

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif untuk meneliti secara mendalam mengenai proses perancangan perkembangan karakter Mayra dalam film animasi pendek *7,6 SR*. pendekatan ini dipilih karena cocok dalam mengeksplorasi proses kreatif dan nilai yang terkandung dalam pembuatan desain karakter. Metode ini memungkinkan penulis dalam menggali proses pengembangan karakter Mayra dilakukan dengan menerapkan prinsip dasar character design yang meliputi riset karakter, perumusan konsep, eksplorasi visual, hingga finalisasi desain. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain karakter tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga konsisten secara naratif dan teoritis.

Tahap awal dimulai dengan riset karakter yang mengacu pada teori 3 Dimensional Character oleh Egri (1960), meliputi dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Hasil riset ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam perumusan konsep karakter, termasuk kepribadian, latar belakang sosial, serta kondisi emosional karakter. Pada tahap pengembangan konsep visual, prinsip dasar character design seperti *shape language*, proporsi, siluet, dan *color theory* diterapkan untuk menerjemahkan hasil riset ke dalam bentuk visual. Selanjutnya, tahap eksplorasi sketsa dilakukan untuk mencari bentuk visual yang paling sesuai dengan karakterisasi Mayra. Tahap akhir berupa finalisasi desain dilakukan dengan menyesuaikan visual karakter dengan kebutuhan naratif film animasi *7,6 SR*.

3.2 OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1 Rincian Karya

7,6 SR adalah film animasi pendek dengan genre drama dan tragedi. Karya ini diciptakan oleh Mazi Production selaku kelompok penulis yang mengangkat latar belakang cerita mengenai tragedi gempa bumi di Padang pada tahun 2009. Film ini berdurasi 9 menit, dengan menggunakan format *hybrid animation* berupa animasi 2D melalui *software* Toon Boom Harmony dan animasi 3D menggunakan *software* Blender.

Film 7,6 SR mengisahkan mengenai seorang anak Perempuan berusia 5 tahun bernama Mayra yang memiliki boneka kesayangannya (Nana). Ia tinggal bersama ibunya di rumah yang berlokasi di Padang pada tahun 2009. Mayra bahagia ketika mendengarkan ibunya yang sedang membacakan dongeng petualangan Nana, serta membekali Mayra dengan nasehat yang berharga untuk kehidupannya. Namun, kebahagiaan itu tidak bertahan lama ketika tragedi gempa menimpa lokasi tempat tinggalnya. Mayra kehilangan ibunya, satu-satunya orang yang dia sayangi sehingga ia harus bertahan walau ketakutan, kesedihan, dan kebingungan. Mayra berusaha untuk menyelamatkan diri dari ancaman tsunami yang akan datang, sembari ditemani oleh boneka kesayangannya, Nana.

3.2.2 Konsep dasar

Pembuatan karakter film pendek animasi 7,6 SR didasari dengan mengambil referensi dari beberapa film animasi yang ternama. Penulis mengambil beberapa karakter sebagai Paduan untuk konsep dasar pembuatan karakter. Beberapa referensi yang digunakan penulis :

- a. Anak kandung *Acrobatic Silky (Dan Da Dan episode 7)*

Dan Da Dan merupakan serial animasi Jepang yang dirilis pada tahun 2024 dengan genre aksi, komedi, dan Supranatural. Pada episode 7 ditampilkan *arc Yokai* (makhluk supranatural) *Acrobatic Silky* mengenai *flashback* saat ia masih hidup sebagai manusia. Dahulunya *Acrobatic Silky* adalah seorang ibu yang bekerja keras untuk anaknya yang masih balita. Kedekatan seorang ibu dan anak ini menjadi referensi utama untuk pra-produksi terutama pada alur cerita dan *design character*.



