* serupa yang didominasi oleh warna biru. Memahami sifat masing-masing tokoh, penulis melihat adanya pencitraan yang kuat dari penggunaan warna biru. Sophie dan Wendy merupakan tokoh yang cukup tenang dan terkendali, ditonjolkan juga dengan penggunaan warna biru yang memberi kesan “sejuk”. Warna biru pada Sophie dan Wendy juga didukung dengan warna lain yang membuat sebuah *color palette* dengan tona yang *cool*, seperti penggunaan coklat-abu pada sepatu Sophie dan biru gelap pada pita di rambut Wendy.

Airin merupakan sebuah tokoh yang mengekspresikan dirinya sebagai seseorang yang terkendali namun mempunyai emosi yang kuat. Acuan terpilih memiliki sifat yang serupa dengan Airin dan didukung oleh warna biru yang berkaitan dengan sifat “tertata” dan “sopan”. Warna biru juga serupa dengan warna badan air, menggambarkan sifat seperti air yang terus bergerak dan fleksibel.

3. Pakaian



Gambar 3.6. Acuan pakaian Airin

(Sumber: netflix.com, hotstar.com; dikulik di Procreate menjadi dokumentasi pribadi)

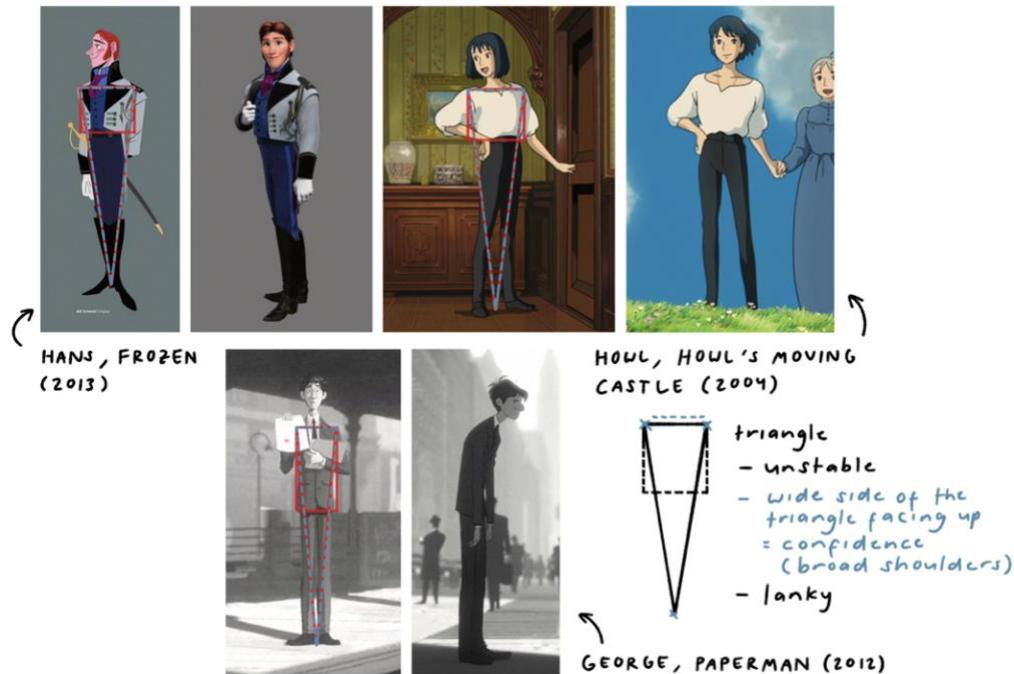
Acuan pakaian yang dikenakan Airin selama cerita *Lament* terdapat pada tokoh Rukayah dalam seri *Gadis Kretek* (2023) dan Belle dalam film *Beauty and the Beast* (1991). Rukayah mengenakan pakaian yang menggambarkan tren busana pada tahun 1960-an, sesuai dengan latar waktu pada seri *Gadis Kretek*. Kemeja dan rok di bawah lutut merupakan pakaian yang sering ditemukan pada perempuan muda di zaman tersebut. Belle tidak merupakan tokoh yang hidup di waktu dan tempat yang sama dengan Rukayah namun ia juga mengenakan pakaian yang sesuai dengan latar waktu dan tempatnya yaitu Perancis pada abad ke-18.

