3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Death Waits adalah film animasi 2D yang dibuat dengan teknik *frame-by-frame*. Film in menceritakan perjalanan emosional seorang wanita tua bernama Bintari de Haas, seorang mantan aktris Indo-Belanda, yang mengalami Alzheimer. Film ini memiliki durasi sekitar 5-7 menit. Film ini bergenre drama, dan ditujukan untuk penonton berusia 13 tahun ke atas.

Dalam cerita film tersebut, Death digambarkan sebagai sosok lembut yang membantu Bintari mengingat kembali masa lalunya hingga akhirnya ia bisa menerima akhir hidupnya dengan tenang. *Death Waits* menggunakan perubahan warna dari hitam-putih ke hitam-putih ke *technicolor* serta peralihan aspek rasio untuk menggambarkan perkembangan ingatan Bintari, serta penerimaannya terhadap kematian.

3.2. Konsep Karya

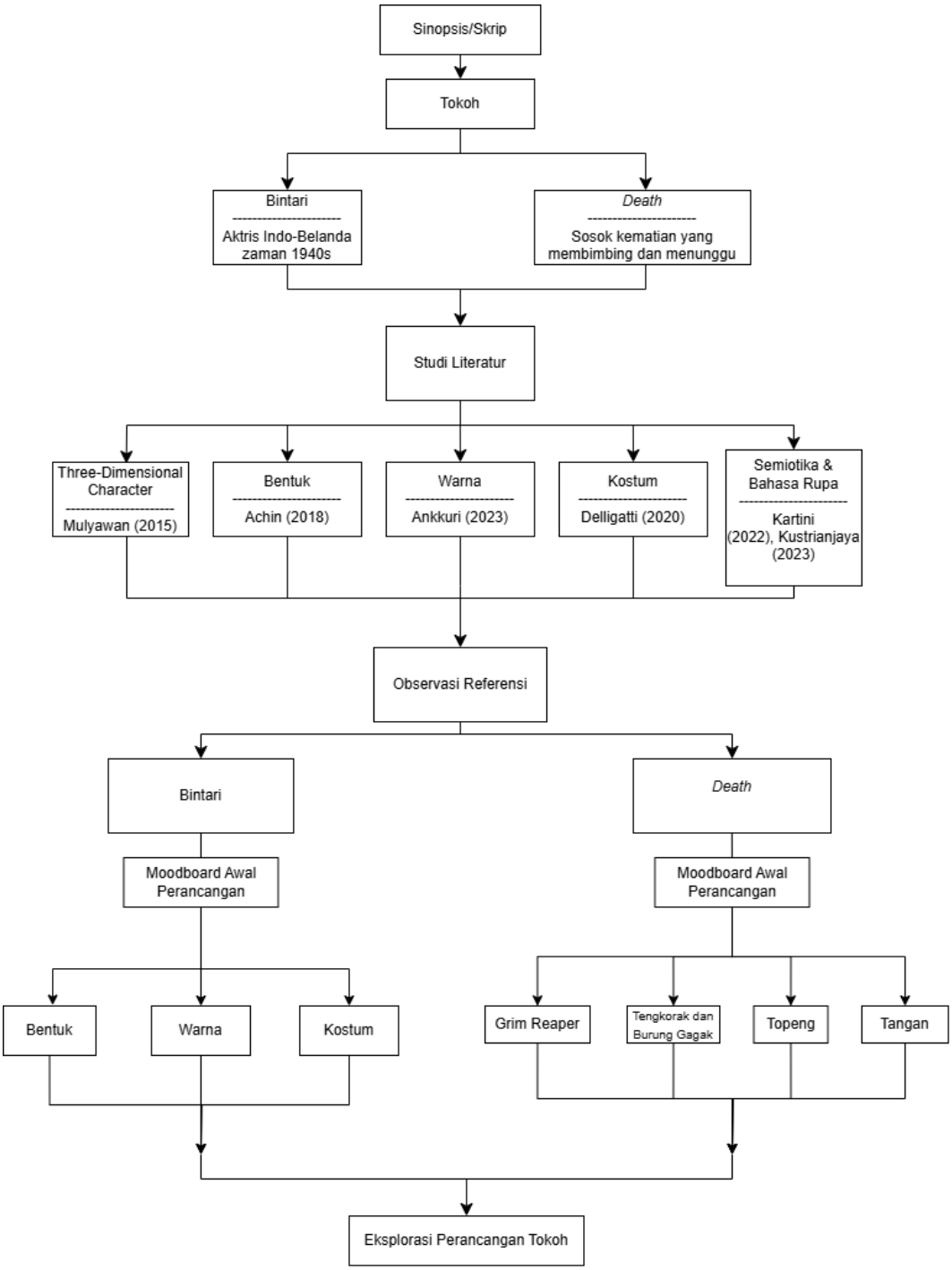
Konsep utama *Death Waits* adalah penggambaran sosok kematian sebagai entitas yang lebih lembut dan simpatik dibandingkan dengan kebanyakan interpretasi kematian. Cerita tersebut mengambil inspirasi dari kisah-kisah tentang penggunaan warna hitam-putih yang beralih ke *technicolor* melambangkan perjalanan ingatan Bintari dari masa lalu ke masa kini. Perubahan aspek rasio dalam beberapa adegan juga digunakan untuk menunjukkan pergeseran era dalam hidupnya, dari masa muda hingga tua. Film ini menampilkan Death bukan sebagai sosok yang menakutkan,tetapi sebagai pendamping yang penuh kasih yang membantu Bintari menemukan ketenangan sebelum meninggal. Meskipun desain tokoh Death terinspirasi dari representasi kematian dalam media Barat, terdapat berbagai perubahan untuk mencerminkan watak Death untuk menyesuaikannya dengan konsep yang diusung dalam film.

