

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. GAMBARAN UMUM

Proyek animasi tugas akhir bernama (HEART) dikemas sebagai animasi 2D terbatas, bertema drama dengan fokus dalam hubungan pasca kehilangan dan kedukaan, penulis berfokus pada perancangan tokoh sebagai bahasan utama dalam laporan ini.

Pada bab ini proses perancangan tokoh dari awal pra produksi sehingga akhir proyek menjadi fokus penulis. Tokoh yang menjadi fokus dalam penelitian adalah John, seorang ayah dan pencipta yang berduka atas kehilangan anaknya, dan Mirai, sebuah robot yang dibuat dalam gambar anak perempuan John yang sudah meninggal sebagai respon kedukaannya. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk penelitian bersifat kualitatif, yaitu studi literatur dan observasi. Studi literatur yang digunakan oleh penulis berfokus pada teori - teori seputar perancangan tokoh, *continuing bond* dan juga kedukaan. Sedangkan metode observasi difokuskan ke dalam penerapan secara visual dalam animasi.

3.1.1. SINOPSIS

HEART dimulai dengan sebuah robot anak kecil bernama Mirai yang menemukan dirinya di dalam siklus sehari - hari mengurus rumah dan penciptanya John. Rumah yang diurusnya penuh dengan foto keluarga dan gambar anak - anak namun tidak ada suara atau tanda kehidupan yang terlihat.

Setiap hari Mirai membuat masakan untuk John namun mereka tidak pernah berbicara, hanya mengikuti rutinitas yang sudah mereka miliki. Satu hari setelah makan Mirai melihat John masuk ke dalam ruang kerjanya dan memutarkan kotak musik kecil di mejanya, melihat penciptanya seperti itu membuat Mirai ingin melakukan sesuatu untuk menolongnya.

Beberapa saat kemudian di dapur Mirai mulai melihat gambar dan foto anak kecil perempuan yang terpajang di kulkas, dia melihat berbagai hal yang dilakukan anak kecil itu, dan mencoba menirunya untuk menghibur John. Percobaan yang dilakukan oleh Mirai bervariasi dari menggambar potret keluarga

penuh John seperti foto sampai membuat telur omelet dengan hati di tengahnya seperti apa yang dia lihat di foto, namun semua usahanya gagal untuk membantu John.

Disaat malam hari John tertidur di meja kerjanya, lalu dia terbangun oleh suara musik kecil, dia melihat kotak musik di mejanya tidak berputar namun musiknya terus berjalan. John mengikuti suara musik tersebut sampai dia tiba di dapur dan melihat Mirai berputar di bawah cahaya lampu, membuat John teringat anaknya sebagai anak ceria yang dimilikinya dibanding seseorang yang telah meninggal.

3.1.2. POSISI PENULIS

Dalam penggeraan tugas akhir, penulis berperan sebagai peneliti dalam perancangan tokoh pada proses pra produksi untuk memvisualisasikan tokoh John, ayah dan pencipta yang berduka setelah kehilangan anaknya, dan Mirai, sebuah robot yang dibuat dalam gambar anak perempuan John yang sudah meninggal sebagai respon kedukaannya.

Menunjukkan bagaimana hubungan antara ayah dan anak dilanjutkan melalui pencipta dan ciptaannya dapat divisualisasikan secara simbolis dalam perancangan tokoh dalam animasi pendek *HEART*.

3.1.2. TAHAPAN KERJA

Pada film animasi pendek terbatas “HEART” penulis memulai dengan mematangkan penuh konsep cerita yang ingin disampaikan, dan juga medium yang akan digunakan untuk menyampaikan cerita tersebut. Dalam proses perancangan penulis memfokuskan perhatiannya kepada kedua tokoh ayah dan pencipta bernama John , dan sang robot yang menjadi medium duka bernama Mirai.

Pembangunan langkah pertama dalam perancangan tokoh adalah tridimensional dari kedua tokoh tersebut, yang terdiri dari sosiologis, psikologis, dan fisiologis. Tahap ini dilakukan penulis untuk membangun dasar identitas dari tokoh supaya tetap berjalan dengan topik dan tema yang ditetapkan.

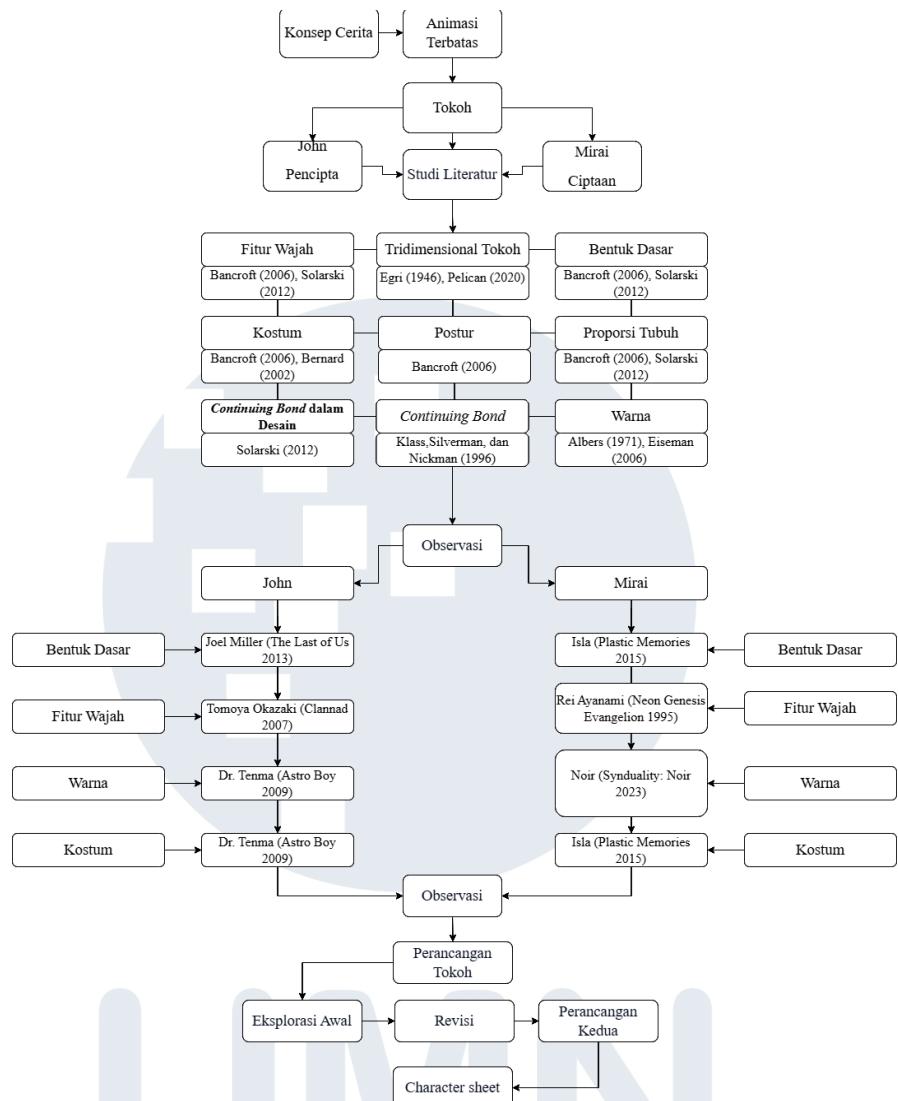
Setelah itu penulis menggunakan teori *continuing bond* untuk menjelaskan hubungan antara kedua tokoh tersebut, bagaimana dalam usaha untuk melanjutkan sesuatu salah satu tokoh menciptakan tokoh satunya. Penulis juga mempelajari bagaimana koneksi antara tokoh dapat ditunjukkan melalui elemen desain seperti pakaian atau bentuk dasar tokoh untuk menunjukkan peran tokoh dalam hubungan tersebut.