Kedua tokoh hadir pada kisah mereka dengan bentuk pakaian yang mencerminkan sifat mereka. Pakaian Rukayah memiliki bentuk dan *silhouette* yang halus, memberi kesan fleksibel dengan pemakaian rok di bawah lutut. Belle juga memakai sebuah gaun yang memberi kesan bentuk fleksibel. Pakaian kedua tokoh tersebut terlihat lebih sempit pada pinggang yang menonjolkan bentuk asli dari tubuh mereka. Hal ini memberi kesan anggun pada bentuk rok yang cukup ceria dan immatur. Penggunaan warna yang lebih menonjol dibanding tokoh lainnya juga merupakan penggambaran diri Rukayah dan Belle yang lebih berani untuk bereksplorasi. Sifat-sifat ini adalah hal yang ingin ditonjolkan pada pakaian Airin dan bentuknya yang dapat menambah makna dari bentuk asli tokoh Airin.



3.5.2. Wilbur

1. Bentuk



Gambar 3.7. Acuan bentuk Wilbur

(Sumber: The Art of Frozen (2013), netflix.com, hotstar.com; dikulik di Procreate menjadi dokumentasi pribadi)

Acuan bentuk pertama untuk tokoh Wilbur dalam film animasi *Lament* terdapat pada Hans dalam film *Frozen* (2013). Sebagai seorang antagonis, Hans memiliki bentuk yang cenderung tajam dengan bentuk dasar segitiga yang mengerucut ke bawah. Bentuk ini memberi kesan ketidakstabilan dan “jahat” namun bentuknya yang lebar pada pundak menonjolkan sifat Hans yang *prideful* dan percaya diri.

Bentuk ini juga dapat ditemukan pada tokoh Howl dalam film *Howl's Moving Castle* (2004) dan George pada film pendek *Paperman* (2012). Tokoh-tokoh tersebut tidak masuk dalam kategori antagonis pada filmnya masing-masing namun mereka memiliki bentuk yang serupa dengan Hans. Howl memiliki bentuk tubuh yang tinggi dan ramping dengan pundak yang terlihat lebar, menggambarkan sifatnya yang menawan namun tidak stabil. Di sisi lain, George mempunyai tubuh

yang juga jenjang namun bentuk ini hadir untuk menonjolkan postur tubuh yang lebih kaku, terlihat dari bagian-bagian yang lebih tajam pada tubuh dan pakaiannya. Kombinasi dari bentuk yang ada pada acuan di atas selaras dengan sifat Wilbur pada cerita *Lament*. Wilbur, yang bersifat kaku secara emosional namun menawan dan karismatik, memiliki keserupaan dengan sifat tokoh-tokoh acuan di atas.

2. Warna



Gambar 3.8. Acuan warna Wilbur

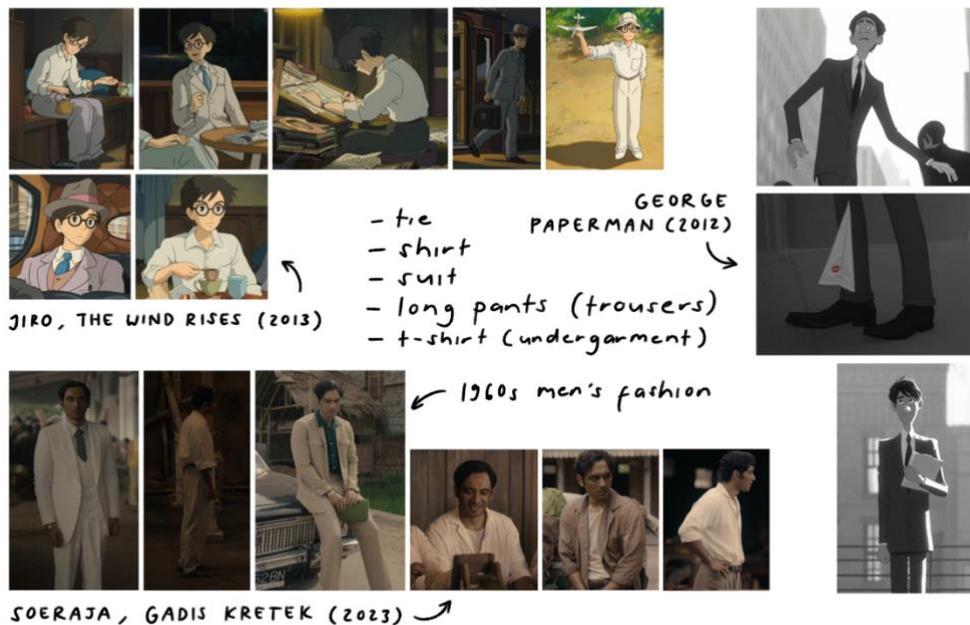
(Sumber: hotstar.com, fandom.com; dikulik di Procreate menjadi dokumentasi pribadi)

