

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film animasi *Sayangi LambungMu* merupakan film animasi untuk proyek tugas akhir yang diproduksi oleh CANARD PRODUCTION. Film ini merupakan film yang menggunakan perpaduan dari 2D animasi dan 3D animasi sebagai medium yang berdurasi sekitar 3 menit. Film animasi ini bergenre drama komedi yang membahas tentang pentingnya menjaga pola makan.

3.2. Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film animasi pendek bergenre drama komedi ini mengisahkan tentang seorang mahasiswa merantau yang dihadapkan dengan pilihan rumit yaitu makan dengan teratur atau menuruti keinginannya untuk membeli *merchandise limited edition* dari karakter anime favoritnya. Konsep yang diambil adalah animasi tanpa dialog, yang hanya menceritakan jalan cerita melalui visualnya. Animasi akan dieksekusi dengan menggunakan metode *frame by frame* dan *motion graphic*.

3.3. Tahapan Kerja

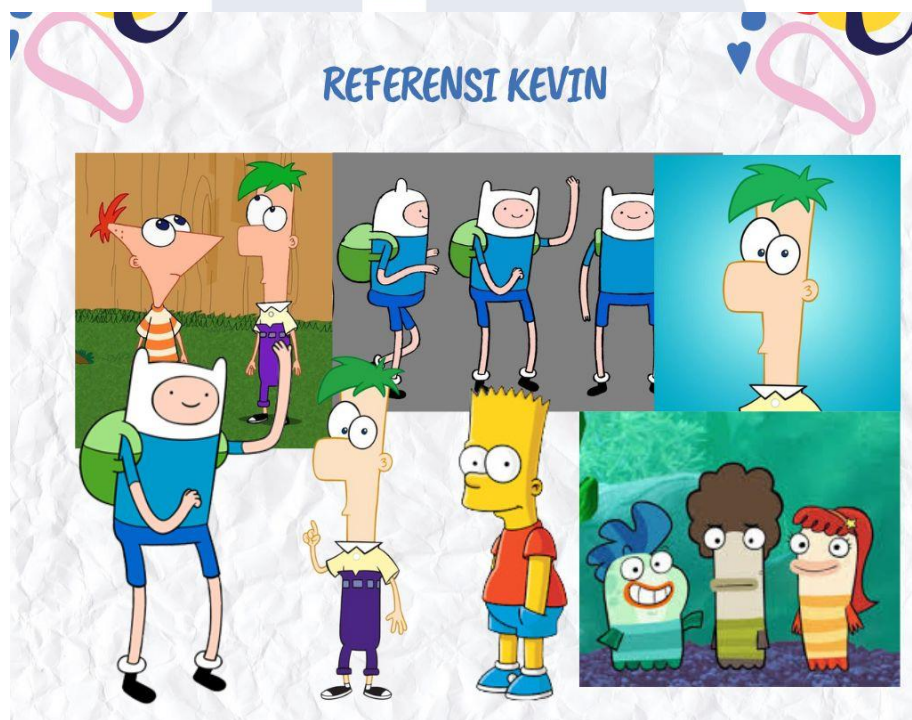


Gambar 3.1. Skema perancangan

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

3.4. Pra Produksi

Tahap Pra produksi film animasi pendek berjudul *Sayangi LambungMu* ini dikembangkan oleh CANARD PROD dengan terlibatnya semua anggota dalam perancangan ide dan penulisan cerita. CANARD PROD ingin menceritakan sebuah ide yang orang-orang terlebih mahasiswa dapat merasa *relatable* pada cerita, dari situlah konsep ide *Sayangi LambungMu* ini muncul. Pertama ide tersebut dikunci dan dikembangkan lebih jauh, medium apa yang akan digunakan dan bagaimana alur akan berjalan.



Gambar 3.2. Moodboard Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Setelah cerita selesai, penulis merancang desain kedua tokoh, yaitu Kevin dan Si Lambung. Penulis menggunakan tri dimensional dalam perancangan desain tokoh untuk menambahkan aspek karakteristik psikologi, fisiologi dan sosiologi pada tokoh.