*Gambar 3. 1 Anak kandung Acrobatic Silky dari film
“Dan Da Dan” pada episode 7.
(Sumber : youtube.com/Muse Indonesia)*

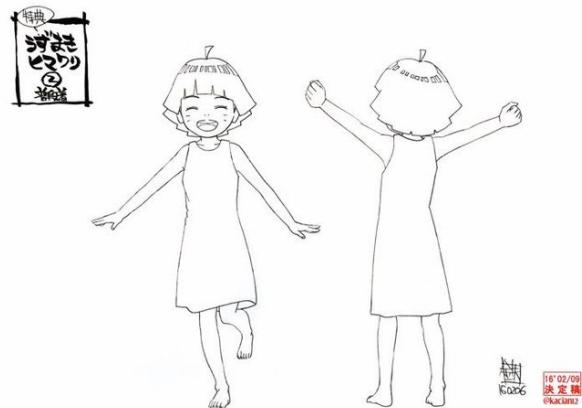


*Gambar 3. 2 close up wajah anak kandung Acrobatic Silky
dari film “Dan Da Dan” pada episode 7.
(Sumber: youtube.com/Muse Indonesia)*

Penulis menggunakan referensi anak kecil ini dikarenakan gaya visual yang sangat cocok diaplikasikan dalam film animasi 7,6 SR mulai dari bentuk *shape* wajah, proporsi, *body type*, dan pakaian yang digunakan.

b. Uzumaki Himawari (*Boruto: Naruto Next Generation*)

Boruto: Naruto Next Generation merupakan serial animasi Jepang yang dirilis pada tahun 2017 dengan genre Aksi, petualangan, dan fantasi. Karakter utama pada film ini bernama Uzumaki Boruto, ia memiliki adik perempuan bernama Uzumaki Himawari.



*Gambar 3. 3 Character Design Uzumaki Himawari
(Sumber: pinterest.com)*

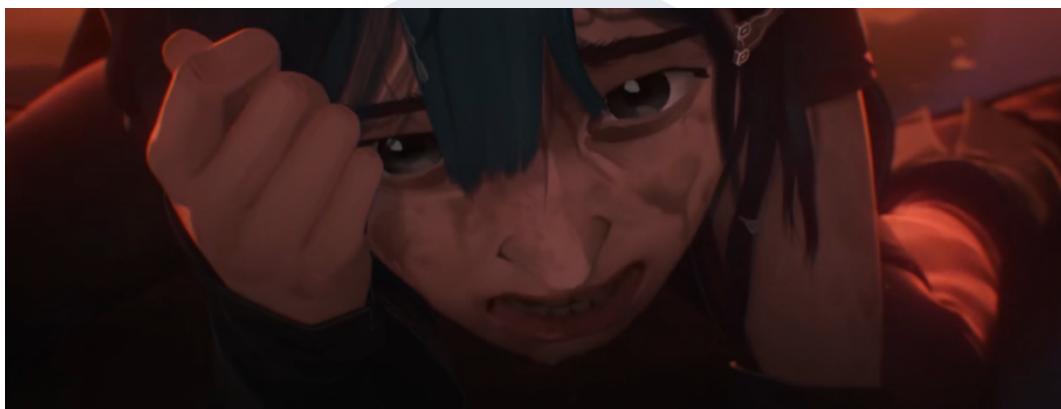


*Gambar 3. 4 Close up karakter Himawari dari film “Boruto: Naruto Next Generation”
(Sumber: bilibili.tv/boruto: Naruto Next Generation)*

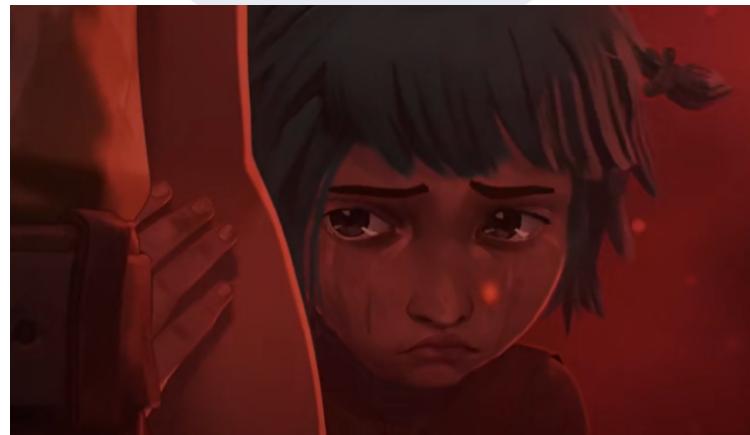
Penulis menggunakan karakter Himawari menjadi referensi karena gaya *shape* wajah yang halus, dan proporsi badan yang seimbang. Sifat ceria, polos, dan sayang dengan keluarganya juga menjadi poin tambahan sebagai referensi untuk tokoh utama film animasi 7,6 SR.

d. Jinx kecil (*Arcane season 1*)

Arcane merupakan serial animasi Prancis yang dirilis pada tahun 2021 dengan genre Laga, aksi petualangan, *science fantasy*, drama, dan *steampunk*. Karakter utama pada film ini adalah Jinx, sewaktu kecil ia merupakan anak yang ceria, eksploratif, kreatif, dan pintar. Saat Jinx masih kecil, ia mengalami tragedi ledakan yang menyebabkan daerah sekitarnya hancur.