Referensi penyajian visual film *Death Waits* adalah film animasi Studio Ghibli, terutama *Howl's Moving Castle* (2004). Secara umum, Studio Ghibli menjadi acuan utama dalam gaya visual tokoh, serta tema cerita. Film-film tersebut cenderung mengandung unsur-unsur realisme dan fantasi terbatas, sehingga menciptakan nuansa yang terasa nyata namun tetap magis.

Gambar 2.1 Referensi visual untuk film *Death Waits*
(Sumber: Howl's Moving Castle (Studio Ghibli, 2004)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Bagan Skematika Penelitian
(Dokumentasi Penulis)

a. Sinopsis/Skrip

Berdasarkan naskah cerita, *Death Waits* memiliki dua tokoh utama, yaitu Bintari de Haas, seorang mantan aktris lanjut usia Indo-Belanda yang mengalami delusi akibat Alzheimer, dan Death, sosok kematian yang membimbingnya menuju akhir pintu hidupnya. Dalam cerita film tersebut, Bintari kembali mengenang masa lalunya sebab kondisi Alzheimer, dimana dia melihat kehidupannya di usia 20-an. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk merancang tokoh Bintari sesuai dengan Indonesia pada zaman 1940-an. Di sisi lainnya, tokoh Death bukanlah sosok manusia, melainkan representasi metafisik dari konsep kematian dalam bentuk *humanoid*. Dalam perancangan tokoh Death, penulis mencoba untuk melakukan observasi dan menerapkan semiotika kematian pada desain tokoh tersebut.

b. Tokoh

Berdasarkan naskah film, penulis mengamati gambaran awal karakteristik tokoh Bintari de Haas dan Death.

1. Bintari de Haas (Usia 20 Tahun)

   Saat berusia 20-an, Bintari adalah seseorang yang ambisius dan pekerja keras yang merasa cemas akan akhir dari sesuatu yang baik, termasuk karier dan kehidupannya. Kecemasan ini terus terbawa hingga masa tuanya, terutama saat ia menghadapi Alzheimer yang membuatnya terjebak dalam kenangan.

2. Death

   Death digambarkan bukan sebagai sosok yang menyeramkan, tetapi sebagai pendamping yang sabar dan tulus. Ia membantu Bintari mengenang hidupnya tanpa memaksa atau menakut-nakuti. Perannya bukan hanya membawa akhir, tetapi juga untuk membimbing Bintari untuk berdamai dengan kehidupannya.

c. Studi Pustaka

Berikut adalah tabel yang menunjukkan keterkaitan teori yang digunakan dengan penerapannya dalam perancangan tokoh.

Tabel 3.1. Tabel Penggunaan Teori

Teori	Penulis	Penggunaan Teori
Three-Dimensional Character	Mulyawan (2015)	Merancang tokoh secara mendalam dengan mempertimbangkan aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis.
Bentuk	Achin (2018)	Menggambarkan fitur dan kepribadian tokoh melalui siluet yang berbentuk.
Warna	Ankkuri (2023)	Menganalisa *hue, saturation, value, dan tone* yang sesuai dengan warna pada film zaman 1940-an
Kostum	Delligatti (2020)	Mendesain pakaian tokoh berdasarkan pakaian pada zaman 1940-an.
Semiotika	Kartini (2022) Kustrianjaya (2023)	Mencari unsur-unsur yang melambangkan sosok Death sesuai dengan *Three-Dimensional Character* untuk menciptakan wimba-wimba dalam desain tokoh tersebut.

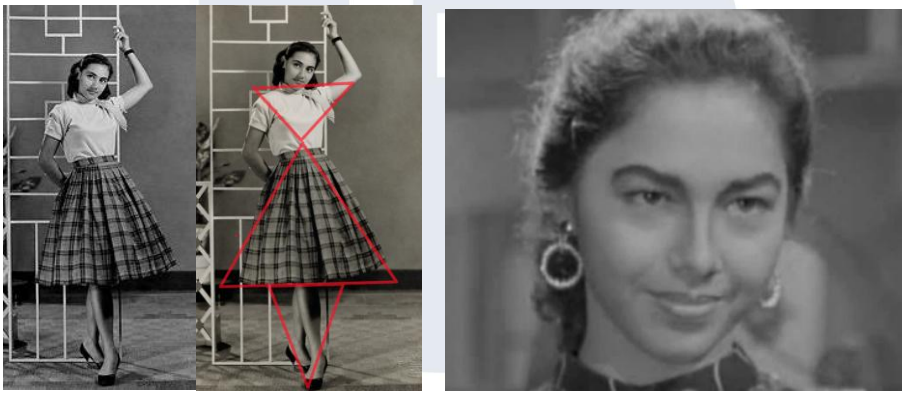
d. Observasi Referensi

1) Bintari de Haas

Gambar 3.2 *Moodboard* Awal Perancangan Konsep Bintari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada awal perancangan tokoh Bintari, Penulis membuat sebuah *moodboard* untuk mengumpulkan referensi berdasarkan deskripsi tokoh Bintari. Dari deskripsi tersebut, penulis mencari inspirasi gaya busana perempuan pada tahun 1940-an, terutama pakaian yang mirip dengan mode barat. Penulis mengobservasi referensi tersebut karena tokoh Bintari memiliki keturunan Indo-Belanda, dan pada usia mudanya, latar film letak di Indonesia tahun 1940-an.

