

rambut umumnya berombak dangkal. Selain itu, bentuk bibir masyarakat Tengger berukuran sedang, tidak terlalu tipis maupun terlalu tebal (Jati, 2017, h. 252-255).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, metode penciptaan yang digunakan berupa metode kualitatif dengan teknik pengumpulan berupa studi literatur dan observasi karya yang tersedia. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena, perilaku, pengalaman, atau makna yang dimiliki individu maupun kelompok dalam konteks tertentu. Teknik studi literatur dilakukan dengan mengambil informasi mengenai desain tokoh yang berfokus pada bentuk, proporsi, dan warna. Sedangkan teknik observasi dilakukan dengan mengambil informasi mengenai desain tokoh dari tokoh-tokoh yang sudah ada dari berbagai macam media kreatif, seperti film, kartun, dan *anime*.

3.2 OBJEK PENCIPTAAN

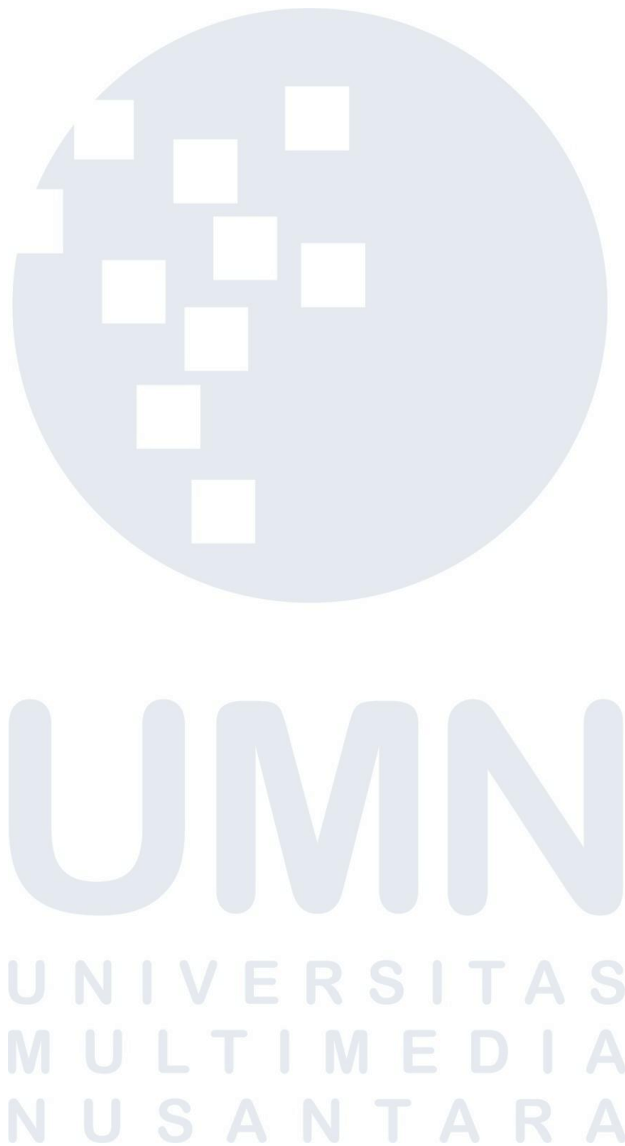
3.2.1 Deskripsi Karya

Null merupakan sebuah film animasi pendek yang memiliki naratif fiksi berdurasi enam menit yang diproduksi oleh *Katharsis Production*. Film dengan tema kehilangan dan realitas tersebut memiliki genre psikologi, drama, dan misteri dan ditargetkan untuk penonton PG 13+ dikarenakan inti ceritanya. Teknik animasi 2D yang digunakan adalah teknik *frame by frame*, digabungkan pula dengan menggunakan 3D untuk membantu latar belakang animasi.