Acuan warna pada tokoh Wilbur terdapat pada tokoh Milo dalam film *Atlantis: The Lost Empire* (2001) dan tokoh Hiccup dalam film *How to Train Your Dragon 2* (2014). Dua tokoh tersebut memiliki *color palette* dengan tona yang sama, yaitu *warm*. Milo selalu terlihat dengan warna hangat seperti kuning dan hijau-cokelat, menunjukkan sifat rendah hati atau *down-to-earth*. Warna ini memberikan penonton kesan bahwa Milo adalah manusia biasa dan seadanya dengan

penggunaan *palette* bernuansa warna tanah namun akan menonjol ketika masuk pada latar tempat utama film Atlantis: The Lost Empire yang merupakan lautan, memberitahu penonton bahwa ia adalah pemeran utama.

Hiccup dalam film How to Train Your Dragon 2 memiliki *color palette* yang berbeda dengan Milo. Hiccup didominasi oleh warna merah namun termasuk pada *color palette* dengan *warm tone*. Merah yang dikenakan oleh Hiccup menonjolkan sifatnya yang berani dan bersemangat, sebagai warna yang *eye-catching*. Merah pada tokoh Hiccup menandakan dirinya sebagai pemeran utama dan menunjukkan pada penonton sifatnya yang *courageous*. Sifat Wilbur dapat mengacu pada acuan tokoh di atas. Wilbur merupakan seseorang yang menawan dan dapat menarik perhatian orang di sekitarnya. Tokoh Wilbur juga merupakan seseorang yang rendah hati dan *passionate* terhadap hal yang ia tekuni. Merah, yang sering dikaitkan dengan warna api, dan warna lainnya dengan tona yang hangat dapat menggambarkan sifat Wilbur yang disebutkan sebelumnya.

3. Pakaian



Gambar 3.9. Acuan pakaian Wilbur

(Sumber: netflix.com, hotstar.com; dikulik di Procreate menjadi dokumentasi pribadi)

Acuan pakaian dari tokoh Wilbur terdiri dari beberapa tokoh, dari film animasi maupun *live-action*. Soeraja, salah satu pemeran utama dalam seri Gadis Kretek (2023), merupakan acuan pertama untuk pakaian tokoh Wilbur karena tokoh tersebut hidup pada zaman yang serupa dengan Wilbur. Soeraja, sebagai seseorang yang tekun dan menawan, sering terlihat mengenakan kemeja dan celana panjang bernuansa cokelat dengan kaus yang digunakan di dalam kemeja. Beberapa scene juga menunjukkan Soeraja menggunakan jas dan kemeja. Busana ini identik dengan tren pakaian antara para pria di tahun 1960-an.

Acuan lainnya adalah tokoh Jiro dalam film *The Wind Rises* (2013) yang sering terlihat mengenakan pakaian yang rapi dengan jas, serupa dengan Soeraja. Dengan mengenakan busana tersebut, terpaparkan sifat Jiro sebagai seorang akademis yang tertata. Hal ini juga terpaparkan pada tokoh George dalam film pendek *Paperman* (2012) yang terlihat menggunakan jas serupa dengan tokoh lainnya.