a) Bentuk



Gambar 3.3 Referensi Bentuk Tubuh dan Muka
(Sumber: Indriati Iskak (1960) dan Miecke Marie de Rider (1956)

Penulis melakukan observasi dari aktris Indo-Belanda pada tahun 1940-an hingga 1950-an, terutama Miecke Marie de Rijder dikenal juga sebagai Mieke Widjaja. Bentuk wajah, siluet tubuh, dan bentuk pakaian yang dikenakan oleh aktris-aktris tersebut menciptakan kesan yang elegan dan feminin yang mencerminkan masa mudanya sebagai aktris-aktris yang berbakat. Berdasarkan Achin (2018), bentuk yang sesuai dengan referensi tokoh tersebut adalah segitiga. Hal ini menunjukkan tokoh yang kompleks dan emosional. Dalam konteks tersebut, bentuk segitiga tidak hanya mencerminkan ambisi dan keteguhan tokoh tersebut, tetapi juga ketidakseimbangan dan kecemasan.

Gambar 3.4 Sophie Hatter Bertransisi antara Usia Tua dan Muda
(Sumber: *Howl's Moving Castle* (2004)

Gambar 3.5 Referensi Bentuk Sketsa Tokoh Sophie
(Sumber: *Howl's Moving Castle* (2004)

Penulis melakukan observasi tokoh Sophie dari *Howl's Moving Castle (2004)* sebagai referensi bentuk, siluet, serta proporsi badan Bintari. Penulis memilih tokoh Sophie karena sepanjang film, Sophie berganti-ganti antara wujud tua dan mudanya. Usianya berubah tergantung pada kepercayaan diri dan kondisi emosionalnya. Ciri tersebut mirip dengan Bintari, di mana ingatannya tercermin dalam penampilan fisiknya.

Berdasarkan teori bentuk, Sophie menunjukkan berbagai sifat-sifat yang digambarkan oleh bentuk-bentuk yang menonjol dalam siluetnya. Bentuk lingkaran pada kepala Sophie melambangkan kelembutan, kasih sayang, serta kehangatan tokoh tersebut. Sophie juga menunjukkan stabilitas, keteguhan hatinya, serta sifat keras kepala yang diwakili bentuk kotak. Dalam ceritanya, Sophie juga digambarkan sebagai tokoh yang impulsif, terlihat oleh bentuk segitiga pada siluet kostumnya.

b) Warna

Gambar 3.6 Referensi Value dan Tone
(Sumber: *Wizard of Oz* (1939)

Dalam perancangan tokoh Bintari, pemilihan warna, tone dan value memainkan peran penting dalam membangun suasana serta menggambarkan perubahan emosional dan perjalanan hidupnya. Karena masa mudanya berada pada zaman 1940-an, penulis mengobservasi film-film klasik pada zaman tersebut, seperti *Wizard of Oz (1939).* Film tersebut juga mengandung satu adegan dengan perubahan tone dan saturasi, sehingga terlihat perbandingan antara kedua versi warnanya. Hal tersebut dapat diamati karena penulis akan membuat versi *character sheet* yang berbeda-beda untuk mencerminkan staus emosional serta ingatan tokoh Bintari.

Gambar 3.7 Referensi Value Tokoh Meg
(Sumber: *Paperman (2012))*

Penulis memilih Meg sebagai referensi *value* tokoh Bintari, karena film *Paperman* mampu membawa rasa nostalgia dan romantisme antara kedua tokoh dalam film, mirip dengan tokoh Bintari dan Thian Kok dalam *Death Waits*. Dalam film tersebut, Meg digambarkan sepenuhnya dalam skala abu-abu. Rambut, alis, dan mata Meg menggunakan warna dengan *value* yang gelap, baju dan rok Meg memiliki *value* medium, dan kulitnya memiliki *value* yang tinggi. Kurangnya rona memperkuat aspek lain dari desain tokoh Meg, seperti siluet dan kostum.

c) Kostum

Gambar 3.8 Referensi Pakaian Kostum Aktris Tiga Dara
(Sumber: *Tiga Dara (1956*))

Berdasarkan perancangan tokoh Bintari, ia dapat digambarkan sebagai seorang aktris zaman dulu yang mendukung tema nostalgia dalam film. Referensi kostum yang digunakan adalah film klasik *Tiga Dara* (1956), di mana gaya busana era tersebut menjadi cerminan keanggunan wanita muda pada masanya. Dalam film tersebut, tokoh Nana yang diperankan oleh Mieke Widjaja mengenakan gaun berpotongan feminin dengan siluet ramping, serta aksesori sederhana seperti anting melingkar. Kostum tersebut mewakili identitasnya sebagai aktris.

Gambar 3.9 Referensi Kostum Mama Imelda
(Sumber: *Coco* (2017))

Penulis kemudian mengobservasi referensi kostum tokoh Mama Imelda dari film animasi *Coco* (2017). Dalam film tersebut, Mama Imelda berperan sebagai *matriarch* keluarganya. Bintari mencerminkan sifat tersebut, di mana dia menjadi kepala keluarganya sebagai bintang aktris, sementara suaminya memiliki sifat yang lebih lembut. Kostum Mama Imelda terdiri dari gaun dengan garis leher bau terbuka dan rok yang mengembang. Pinggang yang pas, ditekankan oleh ikat pinggang memecahkan gaun sehingga memberikan siluet *hourglass,* menunjukkan kehadiran Mama Imelda sebagai tokoh yang *feminine* namun serius. Mama Imelda juga mengenakan anting melingkar, sehingga menunjukkan sentuhan keanggunan dari tokoh tersebut.