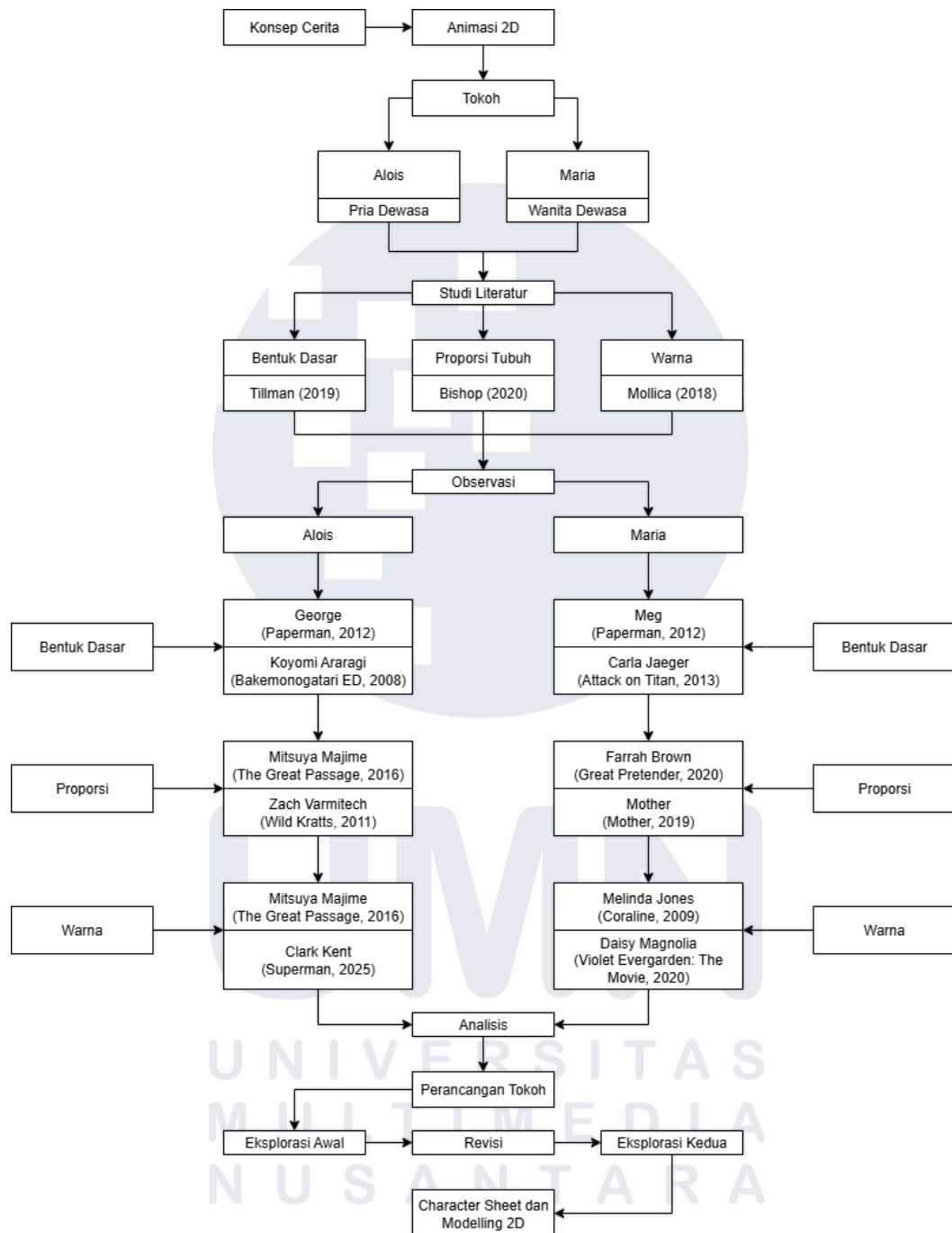
3.2.2 Konsep Karya

Null berfokus pada Alois, seorang pria berkeluarga yang memiliki kehidupan yang bahagia dan berwarna. Ketika dia menemukan sebuah gim berjudul *Mizar's Heel*, dia menghabiskan waktunya memainkan gim tersebut. Semakin lama dia bermain, semakin menghilang bagian-bagian dari dunianya. Tanpa dia sadari, gim yang dia

mainkan menunjukkan bagian-bagian dari kehidupannya yang dia sudah lupakan. Pada akhirnya, Alois menemukan jawaban dan kebenaran yang asli di belakang dunianya.



3.2.3 Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Skematika perancangan.

(Sumber: Penulis)

Skematika perancangan pada gambar 3.1 menjelaskan proses pengembangan tokoh dalam proyek animasi 2D yang berfokus pada dua tokoh utama, yaitu Alois dan Maria. Tahap awal yang dilakukan oleh penulis adalah dengan memulai pembuatan konsep dasar yang akan digunakan sebagai fondasi untuk merancang desain tokoh dalam film Null. Setelah perancangan konsep dasar, penulis berlanjut melakukan observasi pencarian referensi untuk tokoh Alois dan Maria dengan bantuan internet dan tim, terutama sutradara. Pembuatan tridimensional dan *moodboard* tokoh dimulai setelah konsep dasar diterima.

Untuk konsep desain tokoh Alois dan Maria, penulis mengambil referensi dari desain tokoh berbagai media berbeda di dalam proses pembuatan bentuk, proporsi badan, dan warna. Untuk Alois, bentuk dasar terinspirasi dari George dalam *Paperman* (2012) dan Koyomi Araragi dalam *Bakemonogatari ED* (2009), sedangkan referensi proporsi tubuh mengacu pada Mitsuya Majime dalam *The Great Passage* (2016) dan Zach Varmitech dalam *Wild Kratts* (2011). Pada aspek warna, acuan diambil dari Mitsuya Majime dalam *The Great Passage* (2016) serta Clark Kent dalam *Superman* (2025). Untuk Maria, Bentuk dasar terinspirasi dari Meg dalam *Paperman* (2012) serta Carla Jaeger dalam *Attack on Titan* (2013). Pada proporsi tubuh, referensi berasal dari Farrah Brown dalam *Great Pretender* (2020) dan Mother dalam *Mother* (2019). Sementara itu, pada aspek warna, referensi berasal dari Melinda Jones dalam *Coraline* (2009) dan Daisy Magnolia dalam *Violet Evergarden: The Movie* (2020).