Gambar 3. 5 Jinx kecil mengalami tragedy dari film “Arcane”
(Sumber: bilibili.tv/Driann)



Gambar 3. 6 Jinx kecil mengalami tragedy dari film “Arcane”
(Sumber: bilibili.tv/Driann)

Penulis menggunakan jinx kecil sebagai referensi untuk tokoh Mayra setelah terkena gempa. Penampilannya yang berantakan, wajah yang kotor, dekil, serta kepanikan yang ia rasakan menjadi referensi yang kuat.

3.2.3. Langkah Pembuatan

Dalam pembuatan karakter utama pada film animasi pendek *7,6 SR*, penulis melakukan beberapa tahapan dengan 5 prinsip dasar dalam pengembangan karakter. Tahapan awal adalah membuat konsep dasar cerita bersama kelompok penulis sesuai dengan arahan *director*. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan 3 dimensional karakter. Pada tahap ini penulis membangun fondasi fisiologis, psikologis, dan sosiologis Mayra dengan penerapan teori *3 Dimensional Character*.

a. *3 Dimensional Character*

Awal mula penulis membuat dasar *3 Dimensional Character* Mayra berdasarkan arahan dari *director* dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Table 3. 1 Rough 3 Dimensional Character Mayra

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
<ul style="list-style-type: none">• Usia 5 tahun• Perempuan• Ras china padang• Mata yang besar• Wajah yang bulat	<ul style="list-style-type: none">• Polos• Ceria• Pemalu• Penyayang	<ul style="list-style-type: none">• Hidup sederhana• Ekonomi menengah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis meneliti karakter agar dapat membangun fondasi karakter. Tokoh Mayra merupakan seorang anak berusia 5 tahun bersama ibunya yang tinggal di rumah dan berkehidupan sederhana. Ia merupakan anak ras China Padang dengan fisik wajah yang bulat serta mata yang besar. Psikologisnya ia adalah anak yang polos, ceria, pemalu, dan penyayang terutama pada ibunya.

b. *Moodboard* karakter

Setelah melihat *3 Dimensional Character* secara kasar, penulis mulai membuat moodboard character dengan memasukkan beberapa referensi. Moodboard berfungsi sebagai media perancangan awal yang digunakan untuk menentukan arah visual karakter. Moodboard juga berperan dalam menjaga

konsistensi desain karakter serta mendukung penerapan *3 dimensional character* dalam proses perancangan.



Gambar 3. 7 Moodboard Character
(sumber: dokumentasi pribadi)

Moodboard membantu membuat konsep karakter menjadi referensi visual yang meliputi gaya visual, palet warna, ekspresi, gesture, kostum, dan suasana emosional. Dengan adanya moodboard, proses pengembangan desain karakter menjadi lebih terarah, efisien, dan komunikatif.

c. Perancangan desain karakter

Setelah melihat *3 Dimensional Character* secara kasar, penulis melakukan proses perancangan karakter beberapa kali untuk mencari yang cocok dengan cerita. Penulis menggunakan referensi dari serial animasi yang memiliki karakter anak perempuan, lalu membuat beberapa sketsa dari *basic shape* dan proporsi yang sesuai. Pada *basic shape* penulis menggunakan dasar lingkaran karena dia merupakan anak perempuan yang dimana anak-anak biasanya memiliki bentuk wajah yang bulat. Selain itu lingkaran juga menonjolkan sifat polos yang sangat cocok untuk anak-anak. Kemudian penulis menggunakan proporsi anak kecil dengan ukuran 4 kepala atau 4 setengah kepala sehingga menghasilkan visual yang sesuai dengan usia nya. Berikutnya penulis memberikan detail wajah, rambut, dan pakaian sesuai dengan *3 Dimensional Character*. Selain itu penulis juga mencoba eksplorasi gaya rambut dan pakaian yang berbeda-beda.