Gambar 3.10 Referensi Gaya Rambut
(Sumber: Ruth Pelupessy, Mieke Wijaya dan Dhalia pada tahun 1950-an)

Penulis melakukan observasi referensi gaya rambut pada aktris Indonesia pada tahun 1950-an. Referensi pertama adalah Ruth Pelupessy, yang memiliki rambut ikal sedang. Pada referensi tersebut, rambutnya membingkai wajahnya sehingga tampak kecil dan muda. Mieke Wijaya menata rambutnya menjadi *ponytail* disisir ke belakang, dengan helaian rambut kecil yang jatuh dari garis rambut. Referensi ketiga adalah Dhalia, yang menata rambutnya menjadi sanggul, dengan poninya disisir ke samping berbentuk gelombang pada sisi kanan kepalanya. Gaya rambut tersebut tampak rapi dan elegan. Secara keseluruhan, ketiga referensi tersebut menunjukkan gaya rambut keriting bergelombang.

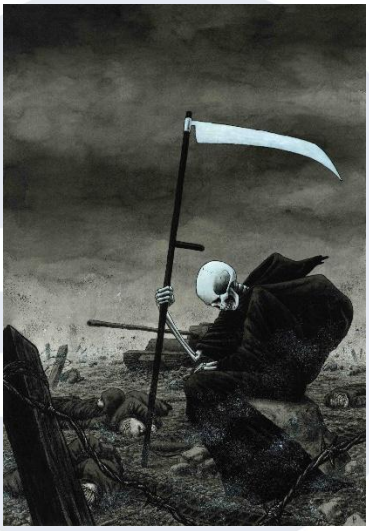
2) Death

Gambar 3.11 *Moodboard* Awal Perancangan Konsep Death
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah membuat *moodboard* tokoh Bintari, penulis juga membuat moodboard untuk tokoh Death. Penulis menemukan referensi yang cukup

mirip di satu sama lain. Hal ini dikarenakan penggambaran sosok kematian sudah sering kali digambarkan di media, biasanya dengan fitur-fitur yang sama ketika memvisualisasikan sosok kematian.

a) *Grim Reaper*



Gambar 3.12 Referensi Lukisan Sosok *Grim Reaper*
(Sumber: Stefano Artibani (2024))

Menurut Vardal (2019), salah satu penggambaran Sosok Kematian yang paling dikenal adalah Malaikat Maut, atau *Grim Reaper*. Sosok tersebut adalah kerangka antropomorfik yang diselimuti jubah hitam, sering digambarkan memegang jam pasir atau sabit. Kedua objek tersebut merupakan metafora untuk akhir kehidupan. Jam pasir melambangkan waktu kehidupan yang tersisa dan tidak dapat dibalikkan, sementara sabit adalah alat menuai tanaman yang dalam konteks tersebut digunakan sebagai senjata yang memotong kehidupan dengan satu sentuhan.

Penggambaran malaikat maut sebagai sosok yang mengenakan jubah hitam mulai muncul di Eropa selama abad ke-14, dimana pandemi Maut Hitam atau *Black Plague* menjadi ancaman besar. Jubah hitam tersebut mengingatkan pada pakaian duka yang sering dikenakan di pemakaman, melambangkan

kesedihan dan duka akan kematian yang tak terelakkan. Dalam penggambaran malaikat maut, jubah tersebut berfungsi sebagai penutup badan sosok kerangka kematian, sehingga mencerminkan misteri dan ketakutan yang terkait dengan kematian.

Selain itu, penggunaan warna hitam dalam seni rupa berfungsi sebagai wimba yang mengandung makna simbolik duka cita dan kematian. Warna hitam mengekspresikan suasana hati yang suram dan kehilangan, sehingga sering dipakai dalam karya seni yang bertemakan kematian atau kesedihan untuk memperkuat pesan emosionalnya (Elnissi, 2022).

Gambar 3.13 Referensi Sosok Kematian Bermain Chess
(Sumber: *The Seventh Seal, (1957*))

Seiring berjalannya waktu, Sosok kematian memiliki penggambaran yang bervariasi. Dalam *The Seventh Seal* (1957), Death memiliki wujud yang mirip dengan penggambaran interpretasi *Grim Reaper.* Namun, sosok tersebut tidak memegang sabit ataupun fitur tengkorak atau kerangka, melainkan memiliki wajah yang sangat putih dan pucat, seperti topeng. Kurangnya sabit membuat kematian menjadi sosok yang tidak terlalu menakutkan. Penggambaran kematian yang memiliki wajah manusia, serta ditampilkan dalam tindakan bermain catur menunjukkan sifat kematian yang lebih berwawasan dan mampu diajak bicara, beda dari gambaran malaikat maut yang lebih misterius. Penampilan Death dalam film tersebut sederhana namun mencolok, menghadirkan kehadiran yang hampir teatrikal.

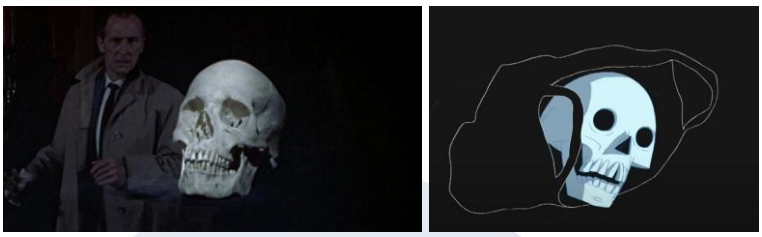
Gambar 3.14 Referensi Sosok Kematian dalam Animasi
Sumber: *Coda* (2015) dan *Life of* Death (2016)

Dalam film animasi pendek *Coda* (2015), tokoh Death digambarkan sebagai sosok tinggi dengan jubah hitam panjang yang meciptakan siluet yang walaupun sederhana, tetap misterius. Wajahnya adalah topeng putih polos tanpa ekspresi, hanya dengan mata dan mulut kecil. Film tersebut menunjukkan Death sebagai sosok yang tinggi. Dalam adegan di gambar, Death berdiri berseberangan dengan sosok jiwa manusia berwarna biru terang yang pendek, sehingga menonjolkan perbedaan antara kehidupan dan kematian.