3.3 ACUAN DAN REFERENSI

3.3.1 Alois

Tabel 3.1 Tabel tridimensional tokoh Alois

Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Pria • 44 tahun • Tinggi 175+ cm • 70-80 kg • Rambut dan mata hitam • Kulit kuning langsat
-----------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Kurus dan tinggi • Postur tubuh membungkuk • Berpakaian kasual dan <i>simple</i>
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Heterosexual</i> • <i>Introvert</i> • Bersikap pelupa dan paranoid • Sayang keluarga • Selalu terlihat lelah dan kurang tidur • Ingin tahu apa yang terjadi pada dirinya • Memiliki hobi bermain gim dan jalan pagi
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas menengah • Kondisi ekonomi aman dan nyaman • Pekerja kantoran • Kondisi keluarga baik • Tidak memiliki kepercayaan spesifik

Tabel 3.1 merupakan tridimensional fisiologi, psikologi, dan sosiologi tokoh Alois yang mengikuti penjelasan yang Ruswandi dan Purwaningsih (2021) tuliskan.

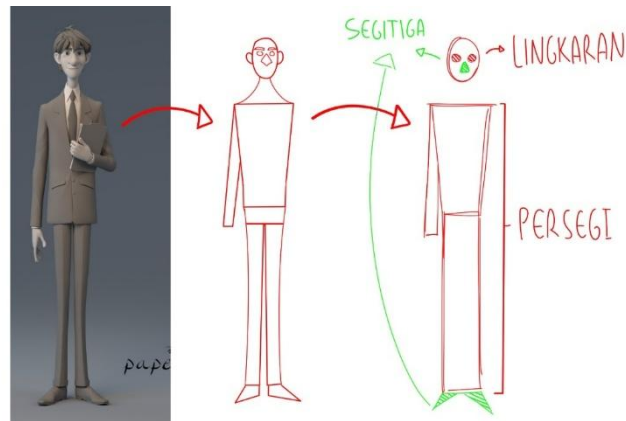


Gambar 3.2 Moodboard Alois.

(Sumber: Penulis)

Gambar 3.2 adalah hasil pembuatan *moodboard* untuk tokoh Alois setelah tridimensional tokoh dibuat. *Moodboard* Alois berfokus pada bentuk tubuh, proporsi, warna, dan kostum mengikuti konsep dan tridimensional tokoh yang telah ditentukan.

1. Bentuk Dasar
 - a. George (*Paperman*, 2021)

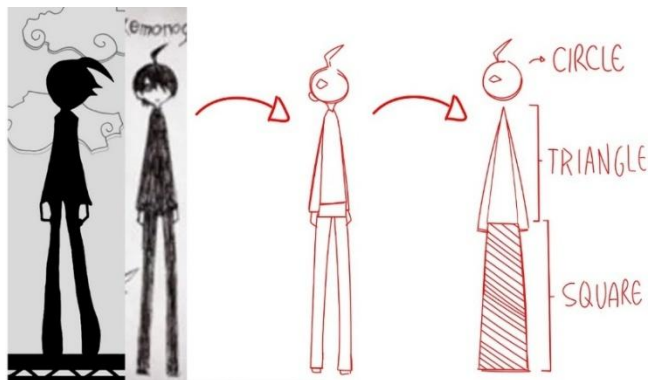


Gambar 3.3 Bentuk dasar George (*Paperman*, 2021).

(Sumber: Penulis)

George dari film berjudul *Paperman* (2021) karya Disney tersebut memiliki bentuk tubuh yang bisa dibilang lumayan bersih dan tajam. Mengikuti penjelasan Tillman (2019), kepalanya yang berbentuk oval menunjukkan sifatnya yang bisa dibilang masih amatir di tempat kerjanya. Terlihat pada gambar 3.3, dengan sisa tubuhnya yang didasarkan bentuk persegi dan segitiga yang sangat simetris menunjukkan kepeduliannya terhadap kerapian fisiknya. Pilihan tersebut membuat George tidak terlihat begitu berotot selagi mempertahankan kebersihan dan kerapian dari bentuk yang ada.

- b. Koyomi Araragi (*Bakemonogatari* ED, 2009)



Gambar 3.4 Bentuk dasar Koyomi Araragi (*Bakemonogatari* ED, 2009).

(Sumber: Penulis)

Koyomi Araragi, lebih spesifiknya dari animasi penutup anime *Bakemonogatari* (2009), memiliki bentuk tubuh yang sangat khas dan tajam seperti pada bagian rambut hingga kakinya. Mengikuti penjelasan Tillman (2019), kepalanya yang digambarkan berbentuk lingkaran menunjukkan kemudaannya karena Araragi merupakan murid SMA. Melihat gambar 3.4, tubuhnya yang digambarkan berbentuk segitiga menekankan sifat Araragi yang agresif dan penuh aksi demi keinginannya untuk menolong orang-orang di sekitarnya. Sedangkan kakinya yang berbentuk persegi mendorong keteguhannya dalam memenuhi keinginannya. Tangan dan kakinya digambarkan sangat kurus dan tipis seperti ranting kayu, serta minim pundak. Pilihan tersebut, terlebih dengan pilihan *artstyle sketchy*, membuat desain tokoh Koyomi Araragi terlihat tinggi, kurus, dan tidak terlalu nyaman untuk dipandang.

2. Proporsi tubuh

a. Mitsuya Majime (*The Great Passage*, 2016)



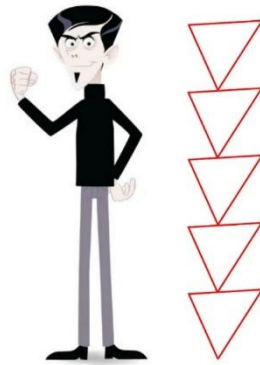
Gambar 3.5 Proporsi tubuh Mitsuya Majime (*The Great Passage*, 2016).

(Sumber: Penulis)

Mitsuya Majime dari seri anime berjudul *The Great Passage* (2016), memiliki proporsi tubuh yang bisa dibilang ideal untuk seorang pria dewasa, tidak terlalu berotot dan tidak terlalu kurus. Pada gambar 3.5, terlihat tokoh tersebut digambarkan setinggi 7 lingkaran kepala, Mitsuya merupakan pria yang memiliki tinggi yang ideal pula. Postur tubuhnya yang biasa membungkuk juga sering dipakai untuk menggambarkan sifat canggung dan kesusahannya untuk

bersosialisasi, bahkan tinggi lingk kepalaanya turun menjadi 6 ketika tokoh tersebut berdiri dengan posisi tersebut.

b. Zach Varmitech (*Wild Kratts*, 2011)



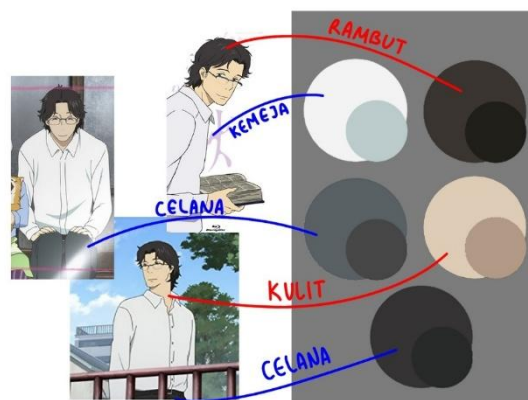
Gambar 3.6 Proporsi tubuh Zach Varmitech (*Wild Kratts*, 2011).

(Sumber: Penulis).

Zach Varmitech merupakan seorang antagonis dari seri kartun *Wild Kratts* (2011). Dengan tinggi 5 lingk kepala, seperti yang terlihat pada gambar 3.6, Zach memiliki proporsi tubuh yang bisa dibilang pendek dan tidak setinggi pria dewasa pada normalnya. Tangan dan kakinya juga digambarkan sangat ramping seperti batang kayu.

3. Warna

a. Mitsuya Majime (*The Great Passage*, 2016)

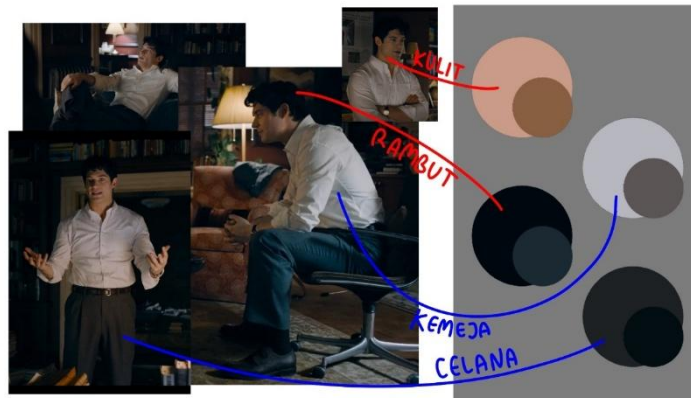


Gambar 3.7 Warna Mitsuya Majime (*The Great Passage*, 2016).

(Sumber: Penulis).

Mitsuya Majime dari seri anime berjudul *The Great Passage* (2016) merupakan seorang pria yang canggung dalam bersosialisasi. Kerapian dan kecanggungannya bisa dilihat dari pemilihan warna pakaiannya yang berbasis di warna putih dan hitam saja, seperti terlihat pada gambar 3.7. Majime juga jarang terlihat memakai aksesoris selain kacamatanya, yang juga berwarna putih. Dalam hal ini, berdasarkan penjelasan Mollica (2018) warna putih dan hitam yang ada, digabungkan dengan baju kerjanya yang rapi, digunakan untuk mendorong kecanggungan yang dia rasakan di tempat kerjanya serta untuk menghindari perhatian yang tidak dia inginkan.

b. Clark Kent (*Superman*, 2025)



Gambar 3.8 Warna Clark Kent (*Superman*, 2025).

(Sumber: Penulis)

Clark Kent dari film *Superman* (2025) merupakan identitas rahasia dibalik pahlawan super bernama Superman. Dapat dilihat pada gambar 3.8, warna yang sering dipakai untuk Clark Kent biasa berupa warna putih, biru, ungu, dan hitam. Mengikuti penjelasan Mollica (2018), warna putih dalam desain tokoh tersebut digunakan untuk menggambarkan sifat kepolosan dan keadilan yang masih melekat kuat dengan Clark Kent di film tersebut. Dalam konteks ini, warna-warna tersebut juga digunakan untuk memadukan Clark Kent dengan warga-warga biasa, karena di luar baju Superman, Clark hanyalah seorang jurnalis dan reporter "biasa" untuk *Daily Planet*.

3.3.2 Maria

Tabel 3.2 Tabel tridimensional tokoh Maria

Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Wanita • 38 tahun • 165+ cm • 60-70 kg • Rambut dan mata hitam • Kulit kuning langsung • Berpakaian kasual, sopan,
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Heterosexual</i> • <i>Extrovert</i> • Memiliki perhatian dan kepedulian tinggi • Seorang pekerja keras • Suka membaca buku • Tulus merawat suaminya yang sakit dan keluarganya
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas menengah • Kondisi ekonomi aman dan nyaman • Penjual catering • Tidak memiliki kepercayaan spesifik

Tabel 3.2 merupakan tridimensional fisiologi, psikologi, dan sosiologi tokoh Maria yang mengikuti penjelasan yang Ruswandi dan Purwaningsih (2021) tuliskan.

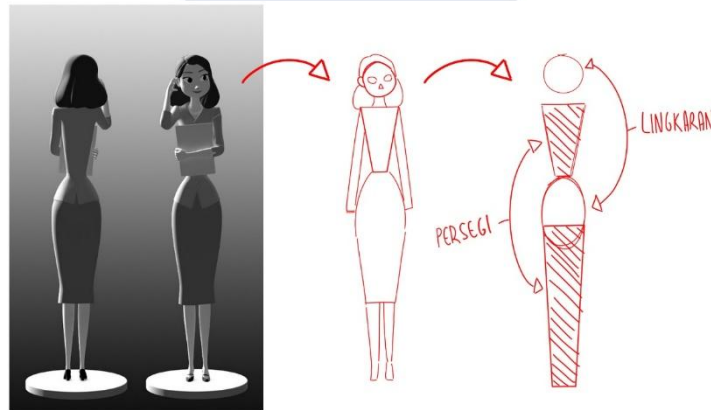


Gambar 3.9 Moodbooard Maria.
(Sumber: Penulis)

Gambar 3.9 adalah hasil pembuatan *moodboard* untuk tokoh Maria setelah tridimensional tokoh dibuat. *Moodboard* Maria berfokus pada bentuk tubuh, proporsi, warna, dan kostum mengikuti konsep dan tridimensional tokoh yang telah ditentukan.

1. Bentuk Dasar

a. Meg (*Paperman*, 2018)

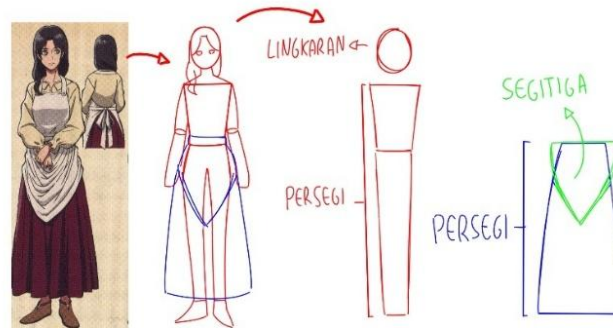


Gambar 3.10 Bentuk dasar Meg (*Paperman*, 2018).

(Sumber: Penulis)

Meg, dari film Disney yang berjudul *Paperman* (2018), memiliki kepala dengan bentuk dasar lingkaran, seperti yang terlihat pada gambar 3.10. Hal ini juga bisa dilihat dari rambutnya dan bahkan matanya, mendorong kesan keanggunan dan keceriaan dari tokoh tersebut, mengikuti penjelasan dari Tillman (2019). Berpindah ke bentuk tubuh, tokoh tersebut bisa dibilang memiliki figur *hourglass*, mendorong kesan feminismenya. Kesimetrisan dan minimnya ketajaman di dalam desain bentuk dasar Meg sangat menekankan sifatnya yang ceria, anggun, ramah, dan profesionalitasnya.

b. Carla Jaeger (*Attack on Titan*, 2013)



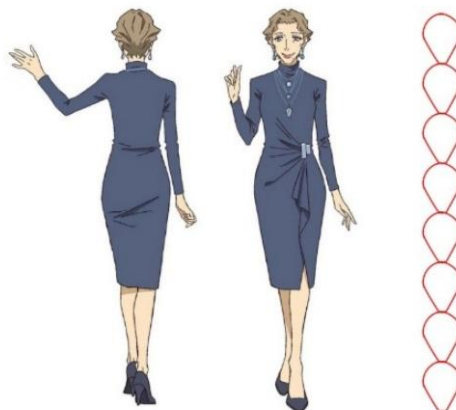
Gambar 3.11 Bentuk dasar Carla Jaeger (*Attack on Titan*, 2013).