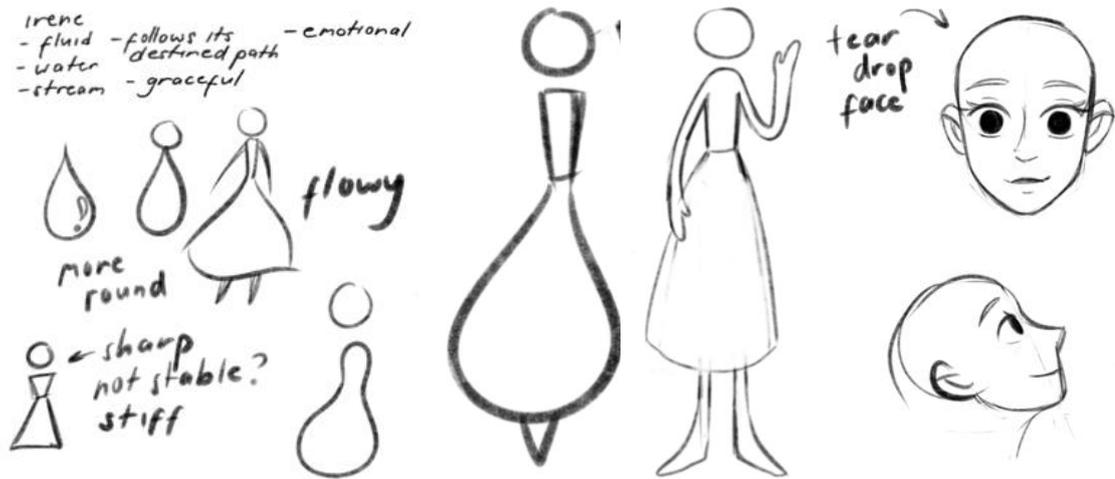
Soeraja, Jiro dan George mengenakan busana yang serupa di mana masing-masing pakaian menggambarkan suatu sifat yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut. Beberapa sifat dari acuan yang disebut sebelumnya sudah selaras dengan tokoh Wilbur. Cara tokoh-tokoh tersebut mengenakan pakaiannya juga memberitahu penonton terkait lingkungannya dan sifatnya terhadap lingkungannya karena dampak pakaian pada tubuh yang dapat memberi kesan tertentu. Acuan dipilih karena mereka memiliki kemiripan dengan Wilbur dan juga *silhouette* yang ingin dicapai untuk perancangan tokoh tersebut.

3.6. PRODUKSI

Setelah melewati tahap pra produksi, penulis melanjutkan perancangan dengan memasuki tahap produksi untuk bagian desain tokoh. Semua hal yang diperoleh dalam tahap pra produksi, seperti pembedahan *Three-dimensional Character* dan pembuatan *moodboard*, dijadikan sebagai pedoman oleh penulis dalam merancang desain visual kedua tokoh, Airin dan Wilbur. Sebelum menetapkan desain visual tokoh yang final, penulis menjalani tahap eksplorasi pada parameter yang sudah ditentukan sesuai komponen desain tokoh, yaitu bentuk, warna dan pakaian.

3.6.1. Airin

1. Eksplorasi Bentuk



Gambar 3.10. Eksplorasi bentuk Airin

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dengan menggunakan teori bentuk dari pembahasan terkait komponen desain tokoh, Airin memiliki bentuk dasar yang menyerupai tetesan air. Bentuk tetesan air terbuat dengan menggabungkan bentuk lingkaran dan bentuk yang mengerucut ke atas, seperti segitiga. Bentuk ini diimplementasikan oleh penulis dengan mengaplikasikan teori bentuk untuk menandakan sifat emosional dan lembut yang dimiliki oleh Airin. Bentuk tetesan air juga mengacu pada acuan-acuan desain tokoh perempuan yang memiliki sifat lembut dan emosional sebagai penanda bahwa bentuk ini telah diaplikasikan pada desain tokoh film animasi yang sudah ada.

2. Eksplorasi Warna

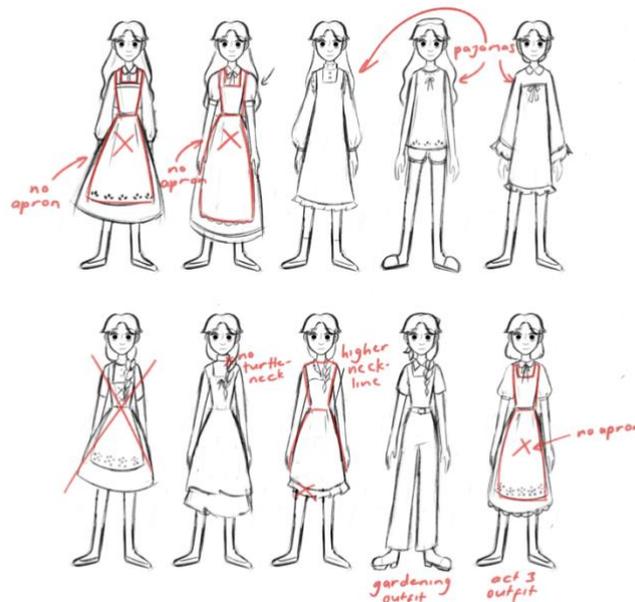


Gambar 3.11. Eksplorasi warna Airin
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Acuan warna untuk Airin terdiri oleh warna-warna yang termasuk pada rona dingin seperti biru, hijau atau ungu. Menggunakan psikologi warna, warna-warna dengan rona dingin menandakan sifat yang emosional namun tenang dan terkendali. Beberapa eksplorasi warna dijalani oleh penulis dengan mengacu pada komponen desain tokoh yang dijabarkan pada studi literatur. Mengingat kriteria fisik Airin pada *Three-Dimensional Character* yang mengikuti fisik seorang dengan etnis Jawa, variasi pada warna dapat diaplikasikan pada rambut dan pakaian Airin. Beberapa variasi warna biru seperti biru-hijau atau biru-ungu dapat terlihat pada