Film *Life of* Death (2016) menggambarkan tokoh Death sebagai sosok yang lebih kecil dan manusiawi. Dalam film tersebut, sosok kematian adalah sebuah makhluk kecil berbulu hitam dengan wajah yang berupa topeng tengkorak putih mirip hewan. Dalam adegan di gambar, Death meniru sebuah rusa yang tidur, sehingga menunjukkan sifat tokoh yang penuh empati saat berinteraksi dengan makhluk-makhluk lain.

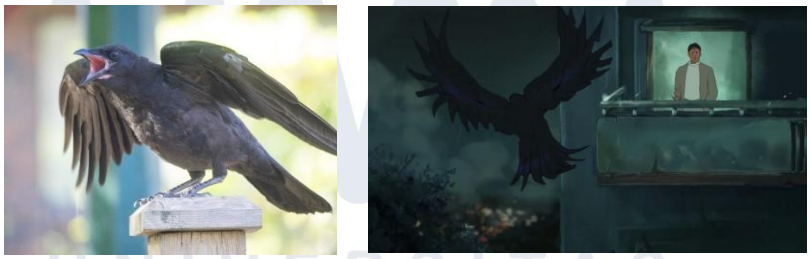
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

b) Tengkorak dan Burung Gagak



Gambar 3.15 Tengkorak
(Sumber: *The Skull*, (*1965)* dan *Coda (2015))*

Kematian juga sering dikaitkan dengan tengkorak. Menurut Trattner (2024), tengkorak menjadi simbol dan motif kematian yang paling menonjol pada tahun 1970-an hingga 1980-an. Tengkorak menggambarkan mortalitas manusia, mengingatkan kita akan kesetaraan kematian, dimana semua makhluk hidup terikat oleh nasib yang sama. Meskipun hal tersebut menggambarkan tengkorak sebagai simbol yang menakutkan, simbol tersebut juga mewakili makna yang lebih positif, seperti penghormatan, transformasi, serta pengalaman manusia yang sama dalam kehidupan.



Gambar 3.16 Burung Gagak
(Sumber: Foto diambil oleh Juni Hunter (2015), dan film Mara (2023)

Selain dari sosok *humanoid* yang digambarkan sebagai kematian, burung gagak telah lama dikaitkan dengan kematian dalam berbagai budaya. Burung tersebut sering kali dianggap sebagai pertanda atau pembawa pesan dari dunia roh. Menurut Król (2020) Simbolisme tersebut digambarkan oleh bulu mereka yang hitam, kebiasaan memakan bangkai, serta kecerdasan

mereka yang memberikan kesan yang mistis. Selain dari kematian, simbolisme burung gagak juga mewakili perubahan, transformasi, serta hal-hal yang tidak diketahui.

Dalam film pendek animasi 2D *Mara* (2023), burung gagak (crow) berfungsi sebagai simbol utama yang merepresentasikan kematian dan konfrontasi dengan masa lalu. Gagak muncul sebagai elemen visual yang mengiringi tokoh utama saat ia dihadapkan pada kenangan dan perasaan kehilangan sehingga memperkuat suasana duka.

c) Topeng

Gambar 3.17 Sosok Kematian Membuka Topeng
(Sumber: Coda (2015))

Dalam film animasi Coda (2015), tokoh kematian digambarkan melepaskan topengnya untuk mengambil peran sebagai ibu dari jiwa seseorang yang terlahir kembali. Ini termasuk representasi unik dari konsep topeng, karena tokoh kematian dalam film tidak mengenakan topeng untuk memerankan sebagai sosok lain, melainkan melepaskan topeng aslinya.

Gambar 3.18 *Plague Doctor Mask*
(Sumber: *Ca' Macana* (1984)

Topeng dokter wabah (*plague doctor mask*) pertama kali muncul pada abad ke-17, dirancang oleh dokter Prancis Charles de Lorme sebagai perlindungan terhadap wabah pes (*bubonic plague*) yang saat itu diyakini menyebar melalui "miasma" atau udara beracun pada. Karena dokter wabah sering muncul di tengah penderita yang hampir pasti meninggal, topeng dan kostum mereka menjadi simbol yang menakutkan dan dikenal sebagai hal terakhir yang dilihat pasien sebelum meninggal (Lynteris, 2018).

Walaupun referensi topeng tersebut menunjukkan konsep dan makna yang berbeda, keduanya memiliki aspek yang dapat diterapkan pada tokoh Death dalam film *Death Waits.* Seperti tokoh kematian dalam *Coda (2015),* Death mengambil peran mendiang suami Bintari, dan pada akhir film, ia memakai kembali topeng aslinya. Di sisi lain, Death menjadi sosok terakhir yang dilihat Bintari sebelum ia meninggal dunia, mirip dengan pepatah yang sering diasosiasikan dengan doktor wabah.

d) Tangan

Menurut Monahan (2022), tangan dalam semiotika bukan sekadar organ fisik, tetapi penanda kuat yang mewujudkan tindakan, komunikasi, serta tema moral dan eksistensial. Tangan berfungsi sebagai alat komunikasi yang mampu menyampaikan kode yang ditetapkan secara sosial seperti *gesture* atau tindakan simbolis. Bentuk sebuah tangan dapat mempengaruh makna yang disampaikan oleh gambaran semiotika tersebut. Misalnya, tangan yang terbuka dapat melambangkan kebaikan dan kedamaian, sementara tangan yang terkepal melambangkan kekuatan atau perlawanan. Tangan juga memiliki berbagai wujud. Tangan yang tebal dan besar dapat menunjukkan kekuatan dan keteguhan, sementara tangan yang panjang dan ramping dapat menunjukkan keanggunan dan kelembutan.