Penulis juga mengumpulkan studi literatur tentang bentuk dasar, proporsi tubuh, ekspresi wajah, kostum, dan juga warna sebagai dasar untuk membangun visual dari tokoh John dan Mirai. Selain penelitian literatur, penulis juga mengumpulkan beberapa tokoh dari media lain sebagai acuan dalam perancangan visual tokoh Mirai dan John.

Penulis mengambil acuan dari beberapa tokoh dalam berbagai media yang menunjukkan tokoh yang mengalami situasi atau beberapa aspek serupa dengan cerita *HEART*, penulis mengobservasi bagaimana tokoh tersebut dapat dibangun untuk menyesuaikan dengan peran dan kondisi yang dialami tokoh agar dapat disampaikan secara visual.

Selanjutnya penulis mengambil konsep gambar dari berbagai tokoh dan melakukan perbandingan desain dan elemen antara tokoh untuk mencari kemiripan ataupun perbedaan yang dimiliki tokoh berdasarkan teori yang sudah ditemukan oleh penulis pada bab sebelumnya.

Setelah penulis melalui tahap awal observasi serta mengeksplorasi dan melakukan perbandingan dalam visualisasi tokoh agar lebih menunjukkan hubungan antar tokoh. Penulis akan melakukan tahap revisi yang kemudian akan menghasilkan visual akhir tokoh Mirai dan John yang menunjukkan hubungan pasca duka antara kedua tokoh tersebut.



Gambar 3.1. Skema perancangan

(Dokumentasi pribadi)

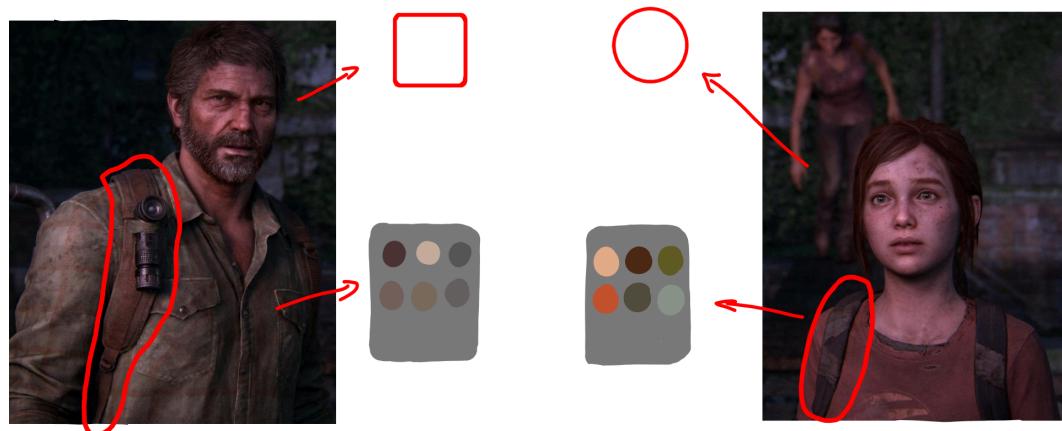
3.2. ACUAN

Dalam penelitian, penulis melakukan observasi menggunakan beberapa tokoh dari film animasi maupun gambar yang didapat dari internet ataupun dokumentasi pribadi sebagai acuan. Kemudian acuan akan membantu penulis dalam perancangan tokoh Mirai dan John.

3.2.1. Acuan Koneksi antar Tokoh

Berdasarkan bab sebelumnya penulis menemukan koneksi antar tokoh dapat ditunjukkan menggunakan elemen dengan karakteristik yang sama seperti kata SolarSKI (2012). Berikut acuan koneksi antara tokoh yang membagi elemen perancangan yang sama.

1. Joel dan Ellie The Last of Us (2013)



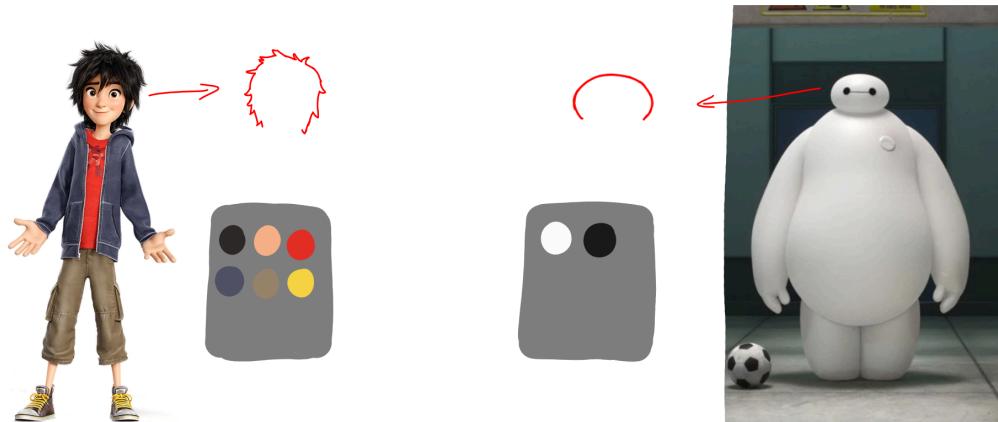
Gambar 3.2. Gambar tokoh Joel dan Ellie

(Dokumentasi pribadi)

Tokoh Joel dan Ellie dari game The Last of Us (2013) memiliki hubungan dimana dalam cerita tokoh Ellie menjadi refleksi dari anak perempuan Joel yang meninggal di awal game, dengan di dalam perjalanan hubungan mereka berkembang seperti ayah dan anak.