hasil eksplorasi dan menunjukkan bahwa warna biru terang merupakan warna yang dapat menggambarkan sifat Airin dengan baik.

3. Eksplorasi Pakaian



Gambar 3.12. Eksplorasi pakaian Airin

(Sumber: dokumentasi pribadi)

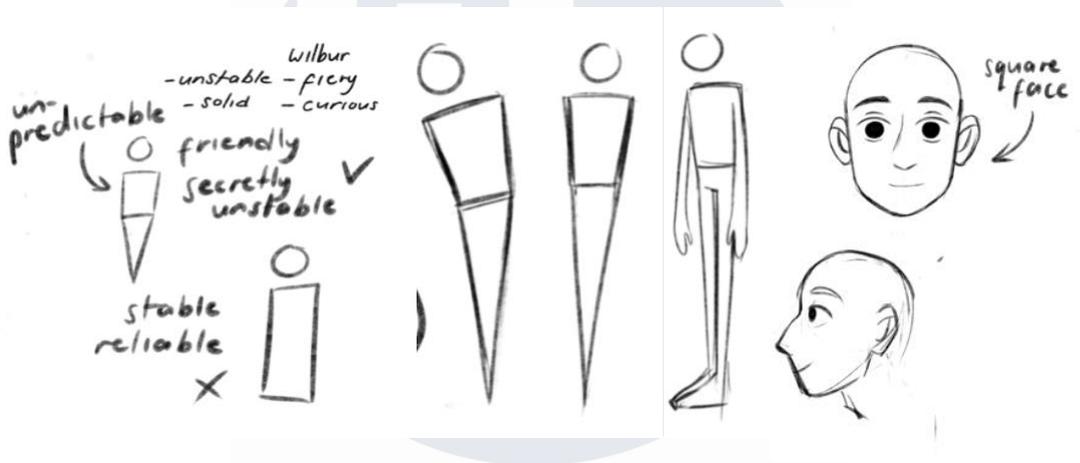
Airin adalah seorang perempuan yang tinggal di Jawa Tengah pada tahun 1960-an dan pakaiannya perlu menggambarkan fakta tersebut. Beberapa acuan yang diambil merupakan tokoh yang hidup di tempat dan zaman yang sama dengan Airin. Pakaian dibuat dengan menggabungkan unsur-unsur yang kerap muncul antara acuan tokoh yang dipilih dan tren busana wanita Indonesia yang diketahui melalui observasi. Dengan melakukan padupadan terhadap unsur-unsur tersebut, penulis membuat variasi pakaian Airin sesuai kebutuhan cerita.

Beberapa bagian dari variasi pakaian yang tidak sesuai dengan latar tempat dan waktu diubah untuk menyesuaikan. Eksplorasi pakaian juga mengimplementasikan teori bentuk menurut Bancroft (seperti dikutip oleh

Nasution et al., 2023); menentukan *silhouette* pakaian yang dapat meningkatkan dan menambah nilai dari keseluruhan bentuk tokoh Airin. Penggunaan rok yang mengembang terlihat dapat menekankan bentuk tetesan air yang ditetapkan sebelumnya.

3.6.2. Wilbur

1. Eksplorasi Bentuk



Gambar 3.13. Eksplorasi bentuk Wilbur

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Sebagai antagonis dari film animasi *Lament*, Wilbur dirancang untuk memiliki bentuk yang berbeda dengan Airin. Dengan teori bentuk yang ditetapkan oleh Bancroft (seperti dikutip oleh Nasution et al., 2023) dalam komponen desain tokoh, Wilbur dibuat dengan bentuk dasar segitiga terbalik di mana bentuk tersebut berdiri dengan satu sudut runcing. Bentuk ini menggambarkan sifat Wilbur yang menawan dan percaya diri, namun tidak stabil secara keseluruhan. Wilbur yang dirancang untuk memiliki *torso* berbentuk persegi mencerminkan dualitas antara konflik internal yang ia rasakan dan sosok dirinya yang ia perlihatkan pada Airin.