Gambar 3. 8 sketsa karakter awal
(sumber: dokumentasi pribadi)



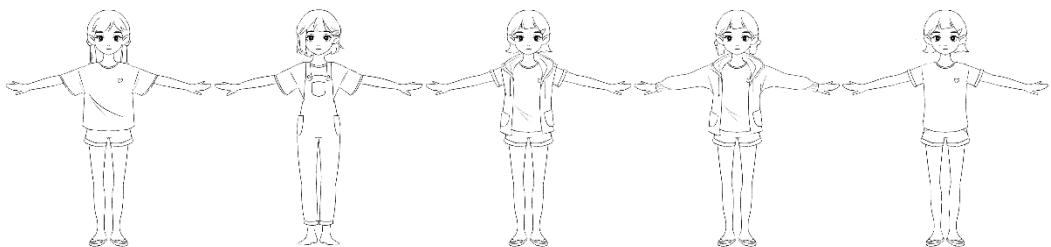
Gambar 3. 3 sketsa karakter awal
(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar 3. 4 proporsi karakter awal
(sumber: dokumentasi pribadi)

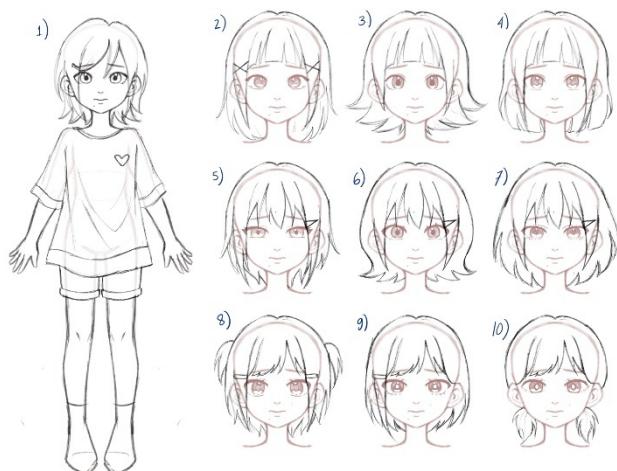
Pada bagian wajah penulis membuat mata yang besar dengan alis yang tipis. Kemudian rambutnya dibuat pendek agar mudah di animasikan, dan membuat pakaian rumahan yang terlihat nyaman. Disini penulis cukup mengeksplor variasi gaya rambut dan pakaian yang berbeda-beda untuk melihat fleksibilitas dan melihat apakah cocok/sesuai dengan *3 Dimensional Character* nya. Selain dari desainnya, penulis juga mengembangkan karakter dari segi ekspresi dan gesture agar psikologis tokoh lebih terlihat.

Namun setelah melihat sketsa desain awal, penulis merasa masih kurang cocok dari segi *style* dan kostum. Pada saat itu juga *director* melakukan perubahan cerita dan menginginkan karakteristik *style* karakter menjadi lebih

realistik. Lalu sosiologis Mayra yang awalnya merupakan keluarga dengan ekonomi menengah diganti menjadi ekonomi menengah kebawah. Maka dari itu penulis mulai melakukan perancangan ulang dan banyak eksplorasi mengenai *style* wajah (terutama mata), rambut, dan pakaian.



Gambar 3. 5 eksplorasi pakaian karakter
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 6 eksplorasi style wajah dan rambut
(sumber: dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