Beberapa elemen desain yang dibagi kedua tokoh berupa bentuk dasar yang berbeda namun kotak Joel tidak memiliki sudut tajam untuk menyesuaikan dengan lingkaran Ellie, kedua tokoh juga memiliki warna yang cenderung sama namun Ellie memiliki saturasi warna yang lebih terang, dan kedua tokoh juga memiliki aksesoris yang sama berupa tas yang digunakan oleh kedua tokoh.

2. Hiro dan Baymax Big Hero Six (2014)



Gambar 3.3. Gambar tokoh Hiro dan Baymax

(Dokumentasi pribadi)

Tokoh Hiro dan Baymax dari animasi Big Hero Six (2014) memiliki relasi dimana Baymax berupa kreasi dari saudara Hiro yang meninggal dan bekerja sama dengan Hiro untuk menangkap pembunuh kakaknya serta membantu Hiro dengan keduaannya.

Berbeda dengan tokoh Joel dan Ellie dari subbab sebelumnya yang menggunakan elemen yang sama untuk menunjukkan relasi kedua tokoh, Hiro dan Baymax menggunakan elemen yang berlawanan untuk menunjukkan relasi dan peran dari kedua tokoh. Bentuk dasar Hiro memiliki sudut tajam yang berantakan berlawanan dengan bentuk bulat tanpa sudut milik Baymax, menunjukkan kondisi Hiro yang masih tidak stabil setelah kematian kakaknya.

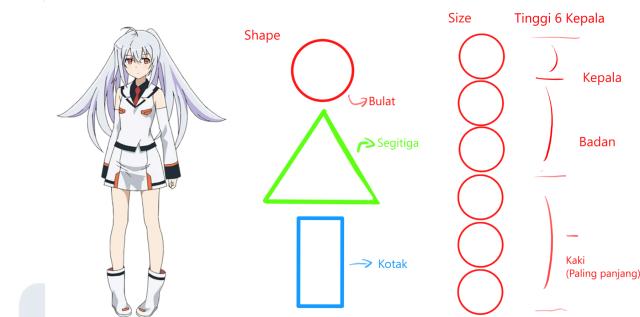
3.2.2. Mirai

Dalam film animasi HEART, Mirai merupakan sebuah robot yang diciptakan sesuai gambaran anak John dalam usahanya untuk mempertahankan hubungan dengan anaknya. Mirai termasuk tokoh yang penasaran dan perihatin, memiliki gabungan sebagian dari kepribadian anaknya John dan bentuknya sebagai robot.

Untuk mendapatkan visual yang tepat untuk tokoh Mirai, penulis menggunakan acuan dari beberapa tokoh film animasi dan gambar.

1. Bentuk Dasar

Untuk acuan bentuk dasar tokoh, penulis menggunakan tokoh Isla dari seri animasi *Plastic Memories* (2015). Dalam animasinya, cerita Isla menunjukkan dirinya sebagai robot yang membantu orang - orang yang harus berhadapan dengan perpisahan yang mirip dengan kematian, dan pada akhir ceritanya Isla juga harus berhadapan dengan hubungannya yang terpaksa terpisah karena kematian juga. Cerita tersebut berkorelasi dengan konsep *continuing bond* yang berhadapan dengan kematian dan dampaknya kepada hubungan seseorang.



Gambar 3.4. Bentuk dasar Isla.

(<https://static.wikia.nocookie.net/plastic-memories/images/c/cb/11498-1516475904.png/revision/latest?cb=20220604234621>)

Dari hasil observasi penulis, tokoh Isla memiliki beberapa bentuk dasar seperti bulat, segitiga, dan kotak. Namun penggunaan bentuk masih didominasi dengan bulat tanpa ada banyak sudut tajam yang membuat karakter terlihat baik atau tidak mengancam seperti Bancroft (2006) dalam teori bentuk dasar.

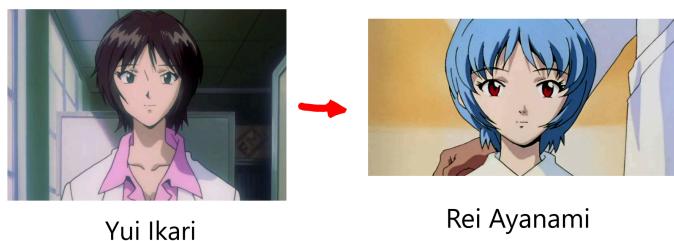
Hasil penelitian juga menunjukkan perancangan tokoh Isla berhubungan dengan konsep *continuing bond* dengan bentuknya yang lembut berfungsi

sebagai simbol kehadiran yang mendorong perannya sebagai tokoh pembantu, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

2. Fitur Wajah

Dalam animasi dan game, fitur wajah anak - anak cenderung mengarah pada mata yang besar untuk menunjukkan ekspresi tokoh lebih mudah, walaupun ekspresi tersebut kecil. Seperti tokoh Rei Ayanami dari seri animasi *Neon Genesis Evangelion* (1995), Rei dikenalkan di dalam cerita sebagai tokoh pendiam dan latar belakang kehidupannya sebagai duplikasi genetika secara ilmiah dari tokoh bernama Yui Ikari untuk mencapai tujuan tertentu.

Duplikasi secara genetik



Gambar 3.5. Fitur wajah Rei Ayanami dan Yui Ikari.

(<https://static0.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2023/01/evangelion-young-rei.jpg?q=50&fit=crop&w=825&dpr=1.5>)

Hasil observasi dari penulis juga menunjukkan fitur wajah Rei merefleksikan *continuing bond* dengan fitur wajahnya merefleksikan karakteristik dari, merefleksikan pelanjutan identitas Yui Ikari, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996), Kuei (1998) juga mengatakan mata yang besar pada tokoh dapat melambangkan ketulusan dan juga kehangatan.

3. Warna

Warna di dalam media dapat berfungsi sebagai pengarah emosional ataupun mood antar tokoh juga, seperti yang dikatakan Albers (1971). Sebagai acuan warna penulis meneliti tokoh Noir dari seri animasi *Synduality: Noir* (2023), dalam animasi Noir merupakan robot android yang berperan penting untuk

membantu manusia mengendalikan robot raksasa, latar belakang Noir menunjukan tokoh yang kehilangan ingatan dan partner lamanya sehingga membuat Noir harus mempelajari ulang banyak hal dalam kehidupan barunya.



Gambar 3.6. Desain Noir.