Three Dimensional Character Kevin bisa dilihat di tabel dibawah ini.

Tabel 3.1. *Three Dimentional Character* Kevin

PSIKOLOGI	SOSIOLOGI	FISIOLOGI
Keras kepala	Warga negara Indonesia	Kelamin laki-laki
Tidak mementingkan diri sendiri	Okupasi sebagai mahasiswa semester akhir	Umur 20-21 tahun
Tidak peduli pada keadaan diri sendiri	Memiliki masalah dengan tokoh Si Lambung berupa perbedaan pendapat	Tinggi sekitar 160cm
Memiliki obesesi terhadap media kartun anime	Memiliki hobi mengoleksi figuran atau <i>merch</i> dari anime	Memiliki hidung yang besar dan mata yang belo
Cenderung Introvert	Menghemat uang untuk kepentingan pribadi bukan kebutuhan sehari-sehari seperti makan	Berkulit Kuning hingga rambut
		Menggunakan jaket hoodie biru tua dan celana sweat abu-abu serta sandal jepit



Gambar 3.3. Moodboard Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada tokoh Si Lambung, penulis juga menggunakan antropomorfisme pada desain tokoh untuk memberikan tokoh Si Lambung nyawa yang dapat berinteraksi layaknya manusia. *Sayangi LambungMu* merupakan film animasi pendek yang bergenre komedi dengan begitu penulis memfokuskan pada kesan komedi dalam desain tokoh supaya komedi dapat disampaikan hanya melalui visual.

Three Dimensional Character Si Lambung bisa dilihat di tabel dibawah ini.

Tabel 3.2. *Three Dimentional Character* Si Lambung

PSIKOLOGI	SOSIOLOGI	FISIOLOGI
Memiliki pemikiran yang logis	Memiliki hubungan dengan tokoh Kevin sebagai lambung Kevin	Genderless
Bawel dan suka mengatur	Memiliki masalah dengan tokoh kevin	Kulit bewarna pink coklat

Tegas dalam pilihannya	berupa perbedaan pendapat	Berbentuk seperti lambung
Dibalik karakteristiknya yang keras terdapat sifat yang perhatian		

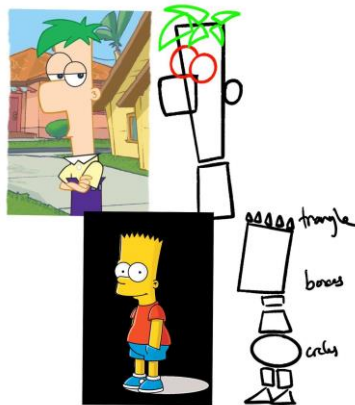
3.5. Acuan

Pada acuan, penulis mengumpulkan referensi dari beberapa film sebagai acuan bagaimana artomofik digunakan pada suatu karakter bukan manusia melalui unsur bentuk dasar seperti bentuk, proporsi dan fitur wajah.

1. Kevin

a. Bentuk Dasar

Bentuk dasar yang digunakan pada Kevin merupakan referensi dari karakter *Ferb Fletcher* dari serial kartun *Phineas and Ferb* (2007). Tokoh Ferb merupakan seorang anak remaja yang memiliki karakteristik lempeng, berdedikasi dan acuh tak acuh. Di dalam *Phineas and Ferb*, Ferb merupakan tokoh utama setelah Phineas yang memiliki dedikasi pada hobinya pada sains dan akan melakukan apapun demi menjalankan hobinya, Ferb juga digambarkan sebagai karakter yang memiliki sifat lempeng membuatnya tidak terlalu peduli pada sekitarnya. Secara bentuk dasar, siluet karakter Ferb didominasi oleh bentuk kotak dan persegi panjang. Bentuk tersebut biasanya menggambarkan karakter yang keras, dan tegas dengan begitu karakter Kevin memiliki bentuk dasar berupa kotak dan persegi panjang untuk menunjukkan sifatnya yang keras kepala dan acuh.



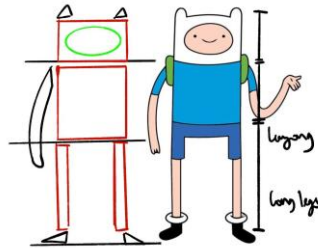
Gambar 3.4. Analisa bentuk tokoh *Ferb* dan *Bert*

Sumber: (*The Simpsons*, *Phienas and Ferb*)

Selain *Ferb Fletcher*, tokoh *Bart Simpsons* dari serial kartun *The Simpsons* (1989) juga menjadi salah satu acuan bentuk dasar *Kevin* dengan bentuk kotak dan persegi panjang yang mendominasi namun tetap ada bentuk lain seperti lingkaran dan segitiga yang menambah karakteristik pada tokoh. Lingkaran menggambarkan karakter yang easy-going, dan segitiga menggambarkan karakter yang nakal, dengan begitu pada tokoh *Kevin*.

b. Proporsi

Tubuh *Kevin* menggunakan acuan pada tokoh serial kartun *Adventure Time* yaitu *Finn The Human*. Tokoh *Finn* ini mempunyai karakteristik yang kekanak-kanakan dan konyol maka dari itu *Finn* memiliki proporsi tubuh yang lurus dan panjang terutama pada bagian kaki yang membuat desain tokoh tersebut tidak seperti manusia pada umumnya dengan desain *stylized* kartun yang dilebih-lebihkan pada bagian bentuk dan proporsi tersebut menjadi acuan untuk *Kevin* yang ingin menunjukkan desain *stylized* dan kartunis untuk menunjukkan komedi secara visual karakter.



Gambar 3.5. Analisa proporsi Finn

Sumber: (Adventure Time)

c. Fitur Wajah

Gumball dari serial kartun *The Amazing World of Gumball* dan Ferb Fletcher dari serial kartun *Phineas and Ferb* menjadi acuan pada desain fitur wajah Kevin. Kedua tokoh tersebut memiliki wajah yang datar tetapi dapat menyampaikan banyak emosi terutama pada bagian mata (kelopak mata dan pupil) dan alis mata. Untuk menambah kesan komedi pada desain Kevin, bola mata yang *overlapped* ditambahkan pada desain seperti milik Ferb serta hidung yang *comically large*. Dengan fitur wajah keduanya yang menunjukkan karakteristik kanak-kanak yang konyol lalu karakteristik yang bodoh atau *immature*.



Gambar 3.6. Analisa fitur wajah Gumball dan Ferb

Sumber: (The Amazing World of Gumball)

2. Si Lambung

a. Bentuk Dasar

Acuan bentuk dasar untuk tokoh Si Lambung mengacu kepada tokoh Carrie dan Tobias dari *The Amazing World of Gumball* (2011). Kedua tokoh tersebut memiliki bentuk yang didominasi lingkaran dan oval. Tobias memiliki sifat kekanak-kanakan sedangkan Carrie memiliki sifat yang tegas dan datar dengan begitu bentuk dasar lingkaran tidak selalu mengartikan karakter dengan sifat baik dan ramah tetapi pada sifat yang ekspresif.



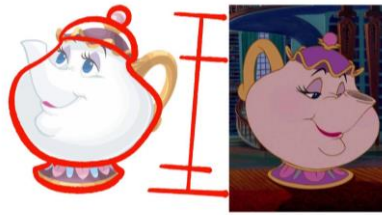
Gambar 3.7. Analisa bentuk Tobias dan Carrie

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*)

Tokoh Si Lambung memiliki siluet bentuk dasar lingkaran untuk menggambarkan sifatnya yang ekspresif dan memiliki niat baik pada tokoh Kevin walaupun dia sebagai oposisi dari Kevin.

b. Proporsi

Si Lambung merupakan tokoh antropomorfisme atau benda mati yang diberikan nyawa untuk dapat berinteraksi layaknya manusia dengan begitu Si Lambung merupakan lambung yang diberikan karakteristik, sebagai lambung milik Kevin, ia tidak memiliki anggota tubuh lain selain tangan dan wajah.



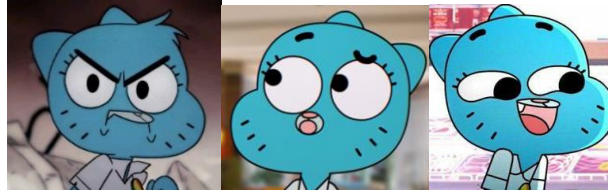
Gambar 3.8. Analisa proporsi Mrs. Potts

Sumber: (*Beauty and The Beast*)

Mrs. Potts dari film animasi *Beauty and The Beast* menjadi acuan untuk proporsi Si Lambung. Mrs. Potts merupakan tokoh antropomorfisme yang berupa teko dan tidak memiliki anggota tubuh lain melainkan hanya pada wajah. Desain Mrs. Potts mengandalkan bentuk proporsi sebagai karakteristik tokohnya dan tetap memiliki bentuk berupa teko. Bentuk proporsi yang bundar dan pendek menunjukkan bahwa Mrs Potts memiliki karakteristik yang cerdas, merasa dirinya benar, dan memiliki sisi yang tegas serta tidak basa-basi sebagai seorang ibu.

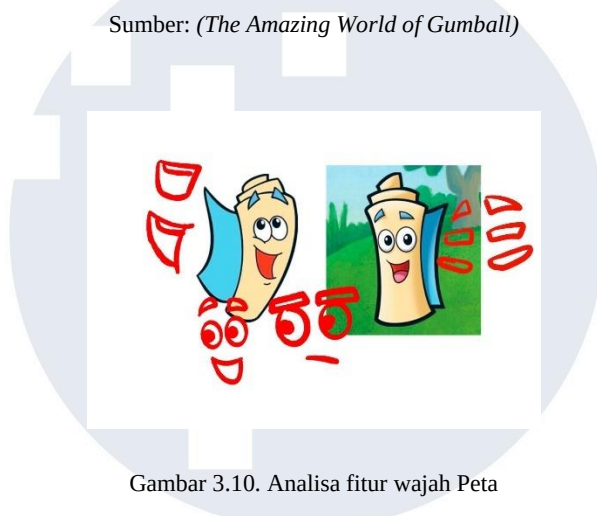
c. Fitur Wajah

Acuan pada wajah tokoh Si Lambung menggunakan tokoh Nicole Waterson dari *The Amazing World of Gumball* dan Peta dari *Dora The Explorer*. Nicole merupakan tokoh antropomorfisme kucing, dengan begitu Nicole merupakan seekor kucing yang diberikan nyawa supaya dapat berinteraksi layaknya manusia dan Peta merupakan tokoh antropomorfisme objek mati yang yang diberikan nyawa. Peta hanya memiliki fitur wajah pada desainnya, dengan fitur wajah yang simple Alis mata, mata, dan mulut. Secara acuan untuk bentuk fitur wajah akan mengikuti Nicole dan peta sebagai acuan bagaimana fitur wajah tersebut akan di aplikasikan.



Gambar 3.9. Analisa fitur wajah Nicole

Sumber: (*The Amazing World of Gumball*)



Gambar 3.10. Analisa fitur wajah Peta

Sumber: (*Dora The Explorer*)

3.6. Produksi

Pada produksi, penulis merancang desain tokoh lewat referensi dari tokoh pada beberapa film sebagai acuan bagaimana desain tokoh secara komikal komedi serta bagaimana artomofik digunakan pada suatu karakter bukan manusia melalui unsur bentuk dasar seperti bentuk, proporsi dan fitur wajah.

1. Kevin

Tokoh Kevin merupakan tokoh utama pada film animasi *Sayangi LambungMu*, Kevin adalah seorang mahasiswa rantau yang sedang menghadapi semester akhir. Kevin memiliki karakter yang keras kepala, acuh dan gampang termakan oleh nafsunya. Pada tokoh Kevin, penulis mengumpulkan referensi kartun komedi untuk desain Kevin bagaimana

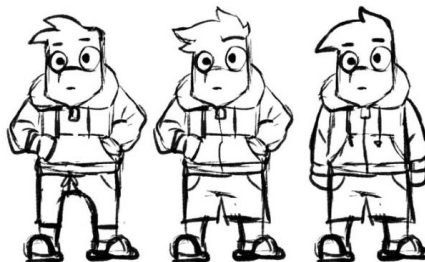
bentuk dasar dilebih-lebihkan untuk menunjukkan komedi secara visual pada tokoh Kevin lewat bentuk, proporsi, serta fitur wajah.



Gambar 3.11. Perancangan awal Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada awal perancangan desain, penulis ingin mendesain tokoh yang memiliki bentuk selayaknya manusia, namun dengan melakukan riset untuk referensi terlebih lanjut dan ingin menunjukkan sisi komedi, desain tokoh dirombak ulang dengan mengumpulkan referensi yang telah dijadikan acuan untuk Kevin.



Gambar 3.12. Desain awal Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

a. Bentuk Dasar

Bentuk dasar pada tokoh Kevin memiliki bentuk persegi sebagai siluet utamanya untuk menunjukkan karakteristik Kevin yang keras kepala dan acuh kepada dirinya.

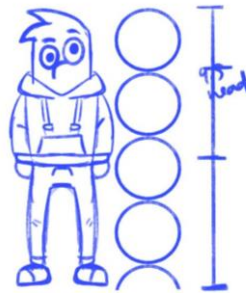


Gambar 3.13. Perancangan bentuk dasar Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

b. Proporsi

Proporsi badan Kevin didesain layaknya bentuk persegi yaitu lurus dan tegap. Pada perancangan awal, Kevin memiliki tubuh yang lebih kecil dan lebar, tetapi penulis memutuskan untuk mengubahnya karena ingin menggambarkan Kevin sebagai laki-laki remaja yang sedang menjalankan kuliah semester akhir, kurang istirahat, makan dan menjaga kesehatannya dengan begitu desain Kevin diubah menjadi lebih kurus dengan kakinya yang panjang. Proporsi Kevin juga untuk menunjukkan sifat Kevin yang keras kepala, datar dan culun.



Gambar 3.14. Perancangan proporsi Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

c. Fitur Wajah

Fitur wajah Kevin didesain memiliki bentuk yang sederhana dengan mata bulat yang *uneven* dan *overlapping* serta hidung yang berbentuk kotak dan besar untuk menunjukkan karakteristik Kevin yang kekanak-kanakan dan konyol untuk menambahkan kesan komedi pada desain Kevin.



Gambar 3.15. Perancangan fitur wajah Kevin

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada awal perancangan, fitur wajah Kevin masih biasa saja hanya dua mata bulat, alis biasa, hidung, serta mulut. Tetapi penulis ingin menambahkan kesan komedi pada desain tokoh kevin, dengan begitu penulis menambahkan karakteristik mata yang oval dan tidak simetris, alis yang tebal, serta hidung kotak yang besar.

2. Si Lambung

Tokoh Si Lambung merupakan salah satu tokoh utama pada film animasi pendek *Sayangi LambungMu*, Si Lambung berperan sebagai oposisi yang menghalangi Kevin untuk mencapai tujuannya. Berbeda dengan Kevin, Si Lambung memiliki sifat yang lebih tegas dan bawel pada Kevin sebagai pemilik Si Lambung karena pilihan Kevin dapat berdampak kepada Si Lambung juga. Si Lambung merupakan tokoh yang menerapkan antropomorfisme atau suatu yang bukan manusia diberikan sifat dan karakteristik layaknya manusia dengan begitu Si Lambung memiliki emosi dan dapat berinteraksi dengan Kevin layaknya manusia. Penulis mengumpulkan beberapa referensi sebagai acuan desain Si Lambung sebagai tokoh antropomorfisme pada bentuk dasar, proporsi dan fitur wajah.

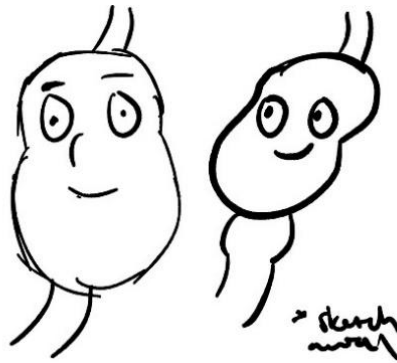


Gambar 3.16. Desain awal Si Lambug

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

a. Bentuk Dasar

Bentuk dasar tokoh Si Lambung didominasi dengan bentuk lingkaran sebagai siluetnya untuk menunjukkan sifat Si Lambung yang ekspresif dan memiliki niat balik kepada Kevin walaupun opininya kontra.

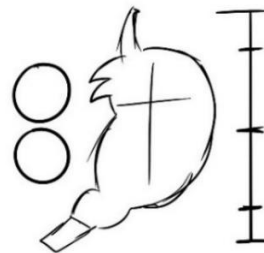


Gambar 3.17. Perancangan bentuk dasar Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

b. Proporsi

Si Lambung memiliki proporsi lingkaran yang bentuk tubuhnya hanya membentuk satu bentuk oval saja, dimana kepala dan tubuh milih Si Lambung menyatu karena tokoh Si Lambung merupakan tokoh antropomorfisme yang tetap ingin memakai bentuk utama dari lambung manusia pada umumnya.



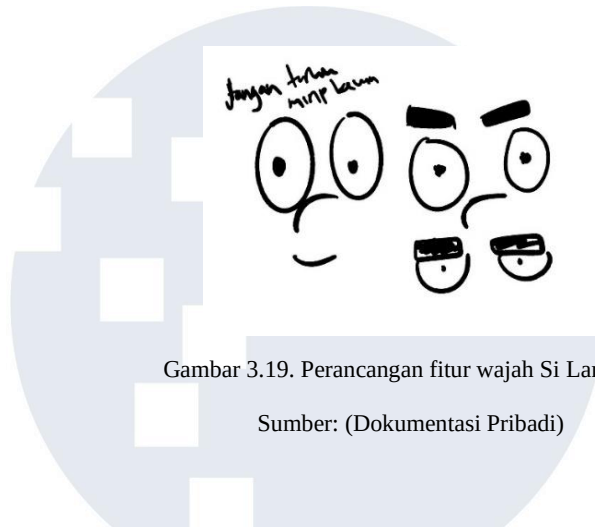
Gambar 3.18. Perancangan proporsi Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Penulis tidak ingin jauh dari bentuk asli lambung manusia, dengan begitu tokoh Si Lambung tetap memiliki bentuk yang menyerupai lambung hanya saja memiliki karakteristik seperti manusia yang dapat berinteraksi.

c. Fitur Wajah

Fitur wajah Si Lambung terdiri dari mata, alis, hidung dan mulut. Acuan dari fitur wajah Si Lambung ini merupakan tokoh Nicole Waterson dan Peta sama seperti tokoh Kevin yang menggunakan Gumball sebagai acuan.



Gambar 3.19. Perancangan fitur wajah Si Lambung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Pada perancangan awal Si Lambung masih belum memiliki karakteristik yang tidak mencolok dan hanya seperti organ lambung yang diberikan muka saja, dengan begitu penulis mengubah desain Si Lambung memiliki mata yang bulat namun dengan alis yang tebal berbentuk persegi untuk menunjukkan sifat ketegasannya pada opininya. Ekspresi yang ditampilkan oleh Si Lambung juga berbeda dengan Kevin ditambah dengan detail-detail kecil untuk memberi karakteristik yang unik dengan Lambung.

3.7. Pasca Produksi

Setelah perancangan desain dari tokoh Kevin dan Si Lambung selesai pada masa produksi dan membuat *Character Sheet*, lalu hasil dari perancangan desain tokoh tersebut akan digunakan sebagai elemen utama pada alur cerita sebagai tokoh utama dan tokoh pendukung dalam animasi pendek *Sayangi LambungMu*.