2. Eksplorasi Warna



Gambar 3.14. Eksplorasi warna Wilbur

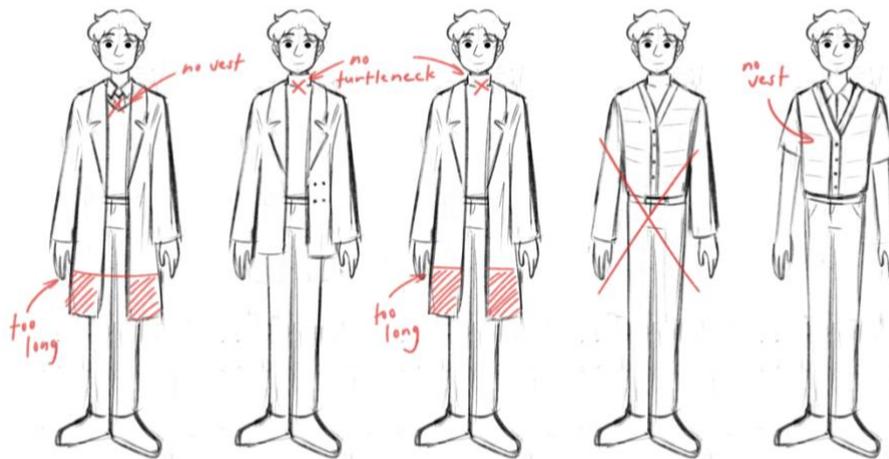
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Acuan warna yang diambil untuk Wilbur didominasi oleh warna dengan rona hangat seperti merah, jingga dan kuning. Warna-warna tersebut dapat menandakan sifat yang Wilbur bersemangat dan membuat dirinya terlihat *eye-catching* kepada lingkungan di sekitarnya. Eksplorasi warna yang dijalani oleh penulis mengimplementasikan teori psikologi warna untuk menghadirkan kombinasi warna yang sesuai dengan karakteristik Wilbur tanpa melupakan kriteria fisik yang sudah ditetapkan melalui *Three-dimensional Character*.

Eksplorasi warna Wilbur, sebagai seseorang dengan keturunan Belanda-Indonesia, terdapat pada rambut dan pakaian yang digunakannya. Beberapa variasi dari warna rona hangat yang diaplikasikan pada Wilbur antara lain adalah kuning coklat-merah, kuning coklat dan merah. Penulis menetapkan bahwa warna yang

mendekati merah dapat mencerminkan sifat Wilbur dengan baik dan sesuai dengan observasi yang dilakukan sebelumnya.

3. Eksplorasi Pakaian



Gambar 3.15. Eksplorasi pakaian Wilbur

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Wilbur, sebagai seorang lelaki yang tinggal di Jawa Tengah pada tahun 1960-an, dirancang untuk menyesuaikan tren busana lelaki Indonesia pada zaman itu. Acuan pakaian untuk Wilbur menggambarkan unsur-unsur yang kerap muncul pada tren busana lelaki pada tahun 1960-an. Eksplorasi pakaian Wilbur dilakukan oleh penulis dengan memadukan unsur-unsur dengan satu sama lain untuk membuat sebuah bentuk yang meningkatkan nilai dari *silhouette* yang sudah ada pada Wilbur. Dengan menggunakan *Three-dimensional Character*, variasi pakaian wilbur dibuat oleh penulis sesuai dengan kebutuhan cerita.

Beberapa unsur dari pakaian juga disesuaikan lagi dengan latar tempat dan waktu pada cerita *Lament*. Perancangan pakaian Wilbur mengimplementasikan teori bentuk menurut Bancroft (seperti dikutip oleh Nasution et al., 2023), di mana

penggunaan jas dengan bentuk persegi panjang dapat menjadi simbolisme dari kecenderungan Wilbur yang menyembunyikan konflik internal dalam dirinya. Tubuhnya yang berbentuk segitiga menjadi tersamarkan dengan jas yang membuat *silhouette* Wilbur menjadi persegi panjang.

3.7. PASCAPRODUKSI

Setelah desain tokoh Airin dan Wilbur dirancang oleh penulis pada tahap produksi, hasil desain tokoh tersebut akan digunakan sebagai subjek animasi pada perancangan film *Lament*.