(<https://static.wikia.nocookie.net/synduality/images/0/0e/Noir.png/revision/latest?cb=20230703195859>)

Warna tokoh Noir yang hilang ingatan dominan putih tanpa banyak warna dominan lain juga membantu membangun persepsi ketenangan, kepolosan, dan kestabilan emosional melambangkan penyesuaian dengan kondisi baru, karakteristik tersebut juga membantu merepresentasikan kondisi yang biasa dialami oleh tokoh yang terpengaruh oleh *continuing bond*, seperti peran yang membantu tokoh dengan sifat emosional sensitif yang sedang mengalami perubahan setelah kehilangan, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

4. Kostum

Dalam animasi kostum dapat membantu membentuk identitas dan kepribadian tokoh, seperti yang dikatakan Bancroft (2006). Sebagai acuan penulis memilih tokoh Isla dari seri animasi *Plastic Memories* (2015), Penulis memutuskan untuk memilih Isla sebagai acuan kostum karena beberapa aspek, kostum Isla bertempat dan berlokasi di masa depan yang tidak terlalu jauh seperti cerita *HEART*, dan kostum Isla juga bersifat berlapis ringan, sederhana, dan bersifat

lembut yang membantu membangun persepsi tokoh yang mengalami kondisi emosional secara berkelanjutan sehari - hari seperti *continuing bond* yang dampaknya biasa terlihat dalam kehidupan sehari - hari orang yang terdampak.



Gambar 3.7. Kostum Isla.

(<https://static.wikia.nocookie.net/plastic-memories/images/c/cb/11498-1516475904.png/revision/latest?cb=20220604234621>)

Setelah observasi penulis menemukan kostum Isla juga melambangkan peran identitas tokoh diantara tokoh lainnya, dan membangun persepsi tempat dan waktu cerita tokoh. seperti kata Bancroft (2006).

3.2.3. John

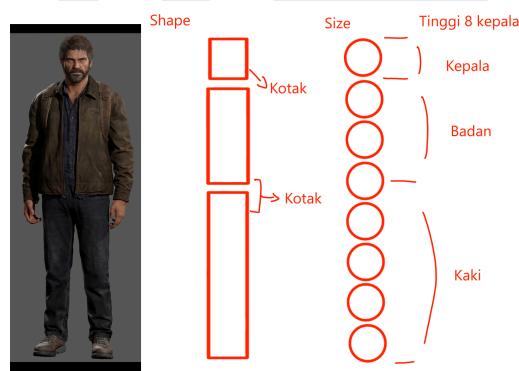
Dalam film animasi HEART, John merupakan sebuah ayah dan pencipta yang sedang berduka karena anaknya yang meninggal. John termasuk tokoh yang terkalkulasi dan dingin di dalam animasi, mengalami kedukaan berkelanjutan dan juga yang tidak terduga membuat dirinya hilang semua harapan. Untuk mendapatkan visual yang tepat untuk tokoh John, penulis menggunakan acuan dari beberapa tokoh film animasi dan gambar.

1. Bentuk Dasar

Untuk acuan bentuk dasar tokoh, penulis menggunakan tokoh Joel Miller dari seri game *The Last of Us* (2013). Dalam gamenya Joel merupakan tokoh yang

kehilangan anaknya ketika ada virus yang mengubah dan membunuh orang, setelah beberapa tahun kemudian Joel bertemu tokoh baru bernama Ellie yang perlu dilindungi dan keduanya mulai membangun hubungan erat dalam perjalanan mereka.

Bancroft (2006) mengatakan bentuk dasar menjadi fondasi atas kepribadian dan perilaku dari tokoh, bukunya juga berkata orang dewasa lebih bahu yang lebih luas dan lebih memiliki sudut yang banyak.



Gambar 3.8. Bentuk dasar Joel Miller.

(<https://i.pinimg.com/736x/68/a4/dc/68a4dcbe233fe928363f23c3aae34248.jpg>)

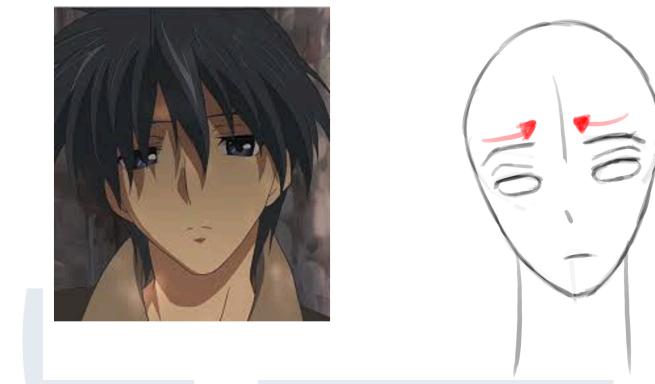
Dari hasil observasi penulis, tokoh Joel menunjukkan bentuk yang besar, berat, dan kokoh menunjukkan tokoh yang terstruktur dalam membawa beban emosional. Perancangan tokoh Joel juga memiliki kehadiran simbolik perannya sebagai seorang figur ayah dan pelindung, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

2. Fitur Wajah

Dalam animasi dan game, fitur wajah orang dewasa cenderung mengarah pada mata yang kecil untuk menunjukkan pertambahan umur, seperti kata Bancroft (2006). Seperti tokoh Tomoya Okazaki dari seri game dan animasi *Clannad* (2007).

Tomoya dalam ceritanya merupakan tokoh yang melalui banyak percobaan dan duka pada hidupnya, dengan kehilangan istri pada awalnya dan diikuti

dengan anaknya karena penyakit yang membuat Tomoya terpaksa berhadapan dengan perpisahan dan kehilangan. Kuei (1998) mengatakan mata yang kecil dapat melambangkan dedikasi dan ketutupan emosional.



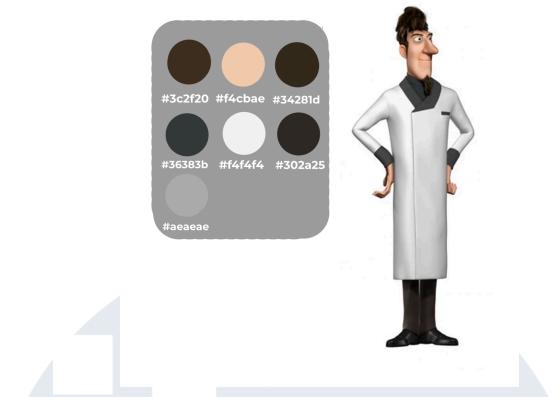
Gambar 3.9. Fitur Wajah Tomoya Okazaki murung.