Gambar 3.19 Tangan Kerangka
(Sumber: *Coda* (2015))

Dalam bahasa rupa, kerangka dikenal luas sebagai simbol yang mewakili kematian yang tak terelakkan. Interpretasi ini muncul karena citra kerangka berfungsi sebagai pengingat visual tentang keterbatasan manusia dan sifat kehidupan yang sementara (Leon, 2025).

Coda (2015) mengandung adegan di mana tokoh kematian ingin membawa jiwa manusia kembali ke kenyataan dan menggambarkan sekumpulan bagian kerangka yang mendekati jiwa tersebut. Adegan ini menunjukkan kematian yang mendatangi jiwa manusia, seolah-olah seperti tangan yang mengulurkan sesuatu.

Gambar 3.20 Tangan *Death*
(Sumber: *Death and the Winemaker (*2023*)*)

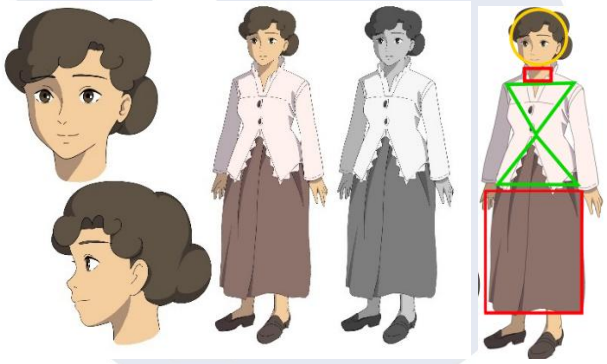
Dalam film *Death and the WinemakerI* (2023), tangan Death digambarkan sangat rapuh dan memanjang. Jari-jarinya tipis dan bertulang, dengan warna putih-pucat. Tangan ini tidak sepenuhnya terlihat seperti kerangka, ada kesan kulit yang meregang di atas tulang. Pilihan desain visual ini memiliki makna yang simbolis. Penampilan tangan yang berada

di antara hidup dan mati menunjukkan bahwa Death bukan makhluk hidup tapi bukan kerangka, sehingga mencerminkan bahwa walaupun ia bawa kehancuran, ada juga kelembutan di dalamnya. Bentuk tangan yang hampir seperti manusia ini menunjukkan sifat penuh empati dalam Death.

d. Eksplorasi

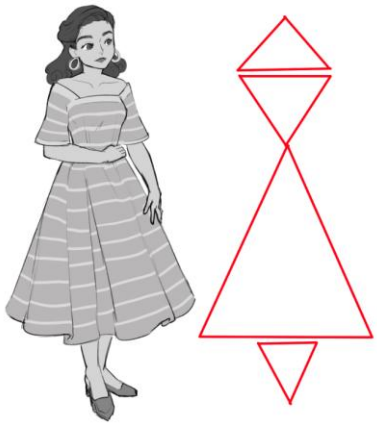
1) Bintari de Haas

a) Bentuk



Gambar 3.21 Eksplorasi Awal Desain Bintari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berdasarkan naskah film *Death Waits*. Tokoh Bintari awal digambarkan sebagai seseorang yang takut akan masa depan yang tidak pasti. Penulis ingin menunjukkan sifat keengganan untuk melepaskan masa lalunya. Hal tersebut dapat digambarkan dengan bentuk kotak, yang menunjukkan kokohnya pola pikir Bintari, walaupun enggan untuk berubah. Penulis mencoba menggambar Bintari dengan pakaian yang memberikan siluet kotak melalui bentuk roknya.

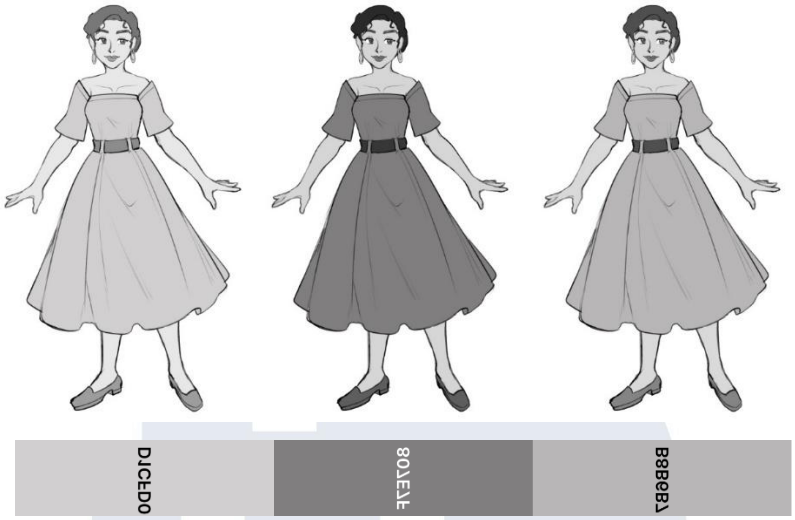


Gambar 3.17 Eksplorasi Bentuk Segitiga
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis kemudian melakukan revisi terhadap desainnya sehingga bentuk yang menonjol pada siluetnya diubah menjadi segitiga. Penulis membuat perubahan tersebut setelah mempertimbangkan ulang nilai-nilai yang dimiliki tokoh tersebut. Bintari sangat menghargai nilai stabilitas, suatu yang dapat direpresentasikan dengan segitiga *upright.* Namun, selama cerita berjalan, Bintari akan mengalami berbagai peristiwa yang menyebabkan ingatannya untuk bergeser dan menjadi tidak stabil, hal yang dapat direpresentasikan dengan segitiga terbalik (*upside-down).* Beda dari bentuk kotak, bentuk segitiga mampu mencerminkan perubahan stabilitas dalam tokoh Bintari.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

