

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Desain tokoh ini menunjukkan dua buah tokoh yang dirancang dengan perhatian pada detail-detail dari segi karakterisasi tokoh dan visual desain. Kedua tokoh memiliki kepribadian dan visual yang berbeda, dengan Malia yang merupakan anak tuli dan Julia, tidak tuli, Ibunya Malia. Proses pembuatan dimulai dengan konsep untuk masing-masing tokoh yang diberikan oleh *Supervisor*, lalu dilanjutkan dengan desain masing-masing tokoh.

Konsep Karya

Konsep desain kedua tokoh ini bertujuan untuk menggambarkan ilustrasi dan menyimbolkan kedua tokoh dengan berbagai macam aspek, dari aspek fisiologi, psikologi dan juga sosiologi. Tokoh-tokoh juga dilengkapi dengan aksesoris dan pakaian yang mencerminkan identitasnya masing-masing, serta elemen visual yang menciptakan keterhubungan dengan dunia sekitarnya.

Malia dengan fisiologi oleh anak perempuan dengan kondisi tuli dari sejak lahir dan keturunan Batak, psikologinya yaitu menyukai merangkai kata-kata dan memiliki kemampuan untuk membaca bibir dan gestur lawan bicara, sosiologinya yang menengah. Tokoh Julia, Ibu Malia dengan fisiologi Ibu-ibu yang bekerja dan keturunan Batak, psikologinya yang menyukai untuk menjadi wanita karir sejati dan memiliki kemampuan untuk berani berkata jujur kapanpun.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TAHAPAN KERJA

1. PRA-PRODUKSI:

Ide atau gagasan dalam bentuk tabel three dimensional tokoh

Berikut ini tabel three dimensional tokoh untuk Malia.

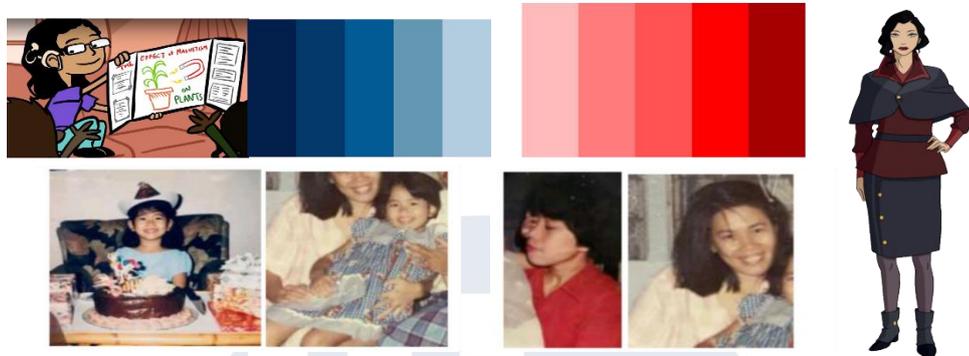
TABEL THREE DIMENSIONAL MALIA					
FISIOLOGI		PSIKOLOGI		SOSIOLOGI	
Nama Tokoh	Malia	Kehidupan Seks	Heteroseksual	Kelas Sosial	Menengah dengan Malia tinggal bersama Kakek dan Neneknya, Ibu Malia merupakan Ibu yang sibuk bekerja
Jenis Kelamin	Perempuan	Ambisi	Mendengar lebih jelas di lingkungan sekitar	Suku	Batak
Umur	5 Tahun	Sikap Perilaku	Sangat periang, terkadang terisolasi, berubah saat memakai alat bantu dengar		
Warna Rambut, Mata, Kulit	Hitam, Hitam, Kuning Langsat	Suka/Tidak Suka	Suka merangkai kata-kata, tidak suka merasa terisolasi		
Penampilan Sehari-hari	Rapi				
Cacat/Tanda Lahir	Tuli				
Keturunan/Ras	Batak				

Berikut ini tabel three dimensional untuk Julia.

TABEL THREE DIMENSIONAL JULIA					
FISIOLOGI		PSIKOLOGI		SOSIOLOGI	
Nama Tokoh	Julia	Kehidupan Seks	Heteroseksual	Kelas Sosial	Menengah, Ibu yang sibuk dan pekerja
Jenis Kelamin	Perempuan	Ambisi	Menjunjung Pendidikan tinggi dan berani untuk berkata jujur dan memberikan pendapat	Suku	Batak
Umur	32 Tahun	Sikap Perilaku	Ramah, Tegas, Cerdas, Pemberani, dan Penyayang		
Warna Rambut, Mata, Kulit	Hitam, Hitam, Kuning Langsat	Suka/Tidak Suka	Menjadi wanita karir sejati tetapi tidak suka ceroboh saat urusan domestik		
Postur Tubuh	Tegak, Langsing, 160cm	Kemampuan	Berani untuk berkata jujur, berkomunikasi lugas dan berterus terang		
Penampilan Sehari-hari	Rapi				
Keturunan/Ras	Batak				

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

a. Observasi Moodboard

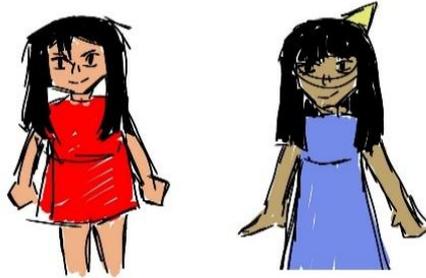


Gambar 3.1 Referensi Moodboard Julia dan Malia

Sumber: Moodboard dengan berbagai macam gambar di Picsart

Observasi saat merancang ilustrasi 2D desain tokoh tersebut adalah saat pembuatan desain tokoh, penulis melihat bahwa kedua tokoh Julia dan Malia sangat berbeda. Tokoh Julia, Ibu Malia yang tegas, cerdas, pemberani namun juga ramah dan penyayang terhadap keluarganya, dan tokoh Malia yang meriang, ceria namun merasa terisolasi karena kondisi tulinya, menjadi titik poin yang paling penting saat mengumpulkan referensi. Pemilihan referensi untuk Malia adalah foto aslinya yang diambil langsung dari file-file terkait oleh *Supervisor*, referensi animasi adalah anak tuli dari kartun animasi pendek di *YouTube* yang berjudul *Deaf in a Hearing World*, dan yang terakhir *color palette* berwarna biru yang simbolisasikan rasa terisolasi Malia.

Pada Julia, referensi yang digunakan adalah foto aslinya juga dari file terkait oleh *Supervisor*, referensi animasi yang dipilih adalah tokoh Asami dari film *The Legend of Korra* yang setelah dipikir-pikir memiliki sifat-sifat yang sama seperti Julia, antara lain, cerdas, pemberani tetapi juga ramah dan penyayang. Tubuh Asami juga sama seperti tubuh Julia, yaitu Ibu-ibu berpakaian sopan dan rapi. Yang terakhir adalah *color palette* warna merah yang mencerminkan sifat Julia yang tegas dan semangatnya untuk menjadi wanita karir sejati.



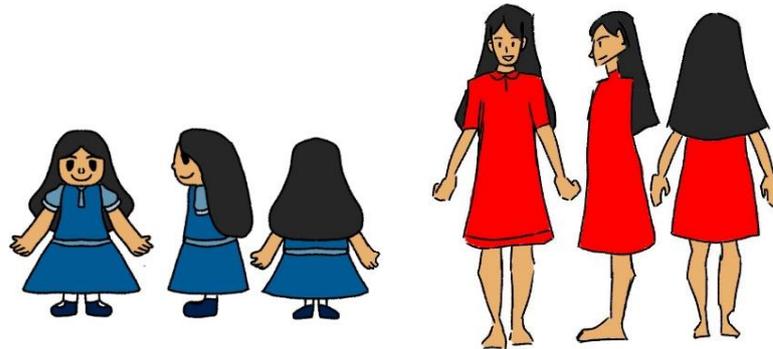
Gambar 3.2 Sketsa awal Julia dan Malia

Sumber: Sketsa Awal di Clip Studio Paint

b. Eksperimen Perancangan Tokoh

Yang penulis lakukan saat mendesain tokoh adalah penulis mencoba memakai program menggambar yaitu *Clip Studio Paint* karena untuk memudahkan penulis dalam proses ilustrasi. Dengan adanya brush fitur yang bernama *Soft Mapping pen (Bleed)* di mana penulis pakai untuk membuat desain kedua tokoh tersebut. Saat memulai eksperimen dalam perancangan tokoh, pada awalnya penulis mulai membuat sketsa paling awal dengan mengikuti karakterisasi tokoh masing-masing.

Di sini, penulis hanya membuat *rough sketch* terlebih dahulu dengan konsep yang telah diberikan. Setelah menyelesaikan sketsa paling awal, dilanjutkan dengan membuat *character sheet*. Di *character sheet* ini, dilakukan *turn around* yang menunjukkan tokoh secara keseluruhan, karena ada perbedaan umur dengan Ibu dan anak, maka ada perbedaan dalam tinggi badan juga.



Gambar 3.3 Character Sheet Julia dan Malia

Sumber: Gamber Character Sheet di Clip Studio Paint

2. PRODUKSI

Proses pembuatan tokoh desain dimulai dengan adanya konsep karakter dan three dimensional tokoh masing-masing tokoh yang telah dikirim oleh *Supervisor*. Setelah itu, ilustrasi 2D diciptakan menggunakan program yang memudahkan penulis untuk merancang desain. Desain tokoh ini dibuat melalui cara sketsa, *lineart* dan *coloring* dengan memakai aplikasi *Clip Studio Paint*. Kemudian, ada proses pewarnaan untuk memberikan visual yang bagus dan juga untuk mencerminkan sifat masing-masing tokoh. Semua hal ini juga mengikuti adanya Three Dimensional Tokoh seperti bentuk, pakaian dan juga aksesoris tokoh Julia dan Malia. Pada tahap akhirnya terdapat *rendering*, dengan cara *rendering* yang cukup *simple* dan tidak terlalu rumit. Setiap tahap ini dilakukan dengan penuh perhatian kepada detail untuk menciptakan tokoh yang dinamis dan juga menarik.

3. PASCA PRODUKSI

Pada pasca produksi, *rendering* pada ilustrasi kedua tokoh merupakan *rendering* yang cukup *simple* dan tidak terlalu rumit dengan menunjukkan bagian-bagian penting seperti warna, bentuk, pakaian dan aksesoris tokoh. Semua ini juga disambungkan dengan aspek fisiologi, psikologi dan sosiologi masing-masing tokoh agar lebih lengkap.