(https://static.wikia.nocookie.net/thelastofus/images/d/d1/Part_I_Joel_infobox.png/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20230215182931)

Setelah observasi penulis menemukan fitur wajah Tomoya Okazaki menunjukkan transformasi ikatan setelah kehilangan anaknya, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996), yang terlihat kuat namun tertutup secara emosional dengan ekspresi muka yang minim dan terlihat lemas lelah menunjukkan tokoh yang masih berusaha memproses emosi kehilangannya, karena kehilangan istri dan anaknya.

3. Warna

Warna di dalam media dapat berfungsi sebagai pengarah emosional ataupun mood antar tokoh juga, seperti yang dikatakan Albers (1971). Sebagai acuan warna penulis meneliti tokoh Dr. Tenma dari film *Astro Boy* (2009), penulis memutuskan untuk memilih Dr. Tenma karena latar belakangnya sebagai seorang ayah yang kehilangan dan membangun kembali anaknya, tetapi juga pekerjaannya sebagai ilmuwan dari masa depan,



Gambar 3.10. Warna Dr. Tenma.

(https://static.wikia.nocookie.net/villains/images/3/37/Dr._Bill_Tenma_%282009_full_body%29.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/200?cb=20190515173338)

Penggunaan warna putih dan hitam pada tokoh Dr. Tenma menunjukkan sifat berbeda yang terasa profesional terkendali, menunjukkan identitas tokoh yang berpikir secara logis dibanding emosional untuk menghadapi masalahnya, yang mendorong bagaimana dia berusaha menjaga hubungan dengan anaknya menggunakan ilmunya dibanding merenung secara tradisional, menunjukkan nilai *continuing bond* yang unik padanya karena latar belakangnya, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

4. Kostum

Dalam media kostum dapat membantu membentuk identitas dan kepribadian tokoh, seperti yang dikatakan Bancroft (2006). Sebagai acuan penulis memilih tokoh Dr. Tenma dari film Astro Boy (2009). Dalam filmnya, Dr. Tenma ditunjukkan sebagai seorang ilmuwan yang kehilangan anaknya dalam kecelakaan dalam tempat percobaan robotnya, membuat Dr. Tenma membangun anaknya sebagai robot sebagai usaha untuk membenarkan kesalahannya.



Gambar 3.11. Kostum Dr. Tenma.

(https://static.wikia.nocookie.net/villains/images/3/37/Dr._Bill_Tenma_%282009_full_body%29.jpg/revision/latest?cb=20190515173338)

Perancangan kostum tokoh Dr. Tenma juga ditunjukkan melalui bahan yang tebal, pakaian yang berlapis, berfokus pada efisiensi pekerjaannya yang mendorong bagaimana dia berusaha menjaga hubungan dengan anaknya menggunakan ilmunya dibanding merenung secara tradisional, menunjukkan sifat pelanjutan identitas dengan beberapa bentuk transformasi supaya dapat menjaga hubungan dengan anaknya, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

3.3. PROSES PERANCANGAN

3.3.1. Mirai

1. Tridimensional Tokoh

Dari awal pembentukan cerita, penulis membentuk tokoh Mirai sebagai robot yang merefleksikan kehilangan, di dalam cerita pembentukan Mirai oleh John membuat Mirai memiliki karakteristik anak - anak secara penampilan dan juga sifat. Kepribadian Mirai menjadi gabungan antara anak kecil yang tidak tahu apa - apa, dan juga robot yang dibuat untuk membantu.

a. Fisiologi

Dalam cerita, Mirai dibuat dalam gambaran anak John yang berumur 9 tahun. Ia memiliki tinggi 125 cm dan berat 29 kg. Mirai memiliki warna mata biru terang, dengan warna kulit terang. Mirai memiliki postur tubuh yang tegap, rambut pendek berwarna abu - abu, pakaian yang digunakan berupa gaun putih sederhana tanpa pola.

b. Sosiologi

Mirai tinggal dengan penciptanya John yang berada di kelas sosial atas, walaupun tinggal dirumah yang relatif cukup besar, Mirai hanya menggunakan satu kamar kecil sebagai tempat pribadinya. Di dalam rumah hanya ada Mirai dan John yang membuat waktunya dihabisi mengurus rumah tersebut.

c. Psikologi

Mirai memiliki sifat pendiam karena di rumahnya dia hampir tidak pernah berbicara dengan John, Mirai sendiri memiliki ketertiban dan kerapian yang hampir elegan karena dia adalah robot, tetapi juga kepolosan, dan penasaran seperti anak - anak.

2. Bentuk Dasar

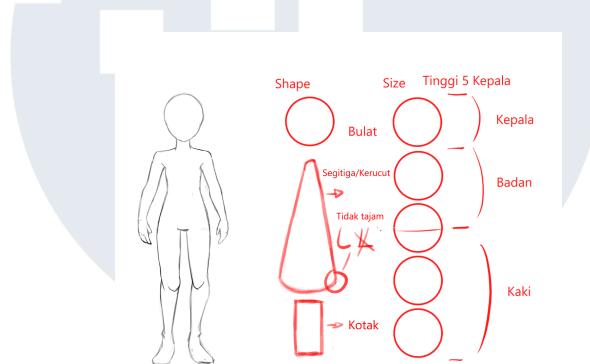
Setelah melakukan analisis pada tridimensional tokoh Mirai, penulis mulai merancang bentuk dasar yang sesuai dengan karakteristik Mirai dengan proporsi tubuh anak kecil. Untuk menunjukkan proporsi anak dan kepribadian Mirai yang polos tetapi tertib rapi, penulis memilih untuk menggunakan bentuk dasar bulat, segitiga, dan kotak yang tidak memiliki sudut tajam.

Konsep hubungan antar tokoh juga ditambahkan penulis berdasarkan observasi yang dilakukan penulis menggunakan acuan Isla pada subbab sebelumnya. Penulis menggunakan bentuk lingkaran untuk merepresentasikan kepolosan dari karakter dan sifat kanak - kanaknya, segitiga untuk

menunjukkan sifat energetik yang biasa ditemukan pada tokoh anak - anak, dan kotak digunakan penulis untuk sifat rapih, pengurus, dan terpercaya.

Memiliki bentuk dasar yang menampilkan bentuk kecil, lembut, dan minim sudut untuk menunjukkan perannya sebagai anak dalam hubungannya, kontras tersebut juga dilakukan penulis dalam perancangan Mirai sebagai pelanjut hubungan ayah dan anak John pasca duka.

Setelah itu penulis melakukan eksplorasi dari bentuk - bentuk yang dimiliki menggunakan berbagai ukuran dan rotasi yang berbeda untuk melihat bentuk yang sesuai dengan kepribadian Mirai yang menunjukkan ketenangan.