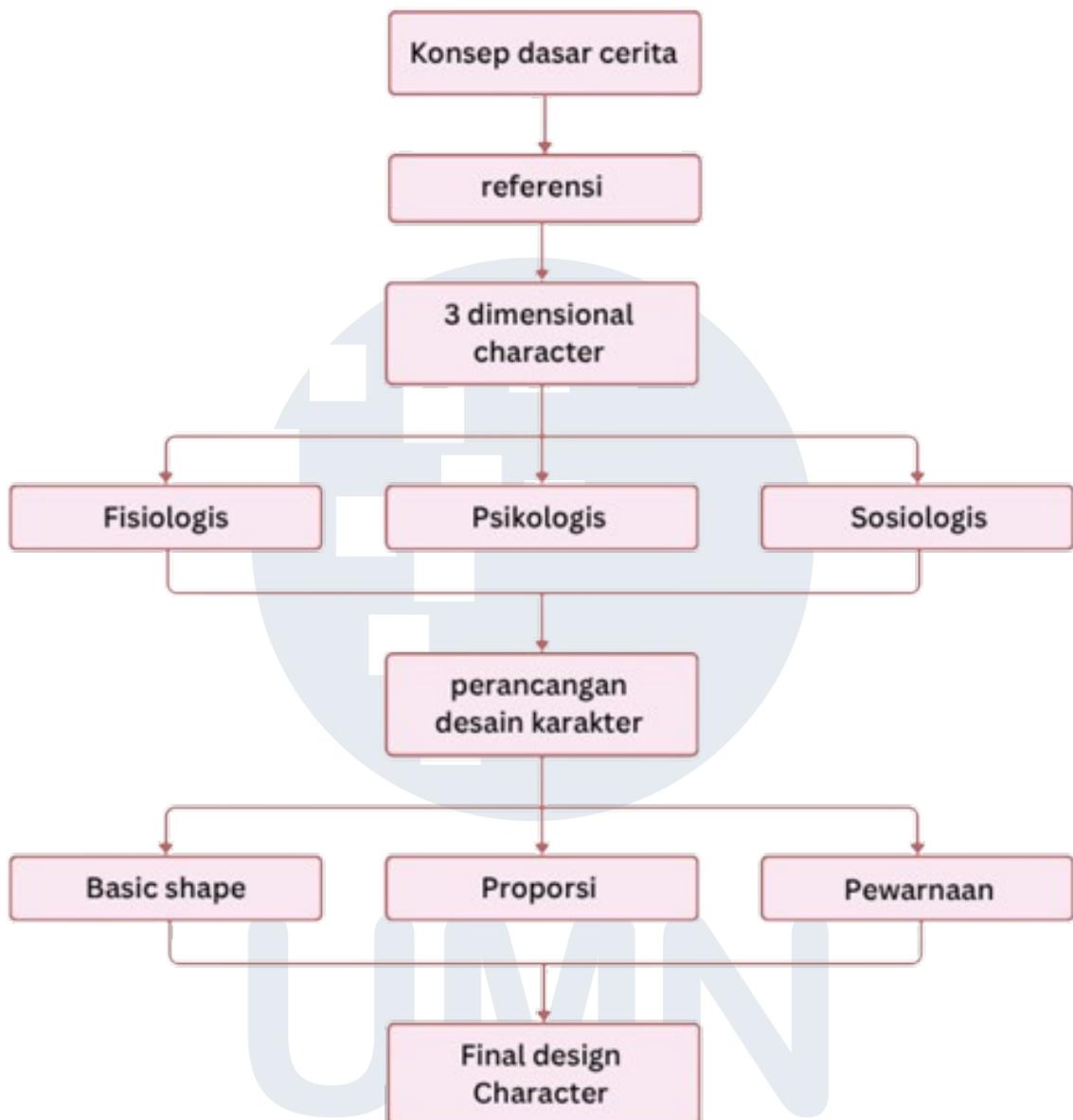
d. Perancangan warna karakter

Selanjutnya adalah menentukan gambar karakter serta pewarnaan karakter. Penulis menentukan untuk menggunakan warna kulit yang agak sawo matang, mata dan rambut yang gelap agar karakter terlihat seperti orang Indonesia. Kemudian untuk pakaian nya penulis melakukan beberapa eksplorasi warna dan model dengan melihat sosiologis Mayra.



*Gambar 3. 7 eksplorasi warna pakaian Mayra
(sumber: dokumentasi pribadi)*

Namun pada akhirnya penulis menentukan untuk menggunakan baju berwarna pink cerah dengan lengan baju berwarna pink tua. Alasan penulis memilih warna baju tersebut karena terinspirasi dari baju anggota kelompok penulis pada saat masih kecil. Rata-rata warna yang digunakan pada baju anak perempuan adalah warna cerah seperti pastel, dan putih. Selain itu, warna pink cerah menunjukkan karakter lebih hangat dan penuh dengan kasih sayang, cukup relevan dengan kehidupan Mayra sebelum terjadi gempa.



Gambar 3. 14 Bagan Perancangan Penelitian Karakter
(sumber: penulis)