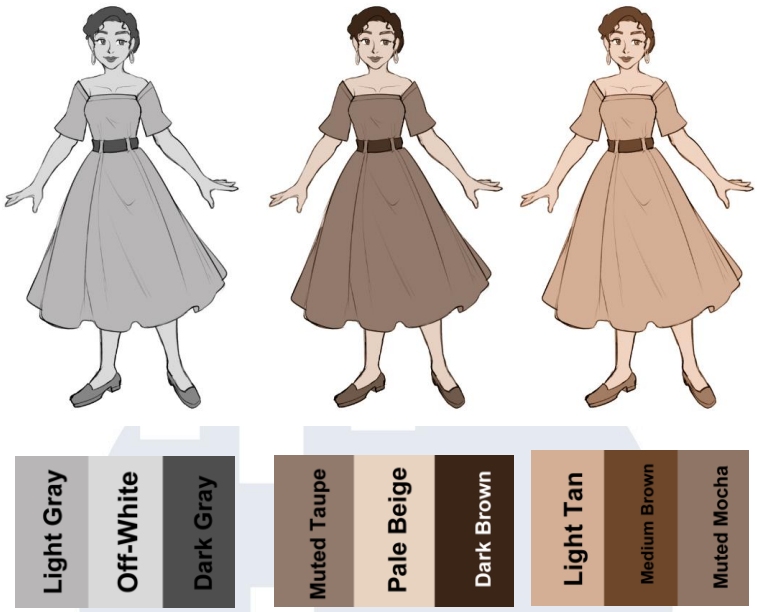
b) Warna



Gambar 3.22 Eksplorasi Value Bintari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada masa mudanya, Bintari ditampilkan tanpa hue atau saturasi. Hal tersebut menunjukkan jaman film pada tahun 1940-an, saat Bintari berumur 20. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan desain tokoh hitam-putih. Penulis membuat berbagai versi Bintari dengan *value* yang berbeda. Gambar pertama memiliki value dengan *low-contrast.* Gambar kedua memiliki value dengan high-contrast, dimana rambut dan gaun Bintari memiliki *value* yang lebih rendah sehingga gelapnya mencolok. Versi ketiga merupakan gambar dengan *value* menengah. Dalam gambar ketiga, *value* gaun dan rambut cukup gelap sehingga mencapai kontras yang cukup untuk dibedakan dengan *value* kulit Bintari.

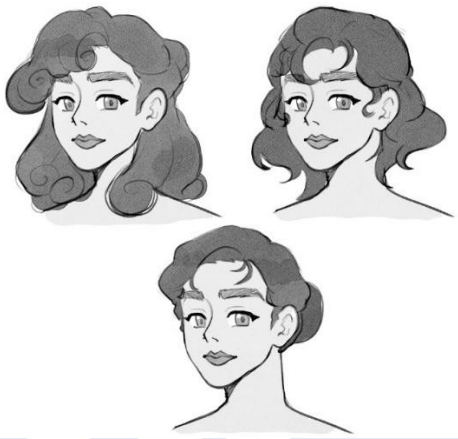
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.23 Eksplorasi Tone Bintari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Seiring berjalannya cerita, Bintari akan mengalami peristiwa-peristiwa yang menyebabkannya untuk mengingat kembali masa lalunya. Namun, Bintari tidak akan mengingat sepenuhnya sampai akhir. Oleh karena itu, penulis membatasi warna yang digunakan pada Bintari hanya pada warna hitam putih dan sepia. Berdasarkan referensi sepia yang digunakan dalam *Wizard of Oz* (1939), penulis mencoba untuk menambahkan warna kecokelatan pada desain tokoh Bintari. Gambar pertama berfungsi sebagai referensi Bintari hitam-putih, sehingga tidak memiliki *tone* sepia sama sekali. Penulis menambahkan *tone* sepia dalam gambar kedua, namun cukup rendah. Gambar ketiga memiliki tingkat *tone* sepia yang paling tinggi, sehingga warna tampak lebih cerah.

c) Kostum



Gambar 3.24 Eksplorasi Awal Gaya Rambut Bintari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis membuat berbagai sketsa gaya rambut berdasarkan referensi aktris Indonesia pada tahun 1950-an. Penulis mencoba untuk menggambarkan rambut dengan tekstur, panjang, dan gaya yang beda. Gaya rambut pertama terinspirasi oleh Ruth Pelupessy, dan menunjukkan rambut yang panjang dan bergelombang, sehingga mencerminkan kepribadian yang *feminine.* Gaya rambut kedua adalah rambut pendek disisir ke belakang, mirip dengan referensi Mieke Wijaya. Gambaran ketiga mengikut referensi Dhalia, dengan gaya rambut yang diikat sanggul.