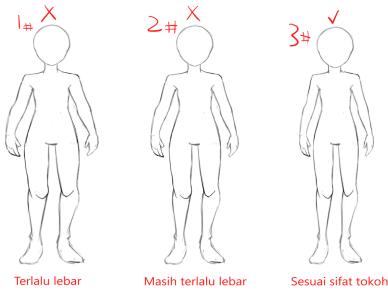


Gambar 3.12. Bentuk dasar Mirai.

(Dokumentasi pribadi)

Penulis juga melakukan eksplorasi berbagai besar badan untuk memberikan tokoh Mirai sifat rapuh, penulis membuat berbagai macam contoh model badan tokoh Mirai dengan kebesaran yang berbeda - beda untuk melakukan perbandingan.

Setelah beberapa percobaan penulis menemukan contoh gambar ketiga yang paling memberikan impresi tokoh dengan bentuk badan yang rapuh sebagai kontras untuk menunjukkan peran Mirai sebagai anak yang dilindungi oleh John dalam hubungan ayah anak mereka. Melanjutkan kehadiran simbolik ayah - anak yang dimiliki John dengan anaknya namun dengan bentuk yang berbeda, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).



Gambar 3.13. Bentuk dasar Mirai.

(Dokumentasi pribadi)

3. Fitur Wajah

Pada proses ini penulis melakukan percobaan untuk menangkap sifat kepolosan dan karakteristik anak - anak untuk menekankan peran ayah anak antara John dan Mira, percobaan pertama membuat fitur wajah Mirai berfokus pada mata yang menunjukkan kepolosan dengan refleksi cahaya yang kecil pada mata untuk mendorong elemen robot tokoh Mirai.

Perancangan fitur wajah Mirai juga mengejar konsep hubungan dimana fitur wajahnya merefleksikan sifat keterbukaan emosional dan ketulusan, memberikan keseimbangan kontras kepada John.



Gambar 3.14. Fitur Wajah Mirai.

(Dokumentasi pribadi)

Namun percobaan pertama membuat tokoh terlihat lebih tua, karena tokoh anak - anak memiliki mata yang besar menurut Bancroft (2006). Pada

eksplorasi kedua penulis mencoba untuk memperbesar mata untuk membuat tokoh terlihat lebih seperti anak - anak dan mendorong sifat kepolosan tokoh lebih jauh supaya berkontras dengan John dengan fitur wajah yang lebih serius dan berpengalaman.

Penulis juga membuat perubahan pada bentuk muka tokoh untuk mengurangi sisi tajam dari fitur wajah tokoh, membuat fitur tokoh lebih bulat supaya merefleksikan sifat yang dimilikinya di dalam cerita.



Gambar 3.15. Fitur Wajah Mirai.

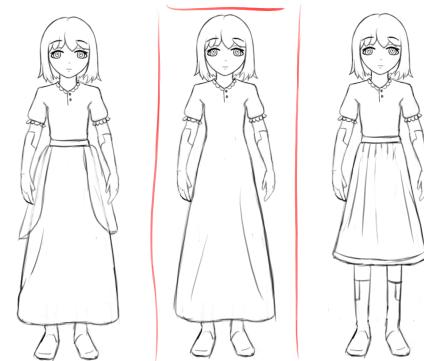
(Dokumentasi pribadi)

Penulis menentukan fitur wajah kanan tidak hanya sesuai untuk menunjukkan kepolosan tokoh tetapi juga menghubungkan dengan desain fitur wajah John, dengan fitur wajah bulat menunjukkan tokoh yang masih murni dibandingkan tokoh yang sudah melalui percobaan hidup. Melanjutkan peran identitas anak John dalam karakteristik Mirai, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

4. Kostum

Pada eksplorasi awal, penulis merancang kostum Mirai dalam *setting* masa depan untuk menyesuaikan cerita. Dalam eksplorasi ini, penulis menggunakan acuan yang dibahas pada subbab sebelumnya untuk membuat kostum dengan perasaan *ethereal*. Penulis juga berencana menambahkan beberapa elemen dan

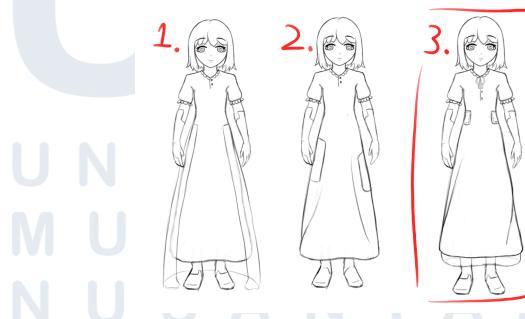
aksesoris yang menunjukkan hubungan antara Mirai dan John berupa hubungan lanjutan dari hubungan yang sebelumnya sudah ada.



Gambar 3.16. Kostum Mirai.

(Dokumentasi pribadi)

Hasil eksplorasi penulis juga bertujuan untuk membuat kostum yang sesuai dengan tempat dan waktu cerita di masa depan yang tidak terlalu beda dengan sekarang. Penulis membuat beberapa variasi kostum berdasarkan pakaian anak kecil perempuan dari negara Amerika, hasil percobaan penulis termasuk gaun, rok, dan gabungan yang membuat kostum menjadi berlapis untuk memberikan elemen yang sama dengan kostum John.



Gambar 3.17. Kostum Mirai

(Dokumentasi pribadi)

Hasil eksplorasi kedua penulis menambahkan beberapa detail pada kostum tokoh, seperti pita kecil untuk menunjukkan sifat anak - anak, tambalan baju,

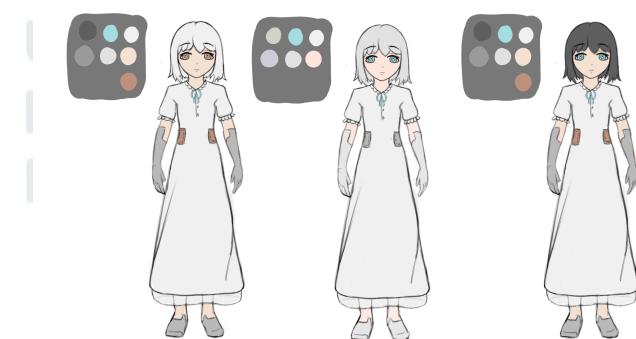
dan lapisan transparan di bawah gaun sampai ke kaki untuk memberikan elemen lapisan seperti kostum John, mendorong hubungan antara kedua tokoh.