(Sumber: Penulis)

Carla Jaeger merupakan ibu dari tokoh utama (Eren Jaeger) series anime *Attack on Titan* (2013). Berdasarkan teori bentuk dasar yang dijelaskan oleh Tillman (2019), tubuh Carla digambarkan memiliki gabungan antara bentuk persegi dan lingkaran (lihat gambar 3.11). Bentuk bahu dan tubuh bagian atas tokoh tersebut tampak kokoh dan tegak, melambangkan stabilitas, keteguhan, dan keandalan. Hal ini tidak jauh dari sifatnya sebagai seorang ibu yang kuat dan bertanggung jawab. Bentuk segitiga pada rok Carla juga digunakan untuk memecahkan bentuk persegi yang ada dan menekankan figur tubuh tokoh tersebut sebagai seorang wanita dewasa.

2. Proporsi tubuh

a. Farrah Brown (*Great Pretender*, 2020)



Gambar 3.12 Proporsi tubuh Farrah Brown (*Great Pretender*, 2020).

(Sumber: Penulis)

Farrah Brown adalah tokoh pendukung dalam seri anime *The Great Pretender*, tokoh tersebut merupakan seorang wanita dewasa yang bekerja sebagai pemilik sebuah label pakaian. Seperti pada gambar 3.12, Farrah digambarkan dengan tinggi delapan kepala serta terdapat beberapa kerutan di bagian wajahnya untuk menekankan usianya. Mengikuti penjelasan Bishop (2020) mengenai proporsi seorang perempuan dewasa, tokoh tersebut digambarkan memiliki proporsi tubuh wanita dewasa yang bisa terbilang seperti seorang model.

b. Mother (Mother, 2019)



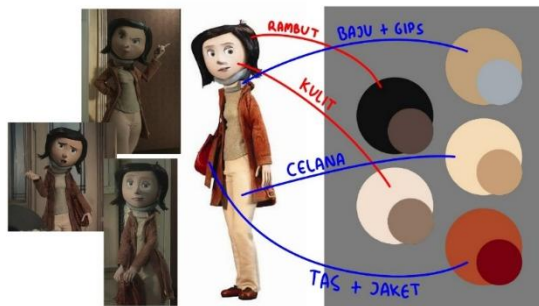
Gambar 3.13 Proporsi tubuh Mother (Mother, 2019).

(Sumber: Penulis)

Mother dari film animasi pendek berjudul Mother (2019). Mother memiliki proporsi tubuh yang bisa dibilang tidak seperti manusia normal dengan bagaimana tokoh tersebut digambarkan sangat kurus dan dengan tinggi 9 dan setengah lingkaran kepala (lihat gambar 3.13). Hal ini juga bisa dilihat dari proporsi tangan dan kakinya yang digambarkan menyerupai ranting pohon. Pilihan ini disengaja bukan hanya karena film pendek tersebut berada di sebuah daerah yang jauh dari kesuburan dan kelayakan kehidupan, mendorong unsur kelaparan serta kemiskinan di dalam tokoh tersebut, namun juga karena proporsi yang tinggi tersebut menekankan konsep wanita dewasa mengikuti apa yang Bishop (2020) jelaskan.

3. Warna

a. Melinda Jones (*Coraline*, 2009)

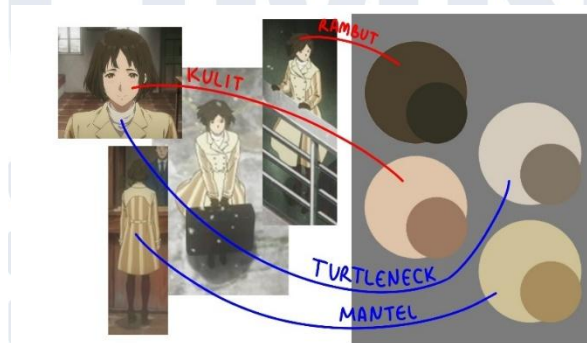


Gambar 3.14 Warna Melinda Jones (*Coraline*, 2009).

(Sumber: Penulis)

Melinda Jones adalah ibu dari tokoh utama (Coraline Jones) film *Coraline* (2009). Mengikuti penjelasan Mollica (2018), warna coklat pada jaket Melinda melambangkan kestabilan, kedewasaan, dan sifat membumi, menggambarkan perannya sebagai seorang ibu yang bertanggung jawab dan pekerja keras. Warna krem pada pakaian dalam dan celananya memperkuat kesan kesederhanaan serta realitas berpakaian seorang pekerja wanita dewasa. Sementara itu, tas merah yang tokoh tersebut kenakan berfungsi untuk menunjukkan energi dan semangat, sesuai dengan makna warna merah sebagai simbol kekuatan dan keberanian.

b. Daisy Magnolia (*Violet Evergarden: The Movie*, 2020)



Gambar 3.15 Warna Daisy Magnolia (*Violet Evergarden: The Movie*, 2020).

(Sumber: Penulis)

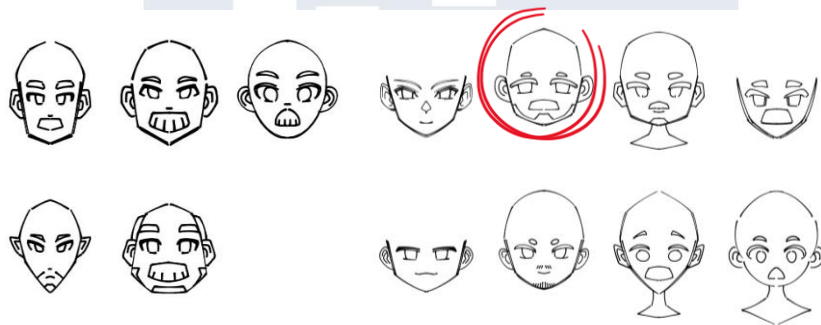
Daisy Magnolia merupakan tokoh pendukung dari film *Violet Evergarden: The Movie* (2020). Pada gambar 3.15, penulis berfokus pada salah satu pakaian yang Daisy kenakan setelah dia bertumbuh menjadi wanita dewasa yang sudah

berkeluarga. Warna krem kekuningan pada pakaian luar tokoh mencerminkan kehangatan, kepositifan, dan rasa nyaman, sesuai dengan sifat keibuan yang ingin ditonjolkan. Warna ini juga menciptakan nuansa lembut dan menenangkan, yang memperkuat kesan kedewasaan dan ketulusan dari tokoh tersebut. Sementara itu, warna putih pada pakaian bagian dalam menggambarkan kesan tulus dan jujur dalam tokoh tersebut yang ikut bertambah dewasa seiring berjalannya film.

3.4 PROSES PERANCANGAN

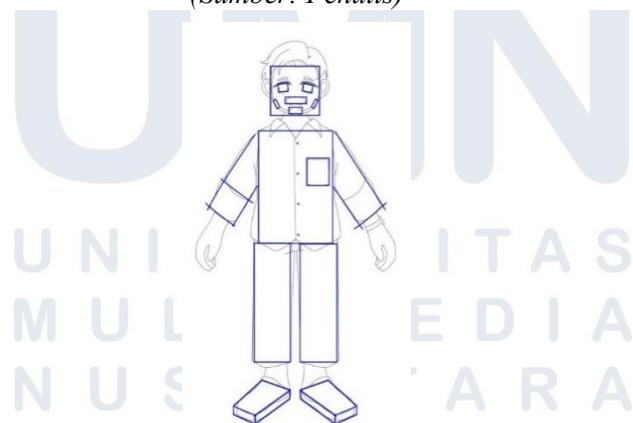
3.4.1 Alois

1. Bentuk dasar



Gambar 3.16 Eksplorasi bentuk kepala dan wajah Alois.

(Sumber: Penulis)



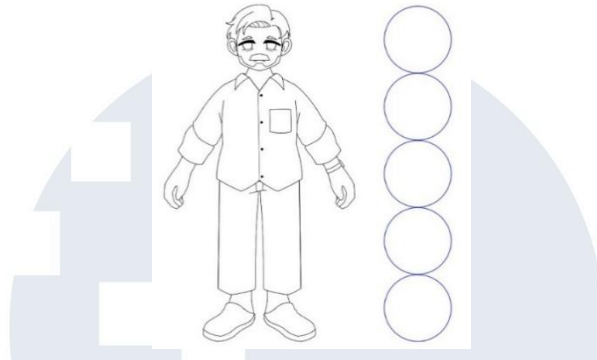
Gambar 3.17 Eksplorasi bentuk pertama Alois.

(Sumber: Penulis)

Setelah pembuatan konsep, tridimensional, dan *moodboard*, penulis melanjutkan dengan tes sketsa tokoh Alois, Alois merupakan seorang pria dewasa dengan

pekerjaan kantor, mengetahui hal tersebut, desain pertama Alois sangat didasarkan menggunakan bentuk persegi. Hasil tersebut dapat terlihat dari bentuk kepala (lihat gambar 3.16) hingga bentuk sepatunya (lihat gambar 3.17).

2. Proporsi



Gambar 3.18 Eksplorasi proporsi pertama Alois.

(Sumber: Penulis)

Berlanjut pada proporsi, seperti terlihat pada gambar 3.18, desain pertama Alois digambarkan setinggi lima lingkaran kepala dengan ukuran tubuh bagian atas setinggi satu setengah lingkaran dan tubuh bagian bawah dua setengah lingkaran. Alasan mengapa tinggi desain pertama Alois sedemikian rupa disebabkan oleh penulis yang salah membaca tridimensional tokoh, alhasil menggambar tokoh tersebut dengan proporsi tubuh seorang pria berkeluarga berumur 40 tahun yang tidak terlalu mengintimidasi. Inilah mengapa desain pertama Alois digambarkan dengan badan lumayan lebar, atau biasa dinamakan “*dad bod.*”

3. Warna



Gambar 3.19 Eksplorasi warna pertama Alois.

(Sumber: Penulis)

Gambar 3.19 memperlihatkan desain pertama Alois, dimana penulis memilih palet warna yang hangat dan sederhana dengan fokus pada warna kuning dan coklat. Pemilihan ini dilakukan untuk menonjolkan kepribadian Alois sebagai seorang sosok ayah yang hangat dan penuh kasih, sesuai dengan tridimensional tokohnya pada tabel 3.1. Selain itu, warna kuning yang sedikit lebih terang di bagian lipatan lengan, kantong baju, dan kerah sengaja dilakukan untuk memecah dominasi warna kuning utama sekaligus mengarahkan perhatian penonton pada wajah dan tangan besar Alois.

3.4.2 Maria

1. Bentuk dasar

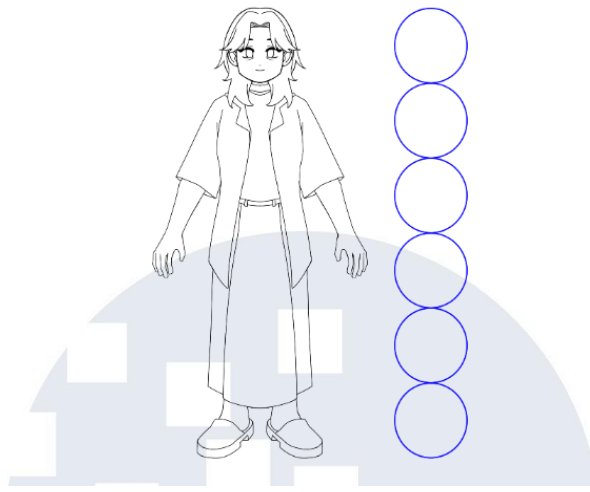


Gambar 3.20 Eksplorasi bentuk pertama Maria.

(Sumber: Penulis)

Pada gambar 3.20, setelah penulis menganalisis tridimensional tokoh Maria, bentuk dasar tokoh Maria mulai dibuat. Penulis menentukan untuk menggambarkan Maria menggunakan bentuk persegi karena penulis ingin membuat Maria mengikuti bentuk dasar suaminya. Mirip seperti Alois, Lingkaran yang ada di sepatunya serta bentuk persegi yang diperhalus di bentuk matanya juga dipilih untuk menggambarkan sifat kepedulian dan kepekaan Maria.

2. Proporsi



Gambar 3.21 Eksplorasi proporsi pertama Maria.

(Sumber: Penulis)

Desain proporsi pertama tokoh Maria penulis gambarkan setinggi enam lingkaran kepala, lebih tinggi satu lingkaran kepala jika dibandingkan dengan desain proporsi pertama Alois. Desain pertama Maria memiliki tubuh bagian atas setinggi dua setengah lingkaran dan tubuh bagian bawah tiga setengah lingkaran. Mengikuti tridimensional tokoh yang telah diberikan, penulis tidak ingin membuat tinggi Maria melebihi Alois. Badan Maria juga dibuat oleh penulis cukup ideal, tidak terlalu kurus dan tidak terlalu gemuk.

3. Warna



Gambar 3.22 Eksplorasi warna Maria.

(Sumber: Penulis)

Untuk warna tokoh Maria, penulis berfokus pada warna kuning dan biru. Mengikuti penjelasan Mollica (2018), penulis memilih warna kuning untuk jaket Maria karena penulis ingin mendorong rasa kehangatan dan harapan yang tokoh tersebut miliki. Sedangkan untuk warna biru yang ada pada *turtleneck*, rok, dan sepatunya, penulis ingin mendorong rasa kesedihan dan keputusasaan yang tokoh tersebut alami. Warna pakaian Maria juga mengambil inspirasi dari warna pakaian salah satu teman produser *Null*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL KARYA

Tabel 4.1 Tabel tridimensional final tokoh Alois

Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Pria • 44 tahun • Tinggi 175+ cm • 70-80 kg • Ras Jawa • Rambut dan mata hitam • Kulit sawo matang • Kurus dan tinggi • Postur tubuh membungkuk • Berpakaian kasual dan <i>simple</i>
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Heterosexual</i> • <i>Introvert</i> • Bersikap pelupa dan paranoid • Sayang keluarga • Selalu terlihat lelah dan kurang tidur • Ingin tahu apa yang terjadi pada dirinya • Memiliki hobi bermain gim dan jalan pagi
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas menengah • Kondisi ekonomi aman dan nyaman • Pekerja kantoran • Kondisi keluarga baik • Tidak memiliki kepercayaan spesifik