Gambar 3.25 Revisi Eksplorasi Gaya Rambut Bintari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah membuat berbagai sketsa gaya rambut, penulis menentukan gaya rambut sanggul sebagai pilihan pertama. Namun, penulis melakukan sedikit perubahan terhadap desain gaya rambut untuk menggambarkan keanggunan dan kewanitaan Bintari secara lebih efektif. Versi awal sketsa gaya rambut memiliki sanggul yang ketat sehingga terkesan lebih tua dan dewasa. Penulis mengubah kekencangan sanggul, sehingga sisa rambut pada kepala tampak lebih bervolume.

Gambar 3.26 Eksplorasi Pakaian Bintari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis kemudian merancang desain pakaian Bintari berdasarkan gaun yang dikenakan ketiga aktris Tiga Dara. Penulis membuat berbagai sketsa pakaian dengan siluet dan bentuk yang bervariasi. Sketsa pertama menunjukkan pakaian kebaya, dengan lengan dan rok panjang yang mengikut siluet Bintari. Sebaliknya, sketsa kedua menunjukkan pakaian yang paling sedikit ditutupi. Pakaian tersebut memiliki lengan dan rok sepanjang lutut, dengan pinggang yang terikat. Sketsa ketiga menunjukkan *neckline* persegi, dengan *puffy sleeves* dan rok panjang *A-line*. Sketsa keempat menunjukkan gaun dengan lengan panjang siku *off-shoulder* dan rok panjang *maxi.*

Setelah membuat sketsa-sketsa tersebut, penulis melakukan evaluasi terhadap fitur-fitur pakain dari setiap sketsa. Sketsa pertama yang mirip dengan kebaya, memberi kesan latar belakang yang berbasis Indonesia secara tradisional. Pakaian tersebut juga tidak mencerminkan cara pikir Bintari yang lebih berfokus

pada karir pada jamannya. Karena Bintari mempunyai keturunan Indo-Belanda, penulis memutuskan untuk merancang pakaian yang terinspirasi oleh budaya barat. Pada bagian sketsa lainnya, penulis menggunakan bentuk *neckline* persegi serta rok panjang *A-line*, karena fitur gaun tersebut secara efektif memberi kesan *feminine* dan kemudaan tokoh Bintari.

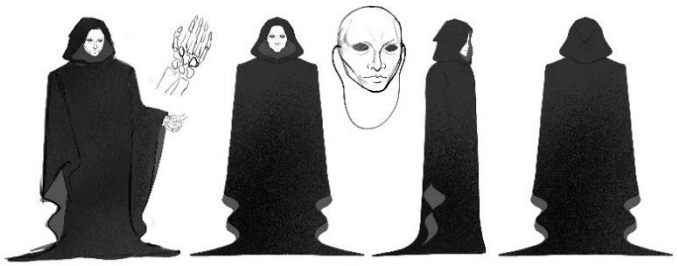
Gambar 3.27 Revisi Pakaian Bintari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah melakukan revisi, penulis menggambarkan desain tokoh dengan fitur-fitur yang paling efektif mencerminkan kepribadian Bintari. Penulis menggunakan siluet gaun yang mirip bentuk jam pasir, dengan tambahan sabuk untuk lebih menonjolkan pinggang rampingnya. Pakaian Bintari merupakan gaun dengan lengan *off-shoulder* sepanjang siku, dengan *neckline* persegi yang menunjukkan tulang selangka tokoh Bintari. Fitur pakaian tersebut menekankan kepribadian Bintari yang elegan dan feminin.

2) Death

Gambar 3.28 Awal Sketsa Death
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada awal eksplorasi desain tokoh Death, penulis mencoba menggambar siluet kasar dari tokoh tersebut, serta menambahkan berbagai fitur dasar, seperti tangan dan wajah. Penulis menggunakan penggambaran sosok kematian bermain *chess* sebagai referensi utama saat awal eksplorasi desain.



Gambar 3.29 *Revisi Desain Tokoh* Death
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam konteks *Death Waits*, personifikasi Death tidak digambarkan sebagai sosok yang menakutkan, tetapi lebih sebagai pendamping yang lembut dan mengerti. Penggunaan elemen visual seperti jubah hitam yang besar serta postur tinggi dan kurus tetap mempertahankan kesan mistis bagi sosok kematian tersebut, tetapi penulis tidak menggunakan sabit untuk mengurangi elemen agresif. Berdasarkan observasi referensi topeng tokoh kematian dalam

Coda (2015), penulis juga memberikan topeng *humanoid* putih untuk menggambarkan sisi Death yang mengambil peran atau berakting sebagai mendiang suami Bintari. Penulis menggambar tangannya dengan wujud kerangka, untuk menunjukkan aspek kematian yang terkait dengan mortalitas manusia dan segala makhluk hidup.

Gambar 3.30 Revisi *Character Sheet* Death
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah mengembangkan *storyboard*, penulis melakukan revisi terhadap berbagai desain tokoh Death. Revisi pertama adalah bentuk topeng Death yang diubah menjadi bentuk tengkorak burung gagak. Penulis memutuskan untuk memberikan tokoh tersebut topeng yang lebih mencerminkan konsep kematian, melalui bagian muka burung gagak yang melambangkan datangnya kematian. Hal tersebut juga terdukung observasi referensi topeng wabah, karena Death akan menjadi sosok terakhir yang dilihat Bintari sebelum ia meninggal. Namun, untuk membawa kembali kehadiran tokoh yang lebih tulus dan manusiawi, penulis mengubah bentuk tangannya dari tangan yang *skeletal* menjadi tangan yang lebih *humanoid*, sesuai dengan observasi referensi tangan tokoh kematian dalam *Death and the Winemaker (2023).*