Penambahan aksesoris juga berfungsi sebagai penghubung antara John dan Mirai dengan kedua tokoh memiliki aksesoris atau elemen yang sama seperti pita biru kecil Mirai dan gelang biru John. Memberikan kehadiran simbolik pada hubungan mereka, serta menunjukkan transformasi untuk menyesuaikan dengan koneksi yang baru, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

5. Warna

Proses penggunaan warna pada tokoh Mirai melakukan eksplorasi sesuai dengan acuan pada subbab sebelumnya dimana warna Isla berfungsi sebagai penjelas perannya di dalam cerita, penulis membuat pemilihan warna tokoh Mirai dengan warna yang cerah dan pucat untuk memberi sifat sesuatu yang terbuat baru sebagai identitas tokoh.

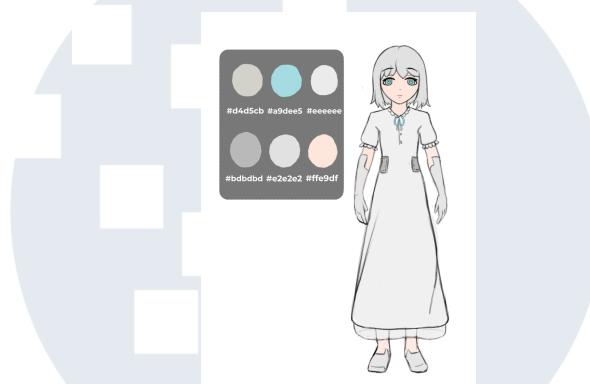
Pemilihan warna Mirai juga bertujuan untuk menunjukkan peran kedua tokoh di dalam hubungan yang terlihat dengan jelas menunjukkan variasi dibanding John yang terikat oleh warna yang terbatas dan gelap. Warna pucat juga bertujuan untuk menghubungkan kepada warna tokoh John, dimana tokoh John memiliki warna yang lebih gelap untuk menunjukkan konflik emosional yang masih diproses, seperti kata Albers (1971).



Gambar 3.18. Warna Mirai.

(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi warna penulis mencoba menggabungkan beberapa warna gelap lainnya untuk membuat kesamaan elemen antara tokoh John dan Mirai, tetapi percobaan warna yang lebih gelap membuat bagian dengan warna yang lebih gelap terlalu menarik perhatian dari bagian lainnya. Karena itu penulis memutuskan untuk memilih warna netral untuk tokoh Mirai, membuat tokoh terasa terlahir ulang dan masih polos. Melambangkan pelanjutan identitasnya sebagai anak, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).



Gambar 3.19. Warna Mirai.

(Dokumentasi pribadi)

3.3.2. John

1. Tridimensional Tokoh

Pembentukan tokoh John dibentuk sebagai seorang jenius yang mengalami kejadian diluar kendalinya, karena kedukaan dan keinginan untuk mengambil alih situasi dia memutuskan untuk menciptakan Mirai. Sebuah bentuk penolakan atas apa yang terjadi, namun dengan berjalannya waktu dia sadar Mirai tidak membawa kembali anaknya sehingga membuat dia terjebak untuk terus berduka.

a. Fisiologi

Dalam cerita John berumur 34 tahun, ia memiliki tinggi 179 cm dengan berat 82 kg. John memiliki warna mata coklat dengan warna kulit terang. Postur badan John bungkuk dan tertutup, ia memiliki rambut hitam pendek

berantakan dan jenggot tipis. Pakaian yang John gunakan hanya kaos putih dan celana panjang hitam.

b. Sosiologi

John tinggal di rumah yang relatif besar sebagai kelas sosial atas karena pekerjaannya menjadi pembangun robot, John menghabiskan sebagian besar waktunya di dalam ruang kerjanya membuat sketsa. Dalam cerita dia hanya tinggal dengan ciptaannya Mirai.

c. Psikologi

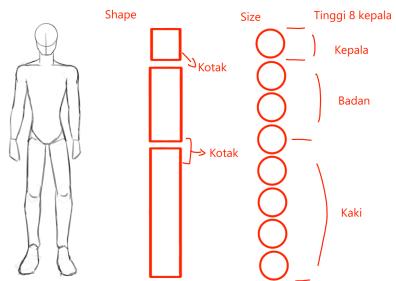
John tidak pernah berbicara sejak kematian anaknya, memilih untuk menghabiskan waktunya melakukan sketsa sambil mendengar lagu dari kotak musik anaknya. John bersifat dingin dan tertutup kepada Mirai, tidak pernah menyapa atau berbicara dengannya. Terjebak memikirkan pengalamannya berulang - ulang.

2. Bentuk Dasar

Setelah melakukan analisis pada tridimensional tokoh John, penulis mulai merancang bentuk dasar yang sesuai dengan karakteristik John dengan tubuh orang dewasa. Untuk menunjukkan proporsi orang dewasa yang sudah terdampak secara mental tetapi memiliki sifat pelindung, penulis memilih untuk menggunakan bentuk dasar kotak.

Penulis menggunakan bentuk kotak untuk merepresentasikan kekokohan dari karakter dan sifat pelindungnya, seperti acuan subbab sebelumnya perancangan bentuk dasar John berencana untuk menunjukkan bentuk yang besar, berat, dan kokoh menunjukkan tokoh yang tidak hanya secara visual terlihat kuat tetapi juga tokoh yang masih memproses emosinya.

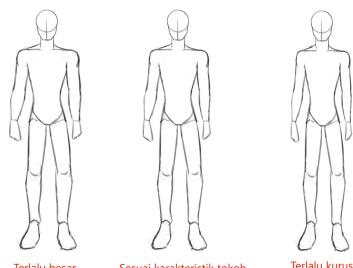
Setelah itu penulis melakukan eksplorasi dari bentuk - bentuk yang dimiliki menggunakan berbagai ukuran dan rotasi yang berbeda untuk melihat bentuk yang sesuai dengan kepribadian John dan tinggi badan menggunakan ukuran kepala seperti kata Solarski (2012).



Gambar 3.20. Bentuk dasar John.

(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi pertama penulis membuat tokoh memiliki tinggi 8 kepala untuk membuat tokoh memiliki tinggi orang dewasa, penulis juga melakukan berbagai percobaan dengan ukuran tubuh yang berbeda - beda untuk melihat proporsi yang paling sesuai dengan karakteristik John.



Gambar 3.21. Bentuk dasar John

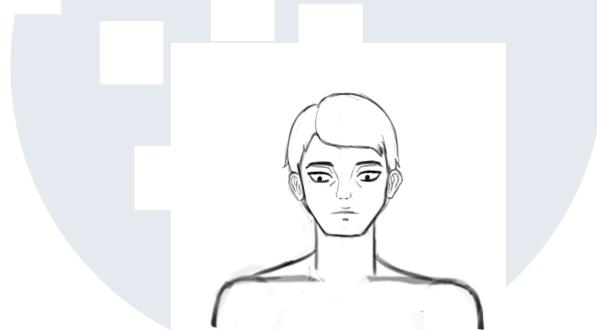
(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi kedua penulis menemukan berbagai ukuran tubuh yang berbeda mengubah persepsi tokoh John, bentuk tokoh John yang besar membuat John terlihat seperti seseorang yang berolahraga atau atlet, tidak sesuai dengan tokoh John. Sedangkan membuat bagian tubuh terlalu kurus juga tidak sesuai dengan karakteristik tokoh John yang hidup terpenuhi sebelum kehilangan anaknya.

