

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Judul karya dari apa yang penulis kerjakan adalah “Play and Pay”, karya animasi *hybrid* fiksi ini ini bergenre *family drama* dengan tema *struggle* yang memfokuskan kepada usaha seorang anak yang bernama Bima untuk membiayai pengobatan ayahnya melalui jasa joki. Durasi dari karya ini direncanakan akan berada di sekitar 5-6 menit, dengan resolusi 1920x1080p, dan menggunakan teknik animasi 2D *frame to frame* untuk pergerakan tokoh dan *rendering* aset 3D untuk latar dan *lighting*.

3.2. Konsep Karya

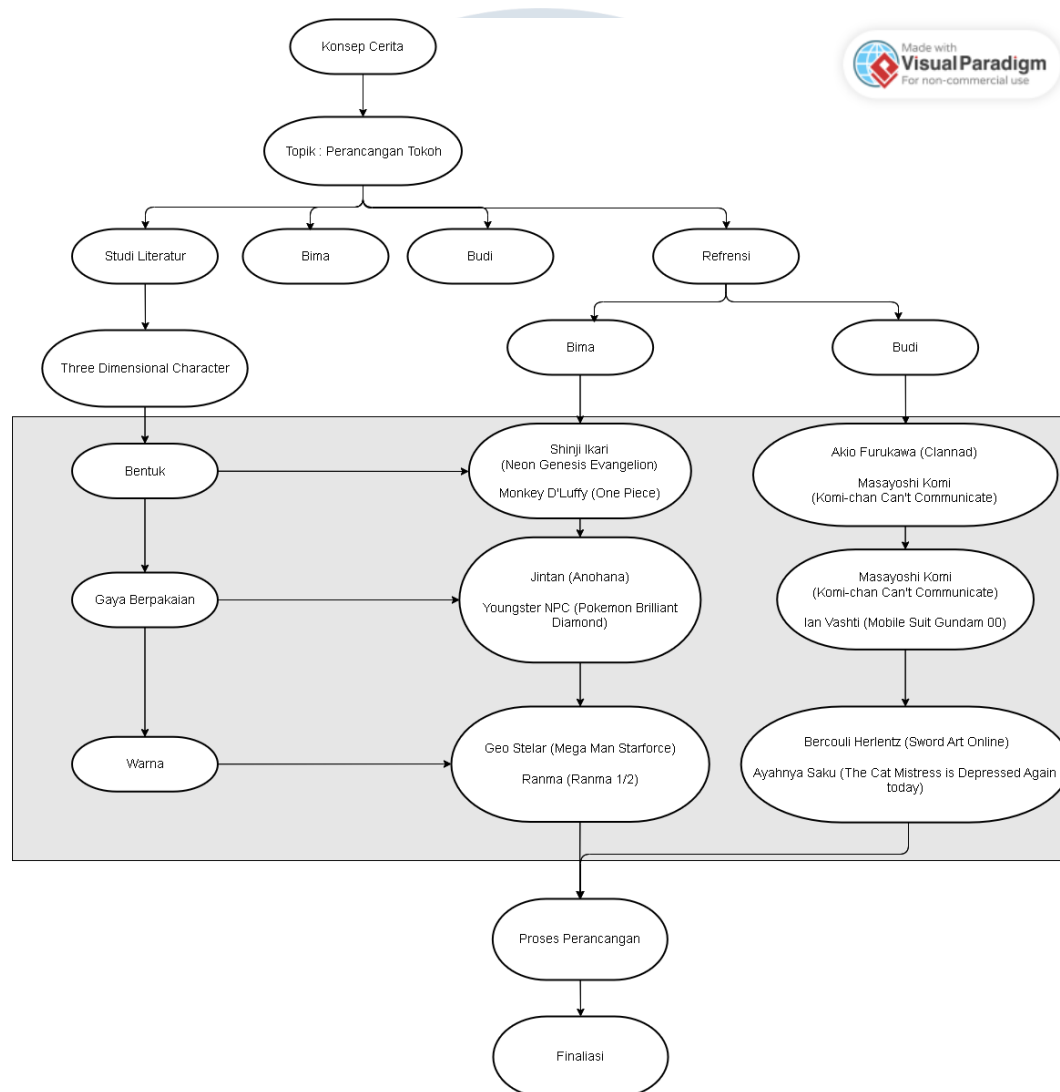
Konsep Penciptaan : *Plot* dan konsep utama dari karya film ini berdasarkan dari Sebuah *video* pendek dari Ragnarok Campaign Thailand yang menunjukkan seorang anak pemain Ragnarok yang mencari uang melewati game Ragnarok itu untuk membiayai pengobatan ayahnya. Ketika *plot* utama yang direncanakan untuk *Play and Pay* kurang lebih sama, tetapi yang akan lebih ditekankan adalah intensitas dari perjuangan sang tokoh utama, Bima, dalam menjalani usahanya.

Konsep Bentuk : *Hybrid* 2D dan 3D

Konsep Penyajian Karya : Penempatan konsep akan dilakukan kurang lebih sama dengan referensi *video* pendek *Ragnarok Campaign* Thailand, dimana inti ceritanya merupakan usaha anak dalam menyelamatkan orang tuanya yang sedang sakit melalui *video game*. Yang menjadi pembeda dari karya animasi ini adalah penggunaan aspek imajinasi dari sang anak yang menunjukkan kegemarannya diperlihatkan melalui aset 3D *environment* yang diperlihatkan akan berganti, begitu juga dengan penampilan Bima yang berganti ke versi imajinasinya seiring dengan pergantian *environment*. Dan ditunjukkan intensitas seberapa besar tanggung jawab yang diambil oleh anaknya melalui gestur dan *lighting* yang menyesuaikan kondisi. Animasi dari tokoh akan dilakukan dengan teknik *frame to*

frame 2D, sedangkan latar dari animasi tersebut akan sepenuhnya menggunakan 3D, dengan bantuan dari VFX jika diperlukan.

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Struktur Kerja dari perancangan tokoh Bima dan Budi
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Sebagaimana menurut Kuntjara S. W. & Almanfaluthi (2017), merancang tokoh memerlukan banyak eksplorasi yang banyak untuk mencapai desain tokoh yang sempurna dan berbeda dari yang lainnya, oleh karena itu, banyak referensi dan acuan yang akan digunakan dalam merancang tokoh Bima dan Budi, dengan maksud memberikan setiap tokoh tersebut jiwa kepada animasi pendek “Play and Pay” yang sekarang dibuat.

3.3.1. Pra produksi

Animasi “Play and Pay” melibatkan seluruh anggota tim dalam pra produksinya, dimana awalnya tim mengesahkan banyak konsep untuk dieksekusikan, dari berbagai konsep yang ada, ditemukanlah konsep yang menceritakan tentang “*passion* yang menjadi tanggung jawab”. Kemudian, konsep tersebut dikembangkan menjadi konsep “menggunakan *passion* untuk membantu keluarga”. Yang dimana akhirnya *video game* dengan metode jasa joki digunakan sebagai *passion* untuk membantu keluarga, tanpa mengurangi makna tanggung jawab dari konsep tersebut. Finalisasi dari konsep tersebut adalah “perjuangan seorang anak, yang merupakan seorang *gamer* yang membantu orang tua nya dengan cara jasa joki *game*”. Acuan dari konsep ini berasal dari video pendek *Ragnarok Campaign* Thailand yang menceritakan tentang hal yang kurang lebih sama. Kemudian latar tempat juga dikonsiderasikan oleh tim untuk menyesuaikan keadaan dari konsep yang ada, sampai akhirnya ditentukanlah latar pandemi di daerah Tangerang sebagai latar utamanya.

a. Ide atau gagasan

Dari Animasi “Play and Pay” ini, diputuskan bahwa pembagian tokoh yang menjadi anak, sang tokoh utama, dan juga ayah dan ibunya sebagai *plot device* yang memengaruhi usaha dari jasa joki anaknya. Sang anak dinamakan Bima yang merupakan seorang *gamer*, ayah dinamakan Budi yang merupakan seorang pemilik toko sembako yang akhirnya mengalami kecelakaan sehingga Bima harus membiayai pengobatannya, dan istrinya sekaligus ibu dari Bima yang bernama Asri sebagai sosok ibu yang awalnya tidak mengerti akan *passion game* dari Bima. *Three-Dimensional Character* dari ketiga tokoh tersebut pun kemudian dibuat untuk menerapkan aspek-aspek penokohan mereka, seperti apa yang dikutip dari Irawan (2019) kemukakan, *three-dimensional* tokoh adalah elemen yang berkesinambungan dan membentuk sebuah tokoh.

Berikut ini adalah 3D Tokoh dari Bima dan Budi yang dibuat oleh penulis.

Tabel 3.1. *Three-Dimensional* tokoh dari Bima dan Budi

	Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
Bima	Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 16 Tinggi dan Berat Badan : 165cm, 53kg Warna Rambut, Mata, dan Kulit : Hitam, Hitam, dan Putih Style rambut : Rambut berantakan Postur Tubuh : Sedikit kurus dan sedikit bungkuk ke depan Penampilan sehari-hari : Kaos bergambar berwarna merah, celana pendek berwarna biru tua, dan memakai kacamata Cacat/Tanda Lahir : Tremor, mata minus Keturunan/Ras : Tionghoa	Kelas Sosial : Menengah Keatas Suku : Tionghoa Pekerjaan : Siswa SMA Citra Berkat (Jurusan IPS) Pendidikan : Baru naik ke kelas 12 Kebangsaan : Indonesia Peran serta dalam lingkungan : Anak dari pengusaha toko sembako, anak tunggal Lingkungan : Jl Ureta, 30, Citra Raya, Cikupa Tahun : 2022 (Pandemi)	Ambisi : Menjadi Pro Player Frustrasi/Kekecewaan : Usaha joki yang berjalan mulis berakhir dengan sering mendapat masalah Sikap/perilaku : Emosian temperamental, Gampang percaya diri, tidak rapi Yang disukai : Bermain Game Yang tidak disukai : Diganggu saat sedang fokus bermain game Kemampuan : Strategis dan mahir dalam bermain game MOBA
Budi	Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 48 Tinggi dan Berat Badan : 177cm, 60kg Warna Rambut, Mata, dan Kulit : Hitam, Hitam, dan Putih Style rambut : Rambut berantakan Postur Tubuh : Tegak dan bugar Penampilan sehari-hari : Kaos berkerah berwarna	Kelas Sosial : Menengah Keatas Suku : Tionghoa Pekerjaan : Pemilik toko sembako Pendidikan : Lulus SMK (Pemasaran) Kebangsaan : Indonesia Peran serta dalam lingkungan : Kepala rumah tangga, ayah dari tokoh utama dan pemilik toko Lingkungan : Jl	Ambisi : Mendidik anaknya dan mengembangkan tokonya Frustrasi/Kekecewaan : Melihat penjualan tokonya menurun/Sakit saat berjualan Sikap/perilaku : Tenang, berdedikasi tinggi Yang disukai : Mengoleksi barang antik

	biru muda, celana jeans coklat muda, memakai kacamata, dan sepatu kerja coklat muda Cacat/Tanda Lahir : Mata minus, luka di kaki dan tangan kanan setelah kecelakaan Keturunan/Ras : Tionghoa	Ureta, 30, Citra Raya, Cikupa Tahun : 2022 (Pandemi)	Yang tidak disukai : Kerugian di tokonya Kemampuan : Kemampuan berbisnis
--	--	--	--

(sumber : Dokumentasi pribadi, 2025)

Bima adalah tokoh utama dari cerita ini, ciri khas utamanya adalah seorang gamer rumahan yang sebagian besar kegiatannya adalah bermain game. Dia awalnya ingin berambisi untuk menjadi *pro player*, namun semua itu berubah ketika dia dihadapi dengan kecelakaan ayahnya, Budi.. Dikarenakan Budi adalah pemilik toko sembako yang merupakan fondasi dari ekonomi keluarganya, dia tidak bisa mengoperasikan toko untuk sementara waktu sehingga mengakibatkan penghambatan pendapatan keuangan, dan biaya untuk penyembuhan si Budi untuk sementara tidak cukup. Bima kemudian tergerak untuk memperbaiki keadaan agar ayahnya bisa sembuh lagi, oleh karena itu dia membuka jasa joki bermain game untuk membantu biaya keuangannya. Kepribadian Bima yang tempramental perlahan ditunjukkan didalam cerita dimana dia menjadi marah karena kadang jasa joki tidak berjalan sesuai dengan keinginannya. Namun, sikap dedikasi tingginya tetap ditunjukkan dengan bagaimana dia akhirnya berhasil dalam membantu biaya pengobatan ayahnya. Nama Bima diambil dari bahasa Sansekerta, yang berarti “hebat”, “teguh”, dan “dahsyat”, yang merefleksikan dedikasi tingginya dan harapan orang tuanya untuk menjadi orang seperti itu.

Budi adalah seorang ayah dari Bima, dia adalah tokoh sampingan dari cerita ini dan hanya berfungsi sebagian besar untuk menggerakkan cerita. Perannya sebagai pemilik toko sembako yang mengalami kecelakaan

mengganggu pemasukan ekonomi keluarga sehingga Bima berinisiatif untuk membantunya. Namun, dia mempunyai satu peran lain yaitu sebagai orang yang setuju akan tindakan Bima untuk menjalankan jasa joki, jika dibandingkan dari ibunya yang tidak setuju.. Dia tetap bersikap tenang dan tetap percaya kepada Bima. Sedangkan nama Budi berarti “bijaksana”, yang dimana dia digambarkan cukup bijak untuk tidak menolak tindakan Bima. Oleh sebab itu, penulis kemudian mencoba untuk mencari referensi manusia ataupun obyek asli yang ada di lingkungan Indonesia untuk mencocokkan keakuratan aspek Indonesia ke tokoh Bima dan Budi.

Seperti yang terlihat pada tabel *three-dimensional tokoh* diatas, Bima adalah tokoh yang digambarkan sebagai tokoh anak *gamer* remaja yang memiliki penampilan yang minimalistik, karena hanya memakai kaos bergambar dan celana pendek, memakai kacamata karena matanya yang minus, dan tanpa alas kaki, dikarenakan dia tidak terlalu sering keluar dari rumah jadi tidak ada alasan untuk dia memakai pakaian yang lebih kompleks.. Dia juga digambarkan sebagai tokoh yang kurus karena dia terus bermain *game* sampai dia lupa untuk makan. Kaos bergambar yang dia kenakan adalah kaos yang menunjukkan preferensinya kepada role *assassin* di game berjenis MOBA.. Oleh karena itu, penulis memakai rekan tim produksi nya yang merupakan seorang *gamer*, dan juga orang Indonesia, Dustine Fernando Valdemar, sebagai referensi utama dari perawakan tokoh Bima, yang juga memakai baju rumahan.

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 3.2. Dustine Fernando Valdemar dengan baju rumahannya.
(sumber : Dokumentasi rekan, 2025)

Jika dilihat dari gambar referensi diatas, Dustine mempunyai proporsi tubuh yang kurus, terutama di bagian tangan dan lututnya, dan juga memakai kaos berlengan pendek dan celana pendek selayaknya *gamer* anak rumahan, dia juga memakai kacamata untuk merefleksikan salah satu kebiasaannya yang sering bermain *game*.

Dustine sudah memiliki jenis baju yang diinginkan, namun untuk warna bajunya, penulis merencanakan warna baju merah tua dan celana biru tua kepada tokoh Bima ini, oleh karena itu, penulis menggunakan celana pendek rumahan berwarna biru tua dan kaos berlengan pendek bergambar berwarna merah kepunyaan penulis sendiri sebagai referensi lain. Kedua pakaian yang merupakan kepunyaan penulis itu sendiri adalah salah pakaian yang paling sering penulis pakai ketika sedang berada dirumah.

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 3.3. Kaos merah berlempang pendek bergambar dan celana pendek rumahan biru tua kepunyaan penulis
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025)

Kaos bergambar milik penulis memiliki logo *Disney Land*, dan penempatan logo baju nya adalah apa yang direncanakan kepada Bima, begitu juga dengan pewarnaan baju dan celana dari Bima. Warna biru dan warna merah seperti itulah yang direncanakan.untuk pakaian Bima.

Kemudian, untuk tokoh Budi sendiri, berdasarkan *three-dimensional* tokohnya, dia digambarkan sebagai tokoh ayah tionghoa yang memiliki kesan tegak dan tegar, dan dia memakai kaos berkerah, celana panjang, dan kacamata. Oleh karena itu, penulis menggunakan bapak Bernardus Prasodjo, pelukis gambar di kaleng biskuit Khong Guan sebagai referensi perawakan untuk tokoh Budi.

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 3.4. Bapak Bernardus Prasodjo, pelukis gambar di kaleng Biskuit Khong Guan.
(Sumber : salammatahari.com, 2015)

Bapak Bernardus Prasodjo memiliki perawakan bapak Tionghoa yang memakai kacamata yang diinginkan oleh penulis untuk tokoh Budi. Dimana dia memiliki perawakan yang tenang, dan dia juga memakai kacamata seperti apa yang direncanakan untuk Budi.

Kemudian, untuk referensi bentuk badan dan gaya berpakaian, penulis menggunakan Deriel Realdy, seorang model sebagai referensinya untuk menggambarkan kesan bugar.



Gambar 3.5. Deriel Realdy
(Sumber : Akun instagram @deriel_realdy, 2024)

Seperti yang terlihat di gambar diatas, massa tubuh dari Deriel Realdy menunjukkan kesan bugar dan berisi seperti apa yang direncanakan untuk tokoh Budi, mengesampingkan usianya yang masih relatif muda. Selain itu, baju yang dikenakannya juga apa yang direncanakan untuk Budi, kaos berkerah berlengan pendek, dan jika dilihat, bahan kaos tersebut terlihat seperti kaos katun khas Polo. Dan dari kedua referensi orang asli diatas, penulis berencana untuk menggabungkan kedua referensi tersebut untuk menghasilkan tokoh ayah tua yang memiliki kesan bugar.

Setelah menentukan referensi orang asli untuk kedua tokoh Bima dan Budi, penulis juga membuat *moodboard* yang berisikan acuan-acuan dari animasi ataupun *video game* fiksi yang akan digunakan untuk tokoh dari Bima dan Budi untuk mendapat gambaran mengenai benang merah dari kedua tokoh tersebut. Berikut ini adalah *moodboard* yang penulis buat untuk kedua tokoh tersebut.



Gambar 3.6. *Moodboard* dari tokoh Bima dan Budi
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025)

Dasar dari pemilihan acuan-acuan seperti yang digambarkan di moodboard diatas adalah dalam guna untuk menyesuaikan referensi orang dan objek asli yang penulis referensikan sebelumnya. Semua tokoh yang berada di acuan diatas berasal dari *video game* ataupun animasi 2d yang biasanya

disebut *anime* Dan dari sana, penulis memilih apa yang menurut penulis mirip dengan apa yang penulis rencanakan dari referensi orang dan objek asli.

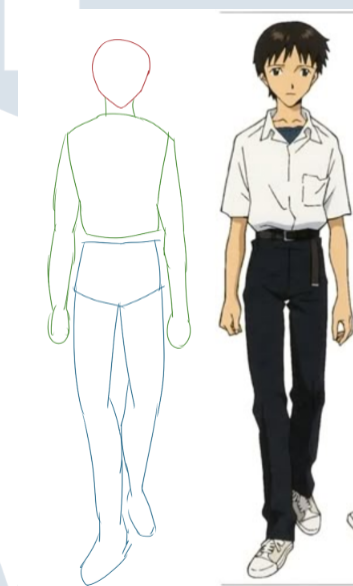


b. Observasi

1. Bentuk Tubuh dari Bima

a.) Shinji Ikari dari *Evangelion 3.0* (2021)

Berdasarkan dari *Three-Dimensional* Tokoh dari Bima, Bima merupakan tokoh yang digambarkan dengan bentuk tubuh yang sedikit bungkuk dan cukup kurus, dari kedua karakterisasi itu, ditentukan bahwa bentuk kepala dari Bima direncanakan menjadi sedikit lancip kebawah untuk menggambarkan fisiknya yang kurus. walt Disney.org (2020) di teori bentuk menyatakan bahwa bentuk dari sebuah tokoh juga bisa menunjukkan fungsionalitas ataupun aspek lain. Oleh karena itu, penulis menggunakan tokoh Shinji Ikari dari *Evangelion 3.0* (2021) yang merupakan tokoh yang cukup kurus dari segi bentuk tubuh.



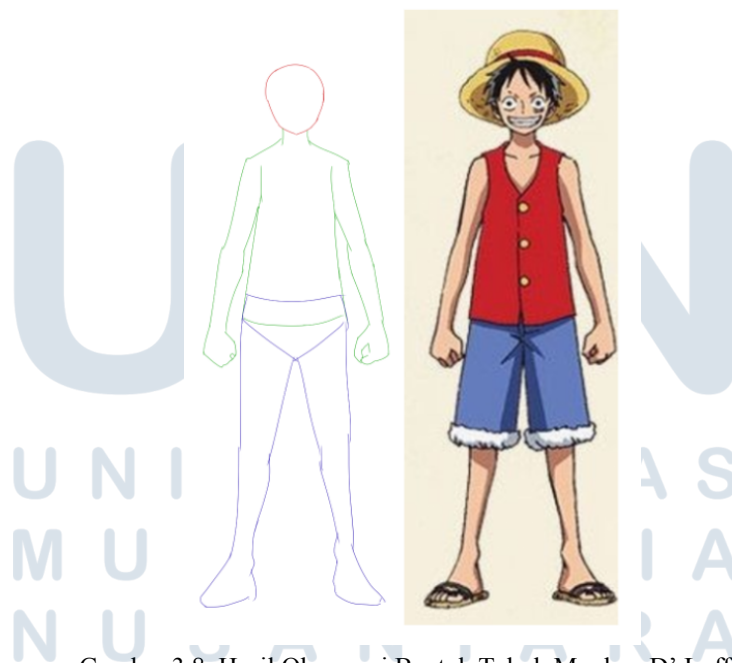
Gambar 3.7. Hasil Observasi Bentuk Tubuh Shinji Ikari
(Sumber: *Evangelion 3.0 Theatrical Booklet*, 2021)

Berdasarkan dari hasil observasi dari Shinji, Shinji memiliki bentuk tubuh yang dimana bagian atas terutama di bahunya terlihat cukup turun kebawah, sampai ke bentuk lengannya yang membentuk 2 persegi panjang bersambung dan diakhiri bulatan yang membentuk area tangan jika berdasarkan dari garis warna hijau yang ada di gambar observasi diatas.

Bentuk dari kepalanya membentuk bulatan yang dimana bagian bawah kepala atau mukanya membentuk segitiga yang cukup lancip jika dilihat dari garis berwarna merah. Dan bentuk dari bagian pinggang sampai kakinya digambarkan sebagai bentuk yang memanjang seperti persegi panjang dengan garis yang membelok sedikit di bagian pinggangnya jika dilihat dari garis berwarna biru. Seperti apa yang Landa (2011) kemukakan, Bentuk berawal dari sebuah garis yang dikonfigurasi menjadi sebuah area, yang kemudian disebut sebagai bentuk. Oleh karena itu, observasi digambarkan dengan bentuk dasar yang kemudian dibuat lebih abstrak mengikuti bentuk tubuh.

b.) Monkey D' Luffy dari *One Piece*

Acuan dari bentuk tubuh Bima yang kedua adalah Monkey D'Luffy dari *One Piece TV Special* (2012), dimana tokoh tersebut memiliki bentuk tubuh yang relatif kurus seperti Shinji.



Gambar 3.8. Hasil Observasi Bentuk Tubuh Monkey D' Luffy
(Sumber : *One Piece TV Special*, 2012)

Berdasarkan hasil observasi dari Luffy, Luffy juga memiliki bentuk tubuh yang kurus, namun kali ini, jika dibandingkan dengan Shinji, Luffy

memiliki bentuk wajah yang tidak selancip Shinji, namun lebih bulat dan bundar kebawah jika dilihat dari garis berwarna merah. Dan untuk bentuk tubuh bagian atas, jika dilihat di garis berwarna hijau, Luffy memiliki lengan yang kurus membentuk persegi panjang sempit yang memanjang, dan untuk bagian badan, Luffy memiliki badan yang agak lebar kebawah walaupun masih bisa dibilang relatif kurus membentuk trapesium. Dan untuk bagian kaki yang ditandai dengan garis berwarna biru, tampaknya Luffy memiliki paha yang sedikit lebih besar, namun di bagian betis sangat amat kurus sampai ke kakinya, membentuk trapesium panjang yang menciut.

2. Bentuk Tubuh dari Budi.

a.) Akio Furukawa dari *Clannad*

Berdasarkan *Three-Dimensional* Tokoh dari Budi, Budi merupakan tokoh ayah yang tegak dan bugar, dan juga, dari aspek sosiologinya yang merupakan seorang pemilik toko sembako dan kepala keluarga yang memiliki tanggung jawab yang besar, direncanakan bahwa bentuk yang dia akan miliki lebih mengarah ke kotak untuk menggambarkan kesan berat, padat, dan dapat diandalkan, seperti apa yang dikemukakan Bancroft (2006) mengenai bentuk kotak dalam tokoh. Oleh karena itu, penulis menggunakan tokoh Akio Furukawa dari *Clannad* (2007) sebagai acuan pertama yang memiliki bentuk tubuh yang tegak dan juga merupakan seorang tokoh ayah.

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

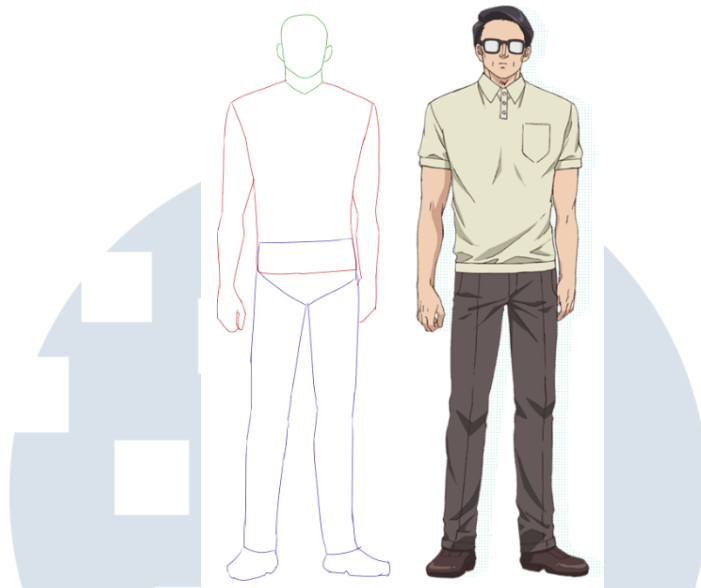


Gambar 3.9. Hasil Observasi Bentuk Tubuh Akio Furukawa
(Sumber : *Clannad DVD Theatrical Artbook*, 2007)

Berdasarkan hasil observasi dari Akio, Akio memiliki bentuk kepala yang lancip dan bundar di bagian atas seperti ditandai dengan garis hijau, dan dibawah kelancipannya, terdapat bagian bawah kepala yang tumpul. Dan untuk bagian tubuh atas yang ditandai dengan garis berwarna merah, Akio memiliki bentuk badan yang menyerupai trapesium namun dengan sudut yang lebih tumpul sedikit di bagian bawah sehingga memberi kesan bahwa dia memiliki bahu yang lebar. Dan di bagian lengan, bagian atas lengan terlihat lebar sampai ke bagian lengan bawah yang mulai menyempit seperti persegi panjang dengan sudut yang menyempit. Dan untuk badan bagian bawah yang ditandai dengan garis berwarna biru, terlihat tidak selebar bagian atas tubuh, melainkan lebih sempit namun tidak terlalu sempit seperti trapesium untuk menunjukkan bentuk tubuh yang memiliki kesan lebih bugar, namun juga tegak.

b.) Komi Masayoshi dari *Komi-chan Can't Communicate*

Acuan dari bentuk tubuh Budi yang kedua adalah Komi Masayoshi dari *Komi-chan Can't Communicate* (2021), dimana tokoh tersebut memiliki bentuk tubuh yang terlihat lebih berisi jika dibandingkan dengan Akio.



Gambar 3.10. Hasil Observasi Bentuk Tubuh Komi Masayoshi
(Sumber : *Komi-chan Can't Communicate* TV Series, 2021)

Berdasarkan hasil observasi dari Masayoshi, Masayoshi memiliki bentuk tubuh yang jauh lebih berisi jika dibandingkan dari Akio, dimana mukanya memiliki bentuk yang jauh lebih kotak dengan dagu tumpul, begitu juga dengan leher yang selebar mukanya yang ditandai dengan dengan garis hijau. Bentuk badan yang memiliki bahu yang amat lebar dan lebih luas, begitu juga tidak terlalu turun kebawah, lengan yang cukup lebar, dan badan yang terlihat berisi dan lebih kotak yang ditandai dengan garis merah. Untuk bagian kaki, juga terkesan lebih berisi namun di bagian betis tidak terlalu menyusut seperti Akio, melainkan lebar bagian betis tidak terlalu berbeda jika dibandingkan dengan bagian pahanya. Keseluruhan dari bentuk tubuh yang ini menandakan bahwa dia adalah tokoh yang amat bugar.

3. Gaya berpakaian dari Bima

a.) Jintan dari *Anohana*

Gaya berpakaian adalah bagaimana seseorang menunjukkan gaya hidup dan ekspresi diri mereka serta identitas dari pemakainya (Ningrum, 2024).

Oleh karena itu, Berdasarkan *Three-Dimensional* Tokoh dari Bima, Bima

memakai pakaian kaos berwarna merah dan celana pendek berwarna biru tua, oleh karena itu, penulis mengambil tokoh Jintan dari *Anohana* (2011) sebagai acuan dalam gaya berpakaianya.

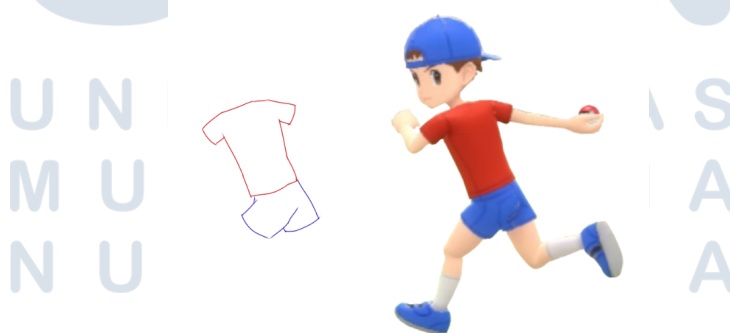


Gambar 3.11. Hasil Observasi Gaya Berpakaian Jintan
(Sumber : *Anohana TV Series*, 2011)

Seperti yang bisa dilihat, Jintan memakai kaos lengan pendek dengan panjang lengan baju yang hanya sebatas bagian dada jika dilihat dari garis merah, bagian leher yang memiliki jahitan sedikit dan juga celana pendek berwarna biru yang dimana hanya berupa celana polos saja jika dilihat dari garis biru, tinggi dari celana pendek tersebut hanya sedikit lebih tinggi dari lutut.

b.) *NPC Youngster* dari *Pokemon Brilliant Diamond*

Kemudian penulis menggunakan tokoh *NPC Youngster* dari seri *Pokemon Brilliant Diamond* (2021) sebagai acuan.



Gambar 3.12. Hasil Observasi Gaya Berpakaian *NPC Youngster*
(Sumber : *Video Game Pokemon Brilliant Diamond*, 2021)

Tokoh *NPC* ini juga memakai kaos berlengan pendek, namun lengan pendek nya memiliki panjang yang lebih pendek jika dibandingkan dengan baju dari Jintan, dimana panjang lengan pendek tersebut hanya sepanjang setengah dari lengan atas jika dilihat dari garis merah. Begitu juga dengan celana pendeknya, dimana celana pendek tersebut jauh lebih pendek dari celananya Jintan, yang tingginya hanya setengah dari bagian paha atas jika dilihat dari garis biru.

4. Gaya berpakaian dari Budi

a.) Komi Masayoshi dari *Komi-chan Can't Communicate*

Berdasarkan *Three-Dimensional* Tokoh dari Budi, Budi memakai kaos berkerah, celana jeans, dan sepatu kerja. Oleh karena itu, penulis memakai tokoh Masayoshi Komi sebagai acuan dalam gaya berpakaianya.



Gambar 3.13. Hasil Observasi Gaya Berpakaian Masayoshi Komi
(Sumber : *Komi-chan Can't Communicate* TV Series, 2021)

Berdasarkan hasil observasi dari gaya berpakaian Masayoshi, Masayoshi menggunakan kaos berkerah dengan lipatan di bagian lengannya, saku di bagian dada kanan, dan tiga kancing dibawah kerahnya jika dilihat dari

garis berwarna merah. Dia memakai celana jeans yang memiliki garis lipatan di 2 bagian celananya, resleting sederhana di bagian tengah celana, dan saku di bagian samping celananya jika dilihat dari garis berwarna biru. Dia juga memakai sepatu kerja yang polos jika dilihat dari garis berwarna hijau.

b.) Ian Vashti dari *Mobile Suit Gundam 00*

Untuk acuan berpakaian kedua, penulis menggunakan tokoh Ian Vashti dari *Mobile Suit Gundam 00* (2007) sebagai acuannya.



Gambar 3.14. Hasil Observasi Gaya Berpakaian Ian Vashti
(Sumber : *Mobile Suit Gundam 00 TV Series*, 2007)

Jika dilihat dari hasil observasi diatas, Ian memakai jenis kaos berkerah yang kurang lebih sama dengan Masayoshi, namun memiliki saku yang berbeda karena baju milik Ian punya saku yang datar memanjang dan memiliki sebuah pen, dan bagian bawah dari kerah baju Ian tidak memiliki kancing jika diperlihatkan dari garis berwarna merah. Untuk bagian celana dari Ian, Ian juga memakai celana jeans namun apa yang dipakainya lebih lebar dan memiliki tas pinggang di bagian samping celananya jika dilihat

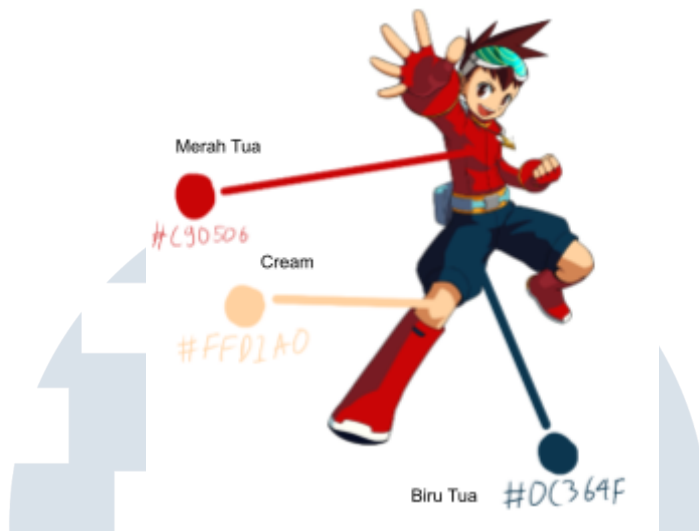
dari garis berwarna biru. Dan dia juga memakai sepatu kerja yang kelihatannya lebih besar dari biasanya, ditandai dengan garis berwarna hijau.

5. Warna dari Bima

a.) Geo Stelar dari *Megaman Starforce*

Warna adalah salah satu aspek yang ada didalam hidup seseorang, bahkan warna juga dapat menjadi hal yang menulis sebuah kisah (Holtzschue, 2016). Oleh karena itu, berdasarkan *three-dimensional* tokoh dari Bima, Bima memakai baju berwarna merah, celana biru tua, dan warna kulit putih. Biru dan merah tua adalah warna yang mendefinisikan Bima berdasarkan penulis. Alasan penulis memilih kedua warna itu sebagai warna yang dominan adalah karena berdasarkan pendapat Arora dan Warsi (2024) di teori warna, merah adalah warna yang menyatakan energi, gairah, dan bahaya. Bima adalah seorang *gamer* yang memiliki gairah untuk membantu orang tuanya dan menjadi *pro player* jika berdasarkan *three-dimensional* tokohnya, dia juga sangat bergairah dalam bermain *video game*. Biru dipilih karena itu adalah warna yang menyatakan produktivitas, dimana Bima harus menjadi produktif juga untuk membantu orang tuanya.. Oleh karena itu, penulis memakai tokoh Geo Stelar dari *Megaman Starforce* (2006) sebagai acuan pertama.

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 3.15. Hasil Observasi Warna dari Geo Stelar
(Sumber : *Video game Megaman Starforce, 2006*)

Jika dilihat dari observasi warna dari Geo Stelar diatas, Geo memakai baju yang berwarna merah dengan kode hex #C90506, yang dimana warna tersebut memiliki warna merah yang cukup tua. Dan Geo juga memakai celana yang berwarna biru tua dengan kode hex #0C364F, yang merupakan warna biru yang sangat tua jika dibandingkan dengan warna biru pada umumnya. Selain itu, Geo juga memiliki warna kulit cream dengan kode hex #FFD1A0 yang merupakan warna cream yang sedikit lebih gelap.

b.) Ranma dari *Ranma ½*

Acuan warna kedua yang penulis gunakan untuk tokoh Bima adalah Ranma dari *Ranma ½* (2024) , yang dimana penulis mengambil warna dari tokoh tersebut sebagai acuan.

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 3.16. Hasil Observasi Warna dari Ranma
(Sumber : *Ranma 1/2 TV Series*, 2024)

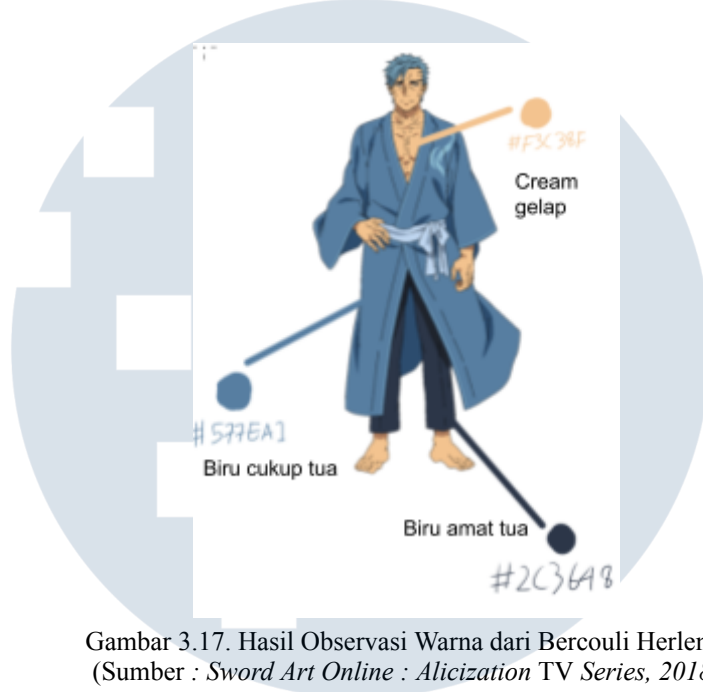
Jika dilihat dari Observasi warna diatas, Ranma memiliki warna baju merah yang amat muda, dengan kode hex #F67579, warna celana biru yang juga relatif sangat muda dan mendekati keabu-abuan dengan kode hex #697794, dan warna kulit yang relatif cream cerah, menggambarkan tokoh Jepang dengan banyak atribut Tionghoa, yang dimana warna kulit dari Ranma menggunakan kode Hex #FEE6D3 yang dimana warna tersebut merupakan warna cream cerah.

6. Warna dari Budi

a.) Bercouli Herlantz dari *Sword Art Online : Alicization*

Jika dilihat dari *three-dimensional* tokoh Budi, Budi memakai baju berwarna biru muda, celana berwarna coklat muda, dan warna kulit putih, penulis menentukan warna biru muda sebagai warna yang mendefinisikan tokohnya, diambil dari pendapat Arora dan Warsi (2024), biru adalah

warna yang juga menunjukkan ketenangan, Budi digambarkan sebagai tokoh yang tenang berdasarkan *three-dimensional* tokohnya. Maka dari itu penulis menggunakan tokoh Bercouli Herlantz dari *Sword Art Online : Alicization* (2018) sebagai acuan pertama dari warna tokoh Budi.

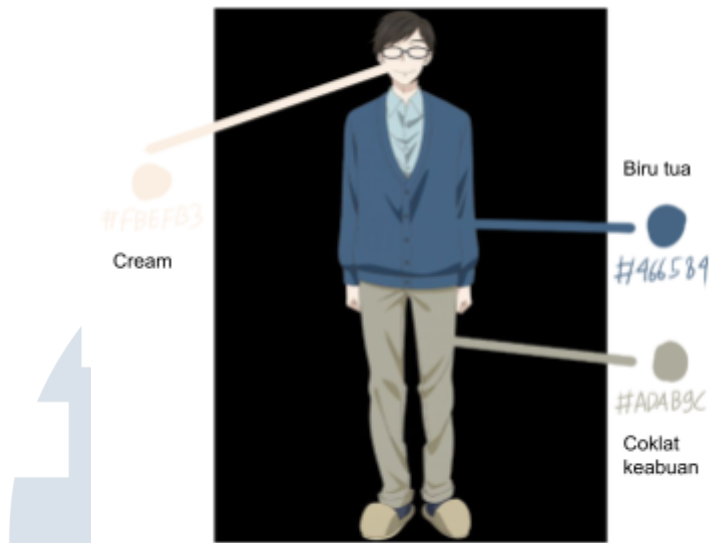


Gambar 3.17. Hasil Observasi Warna dari Bercouli Herlantz
(Sumber : *Sword Art Online : Alicization TV Series*, 2018)

Observasi diatas memberitahu bahwa Bercouli memiliki tona warna yang cukup tua, dia memakai baju berwarna biru yang bisa dibilang diantara tua dan muda dengan kode Hex #577EA1, Celana biru yang sangat tua dan gelap dengan kode hex #2C3648, dan warna kulit cream yang cukup tua dengan kode hex #F3C38F.

b.) Ayahnya Saku dari *The Masterful Cat is Depressed Again Today*

Untuk acuan kedua dari tokoh Budi, Penulis menggunakan tokoh Ayahnya Saku dari *The Masterful Cat is Depressed Again Today* (2023) sebagai acuan warnanya.

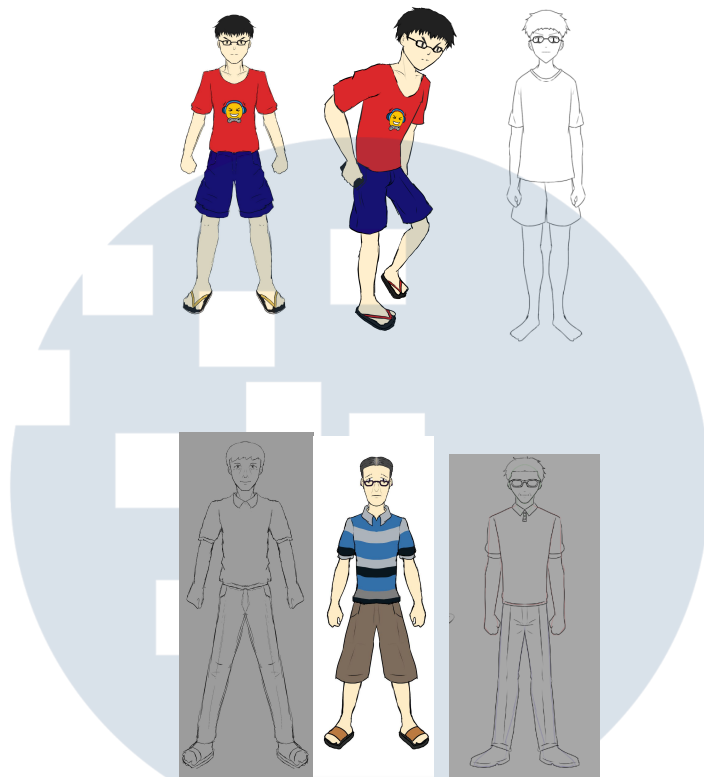


Gambar 3.18. Hasil Observasi Warna dari Ayahnya Saku
(Sumber : *The Masterful Cat is Depressed Again Today TV Series*, 2023)

Observasi diatas menunjukkan bahwa ayahnya Saku memiliki tona warna yang cukup muda jika dibandingkan dengan Bercouli. Dia memiliki warna baju biru tua dengan kode hex #466584, celana berwarna coklat cukup muda yang mendekati abu abu dengan kode hex #ADAB9C, dan warna kulit cream yang sangat cerah dan muda dengan kode hex #FBEFB3.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

c. Eksperimen/Eksplorasi



Gambar 3.19. & 3.20. Hasil Sketsa dan Rancangan Awal dari tokoh Bima dan Budi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

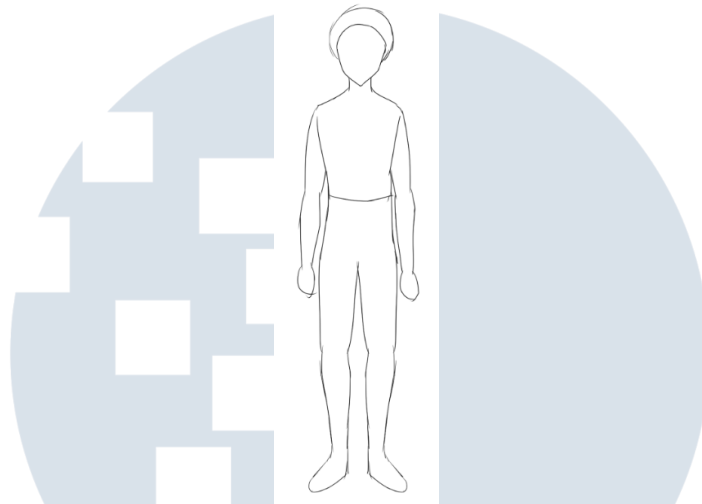
Sketsa-sketsa awal masih berupa prototipe yang hanya mengandalkan kebanyakan dari 3D tokoh mula-mula. Yang dimana penerapan acuan dan *style* masih belum diterapkan secara matang, dan sketsa awal juga lebih dominan ke bentuk muka dari kedua tokoh tersebut yang berubah-ubah, ada yang lancip, ada yang terlalu lonjong. Dan bahkan warna kulit yang masih diatur-aturl. Prototipe awal juga masih menggunakan *three-dimensional* tokoh yang lama sehingga banyak aspek yang kemudian bisa berubah-ubah dikarenakan keputusan untuk merubah desain tokoh.

3.3.2. Produksi

Proses pembuatan *Character Sheet* tokoh Bima

Penulis mula mula menggambar evaluasi bentuk dasar dari acuan yang sudah diobservasi untuk penampilan tampak depan. Yang dimana penulis menggunakan

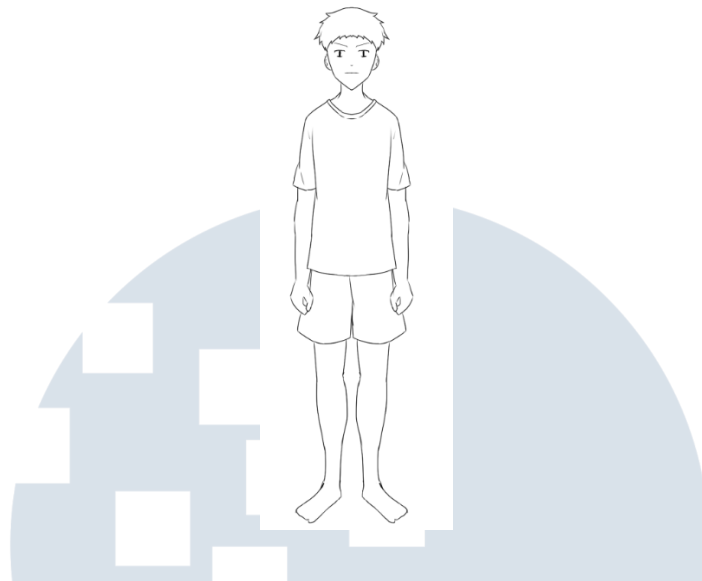
tool symmetrical ruler untuk keakuratan bentuk badan tampak depan. Penulis menggunakan tokoh Shinji Ikari sebagai acuan utamanya, dan juga prototipe tokoh yang penulis sudah buat sebelumnya.



Gambar 3.21. Hasil Evaluasi dari acuan bentuk badan Bima yang penulis telah observasikan.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Kemudian, dari evaluasi tersebut, penulis mulai langsung menggambar *lineart* yang dengan menerapkan acuan observasi gaya berpakaian tokoh Bima dan menyesuaikan dengan proporsi dari gambar diatas. Penulis menerapkan gaya berpakaian baju dan celana dari Jintan (Anohana) sebagai refrensi utama untuk gaya berpakaian dari Bima. Penulis juga menerapkan aspek dari *three-dimensional* tokoh yang berupa gaya rambut Bima yang berantakan.

U 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



Gambar 3.22. Hasil *lineart* mula-mula dari tokoh Bima setelah menerapkan referensi bentuk tubuh dan gaya berpakaian.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

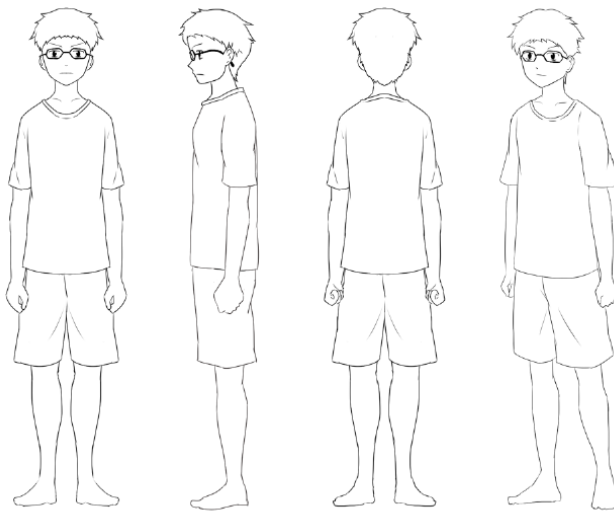
Setelah *lineart* dibuat, penulis mendapat umpan balik dari rekan kru produksi untuk membuat wajahnya terlihat lebih tumpul dan melebarkan matanya, kemudian, penulis pun mengganti bentuk wajah dan melebarkan mata nya, begitu juga dengan memperpanjang celana agar lebih mirip dengan acuan yang penulis pilih, dan menambah kacamata sesuai dengan aspek *three-dimensional* yang dimana dia memakai kacamata.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.23. Hasil *lineart* tokoh Bima yang telah diperbaiki
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

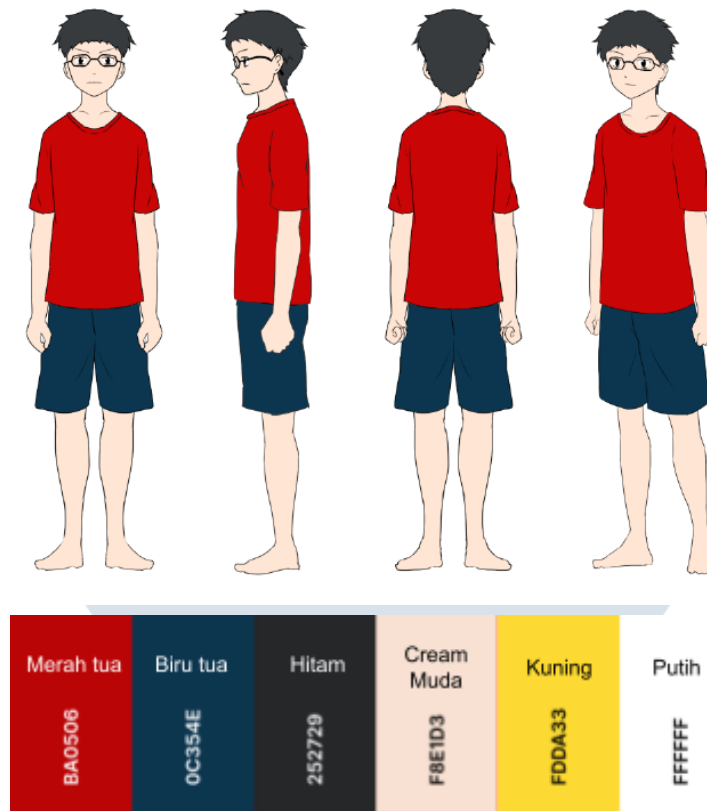
Setelah *lineart* tampak depan telah diterapkan, penulis kemudian bergegas untuk menggambar tampak samping, belakang, dan tampak $\frac{3}{4}$ dari tokoh Bima.



Gambar 3.24. Hasil *lineart* tokoh Bima tampak depan, samping, belakang, dan $\frac{3}{4}$.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah semua *lineart* perspektif tokoh telah dibuat, penulis mulai menambahkan warna ke tokoh tersebut, pewarnaan rambut dan kacamata mengambil tokoh Geo Stelar (*Megaman Starforce*) sebagai acuannya dikarenakan warna dari tokoh tersebut merupakan warna yang paling cocok dengan referensi pakaian asli dari penulis, dan warna kulit dari Ranma (*Ranma $\frac{1}{2}$*). Dan juga warna rambut dimana dia memiliki warna rambut hitam, sesuai dengan *three-dimensional* tokoh. Penulis

secara langsung menambahkan warna yang persis sama dari baju dan celana dari tokoh Geo Stelar dan warna kulit dari Ranma.



Gambar 3.25 & 3.26. Hasil *character sheet* tokoh Bima yang telah diwarnai beserta *color palette* nya.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Kemudian, untuk langkah terakhirnya, sesuai dengan *three-dimensional* tokoh, kaos dari Bima juga memiliki sebuah logo, yaitu logo yang menggambarkan preferensi Bima, penulis memulai dengan merancang logo dengan menggunakan sebuah logo dari luar pembahasan sebagai acuannya. Berikut ini adalah referensi logo untuk baju dari Tokoh Bima.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



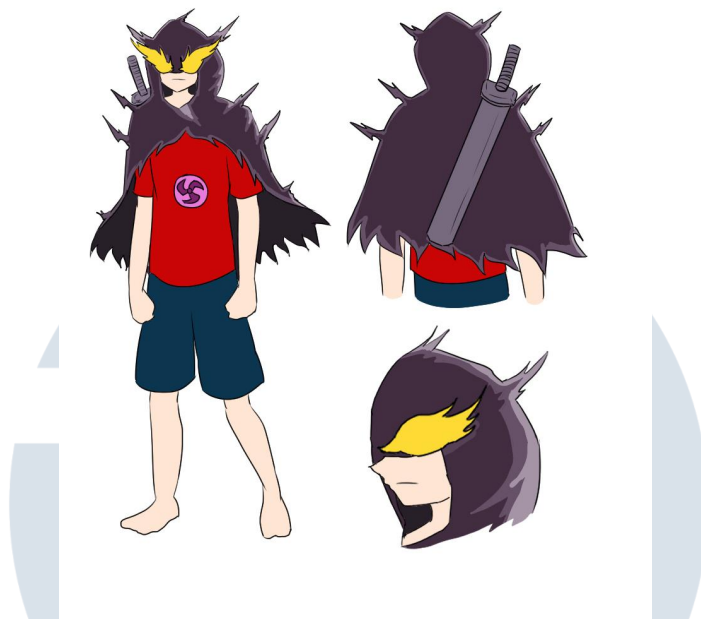
Gambar 3.27. Referensi logo untuk baju dari Tokoh Bima.
(Sumber : pixabay, 2025)

Logo ini menunjukkan salah satu preferensi Bima di game MOBA yang dia mainkan, yaitu tokoh dengan role *assassin*. Oleh karena itu, acuan berupa logo gambar *vector assassin* yang menunjukkan dia yang sedang bermain *handphone*. Ini juga menunjukkan keahlian Bima dalam bermain game tipe MOBA. Penulis kemudian mencoba untuk memvariasikan logo tersebut agar terlihat cukup berbeda dari referensi ketika masih menunjukkan arti yang sama.



Gambar 3.28. Logo untuk kaos dari Bima.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

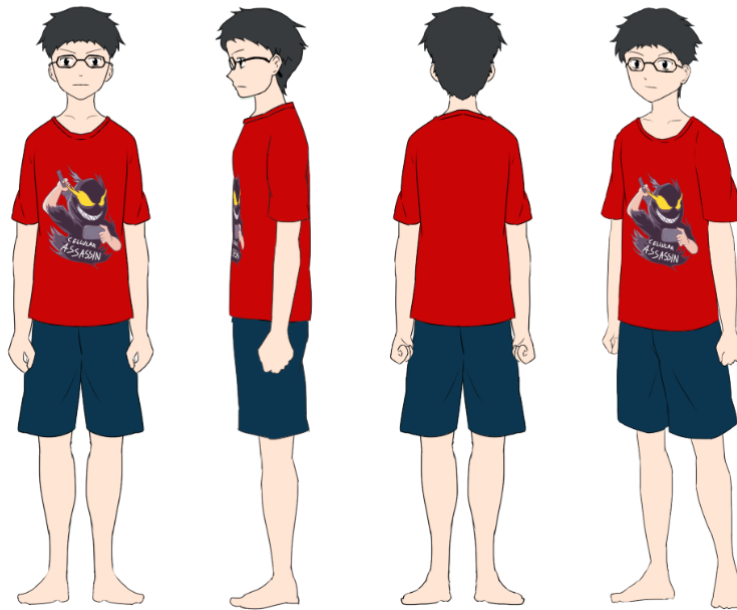
Setelah logo dirancang, penulis kemudian menambahkan logo tersebut ke bagian depan baju dari Bima. Dikarenakan Bima juga memiliki wujud dunia imajinasinya ketika sedang bermain game selain latar *environment* yang juga berubah menjadi dunia imajinasi, penulis kemudian merancang Bima versi dunia imajinasi berdasarkan logo yang ada di bajunya sebagai acuan utama.



Gambar 3.29. Hasil perancangan Bima versi dunia imajinasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Hasil perancangan hanya mencakup penampilan Bima yang berubah setengah badannya saja demi efisiensi dalam mengerjakan proyek animasi. Bima versi dunia imajinasi ini hanya muncul ketika latar 3D berubah menjadi versi dunia imajinasi. Digambarkan Bima sedang memakai jubah yang memiliki kesan robek, dan bagian sisi dari jubah tersebut bergelombang-gelombang bagaikan bayangan, dan jubah juga menutupi bagian matanya, dan bagian mata nya berubah menjadi api yang berkobar kobar dan bergelombang, di bahu nya juga terlihat dirinya yang memakai katana untuk menunjukkan bahwa dia sedang menjadi *assassin* di dunia imajinasinya. Dan logo di bajunya menggambarkan logo *icon assassin in-game*. Versi Bima yang ini dinamakan *Shadow Bima*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

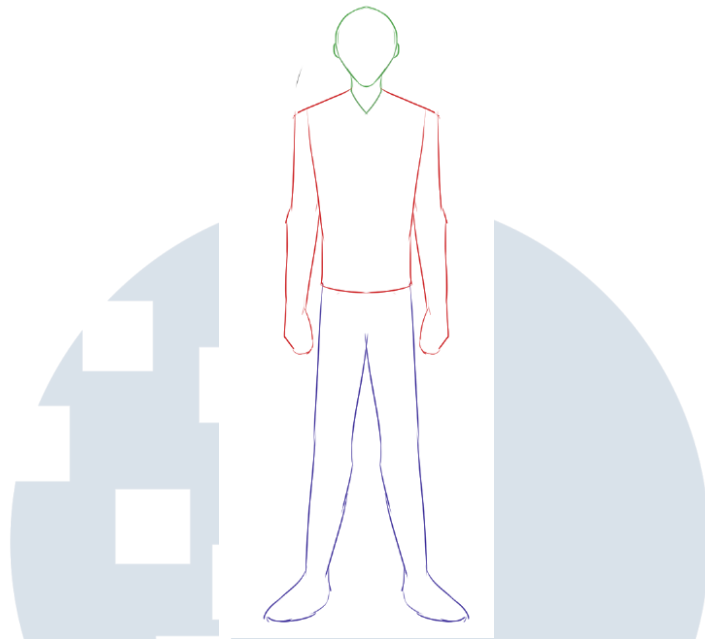


Gambar 3.30. Hasil *character sheet* tokoh Bima yang telah diwarnai dan ditambahkan logo.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Proses pembuatan *Character Sheet* tokoh Budi

Sama seperti proses pembuatan *Character Sheet* tokoh Bima, penulis memulai dengan mengevaluasi acuan bentuk tubuh yang telah diobservasi tadinya, penulis menggunakan acuan Akio Furukawa (*Clannad*) untuk dievaluasi bentuk tubuhnya sebagai fondasi untuk seseorang yang bugar namun bisa terlihat cocok ketika ia sedang mengalami kecelakaan dan harus diperban. Sama seperti Bima, desain dari tokoh ini juga berdasarkan dari prototipe yang penulis telah gambar sebelumnya.

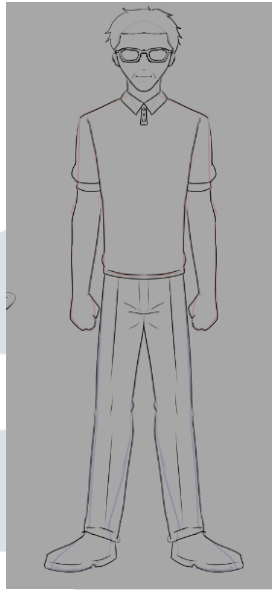
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.31. Hasil evaluasi dari acuan bentuk badan Budi yang penulis telah observasikan.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Kemudian, penulis menambahkan *lineart* bentuk tubuh yang ditambahkan atribut gaya berpakaian dengan menggunakan acuan tokoh Masayoshi Komi (*Komi-chan Can't Communicate*) sebagai acuan gaya berpakaianya dari segi baju, celana, dan sepatu. Dan sesuai dengan *three-dimensional* tokoh dari Budi, Budi memiliki rambut yang berantakan, dan memakai kacamata, kemudian penulis juga menambahkan aspek tersebut kedalam *lineart* dari Budi.

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.32. Hasil pengaplikasian *lineart* mula-mula pada Budi.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

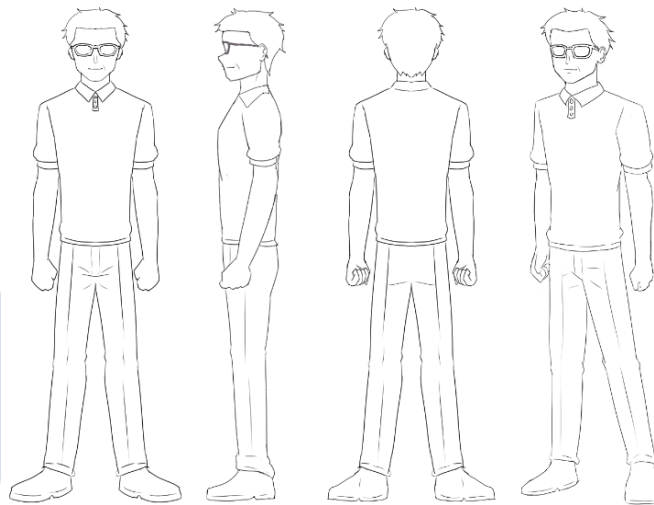
Penulis mendapat umpan balik untuk membuat muka dari Budi terlihat lebih tumpul, kemudian penulis memperbaiki muka Budi sesuai dengan umpan balik yang diterima, dengan menggunakan bentuk wajah Masayoshi Komi (*Komi-chan Can't Communicate*) sebagai acuan yang dimana tokoh tersebut memiliki bentuk muka yang tumpul, dan kesan tumpul sesuai dengan penggambaran kotak di teori bentuk, yang dimana kotak bisa menggambarkan kepadatan dan dapat diandalkan. Budi adalah tokoh ayah berumur 48, oleh karena itu, penulis juga menambahkan kerutan di muka dari Budi untuk menunjukkan umurnya.

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 3.33. Hasil *lineart* dari tokoh Budi.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

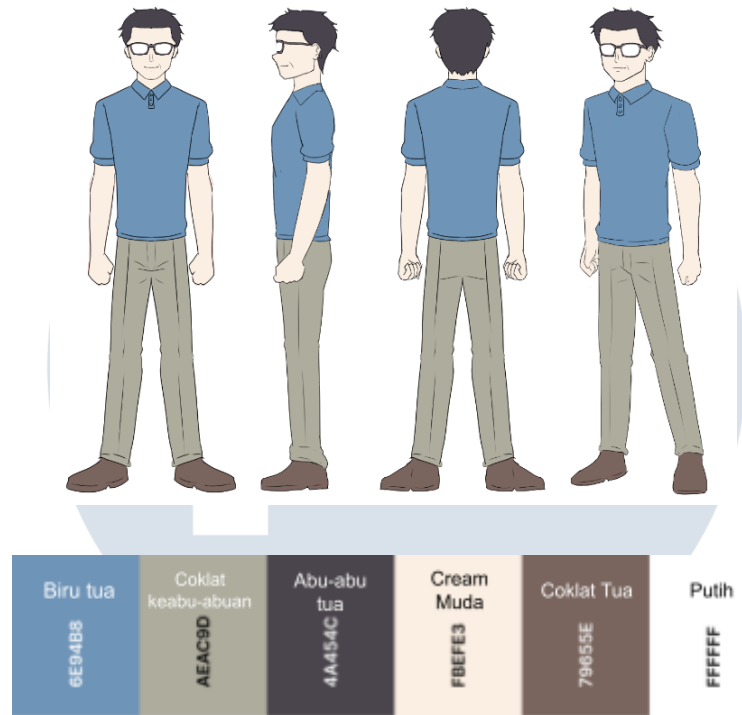
Setelah *lineart* telah dibuat, penulis kemudian mulai menggambar tampak samping, belakang, dan $\frac{3}{4}$ dari Budi.



Gambar 3.34. Hasil *lineart* dari tokoh Budi tampak depan, samping, belakang, dan $\frac{3}{4}$.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah semua perspektif telah dibuat, penulis kemudian menambah warna kepada tokoh tersebut, yang dimana warna menggunakan warna celana dan kulit dari tokoh ayahnya Saku (*The Masterful Cat is Depressed Again Today*) yang berwarna coklat keabuan, dan warna baju menggunakan warna baju dari Bercouli Herlantz (*Sword Art Online : Alicization*). Dan juga sesuai dengan *three-dimensional* tokoh dari Budi, Budi memiliki warna rambut hitam. Penulis

mengubah sedikit warna baju dari Bercouli untuk menyesuaikan dengan tona warna tokoh secara keseluruhan alhasil warna menjadi sedikit lebih cerah. Pemilihan warna yang sedikit cerah mengemphasikan sikap ketenangan.



Gambar 3.35. & 3.36. Hasil *lineart* dari tokoh Budi tampak depan, samping, belakang, dan $\frac{3}{4}$ yang telah diberi warna beserta *color palette* nya.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3.3.3. Pascaproduksi

Penjelasan proses pascaproduksi. (tulisin akan digunakan untuk film apa dan akan dianimasikan)

Character sheet dari Bima dan Budi yang dibuat akan digunakan untuk proyek animasi *hybrid* “Play and Pay”, yang dimana Bima akan mengambil peran sebagai tokoh utama, ketika Budi mengambil peran sebagai tokoh sampingan, kedua tokoh ini akan dianimasikan secara 2D *frame-to-frame* di latar lingkungan yang dibuat secara 3D. Sesuai dengan teori animasi *hybrid* yang dimana gambar dari 2D dicocokkan dengan aset 3D yang ada, dan animasi *hybrid* ini juga merupakan bagian dari teori animasi, dimana ini merupakan salah satu cabang dari animasi yang ada, karena sifat dari animasi sendiri yang bisa berupa eksperimental.