Bentuk akhir yang dipilih penulis juga tetap membawa sifat perannya sebagai pelindung yang merefleksikan hubungan ayah - anaknya, melanjutkan kehadiran simbolik ayah - anak yang dimiliki namun dengan bentuk yang berbeda, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

3. Fitur Wajah

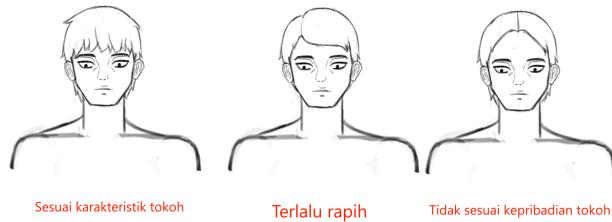
Pada proses ini penulis melakukan percobaan untuk menangkap sifat tokoh yang terlihat lelah secara emosional, percobaan pertama membuat fitur wajah John berfokus pada mata yang menunjukkan kelelahan dengan acuan dari subbab sebelumnya.



Gambar 3.22. Fitur wajah John.

(Dokumentasi pribadi)

Percobaan pertama membuat tokoh terlihat model rambut yang terlalu rapi, karena tokoh John berupa tokoh yang sedang melalui masa sulit, penulis melakukan eksplorasi dengan berbagai macam bentuk rambut. Pada eksplorasi penulis mencoba untuk memperkecil mata untuk membuat tokoh terlihat lebih seperti orang dewasa dan mendorong sifat seperti tokoh yang kehilangan tujuannya. Penulis juga membuat tokoh dengan tujuan timbal balik dari tokoh Mirai yang memiliki mata yang besar.



Gambar 3.23. Fitur wajah John.

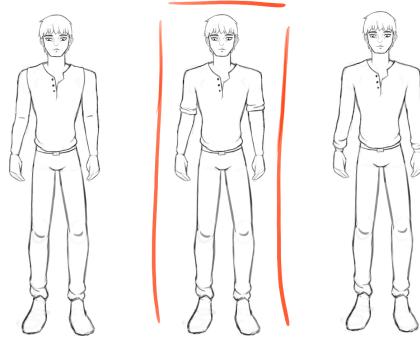
(Dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan eksplorasi beberapa model rambut, penulis memutuskan untuk memilih model rambut pendek yang berantakan untuk menunjukkan kehidupannya yang tidak teratur setelah kehilangan anaknya. Menunjukkan dampak keduakannya serta transformasi ikatan dari hubungan lama anaknya menjadi koneksi baru, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

4. Kostum

Pada eksplorasi awal, penulis merancang kostum John dalam *setting* masa depan untuk menyesuaikan cerita. Dalam eksplorasi ini, penulis menggunakan acuan yang dibahas pada subbab sebelumnya untuk membuat kostum yang fokus pada efisien dan berlapis.

Seperti perancangan kostum Mirai, penulis juga berencana menambahkan beberapa elemen dan aksesoris yang menunjukkan hubungan antara Mirai dan John untuk menunjukkan hubungan yang berubah pasca keduakan.



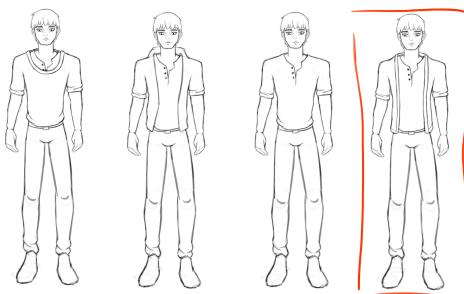
Gambar 3.24. Kostum John.

(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi kostum penulis mencoba membuat pakaian dasar untuk tokoh menggunakan baju henley yang biasa digunakan untuk kenyamanan dan kemudahan aktivitas sehari - hari, celana panjang hitam, dan sepatu rumah hitam. Penulis juga melakukan beberapa eksplorasi berbagai baju lain seperti lengan panjang, dan tidak berlengan, namun kedua baju kurang merefleksikan kondisi pikiran tokoh.

Baju yang dipilih oleh penulis berupa baju henley dengan pergelangan digulung memberikan sifat tokoh yang terlihat selalu sibuk. Menunjukkan fokusnya sebagai ritual mengenang anaknya dan transformasi karena perubahan itu juga, seperti kata Klass, Silverman, dan Nickman (1996).

Eksplorasi kedua penulis mencoba menambahkan lapisan luar kepada tokoh, seperti sweater, jaket, dan kardigan untuk melambangkan kondisi emosional tokoh yang belum sepenuhnya diproses. Penulis memutuskan untuk memilih kardigan supaya memberikan lapisan pada kostum yang tidak menutupi baju dibawahnya.



Gambar 3.25. Kostum John.

(Dokumentasi pribadi)

5. Warna

Proses penggunaan warna pada tokoh John melakukan eksplorasi sesuai dengan acuan pada subbab sebelumnya, penulis membuat pemilihan warna tokoh John dengan warna yang gelap untuk memberi sifat sesuatu yang berat karena pengalamannya.

Pemilihan warna gelap juga bertujuan untuk menghubungkan kepada warna tokoh Mirai, dimana tokoh Mirai memiliki warna yang lebih terang untuk menunjukkan sifatnya yang lebih polos. Penggunaan warna tokoh juga tidak hanya untuk menunjukkan sifat tokohnya yang keras, kokoh, dan masih terdampak oleh luka masa lalunya hingga sekarang, namun warna tokoh juga melambangkan perjalanan emosional tokoh yang berubah selama berjalanannya cerita.



Gambar 3.26. Warna John.

(Dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi warna penulis mencoba menggabungkan beberapa warna gelap lainnya dan warna terang untuk membuat kesamaan elemen antara tokoh John dan Mirai, penulis juga mencoba menggabungkan warna lain dan membalikan warna untuk melihat kombinasi yang paling sesuai dengan karakteristik tokoh. Penulis menemukan penggunaan warna yang tidak tersaturasi namun hangat seperti abu - abu membantu membangun koneksi antara tokoh Mirai dan John karena warna putih dan hitam dapat digabungkan untuk mengkomplementasi satu sama lain, seperti kata Eiseman (2006).



Gambar 3.27. Warna John.

(Dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA