

penuh kelalaian (Nasution, et al., 2024). Nasution, et al., (2024) menyampaikan bahwa kurangnya komunikasi dari orang tua *neglectful* dapat menghasilkan anak yang kurang dewasa, memiliki pengendalian diri yang rendah, tidak mampu mengatasi kebebasan dengan baik serta mengalami penyimpangan perilaku saat masa remaja. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Salavera, et al. (2022) ditemukan bahwa *neglectful parenting* umum diaplikasikan pada laki-laki, menyebabkan persentase munculnya masalah perilaku yang lebih banyak dibandingkan wanita.

Kou (2022) mengungkapkan bahwa gaya pola asuh tak terlibat umumnya menghasilkan harga diri yang rendah. Dalam segi akademis, harga diri yang rendah dapat membuat anak cenderung enggan bertanya ataupun menjawab dalam lingkup pembelajaran, serta tidak ingin menghadiri kerja kelompok. Selain itu, anak akan ter dorong untuk menunda pekerjaan sekolah dan menyikapi sekolah dengan buruk (Kou, 2022). Hal ini kemudian berdampak pada penurunan nilai anak.

3. METODE PENCIPTAAN

Sebelum mengolah data, penulis perlu menentukan metode dan teknik pengumpulan data. Pada tahapan ini, penulis juga mendeskripsikan film animasi *Duet Maut* yang menjadi objek penciptaan, referensi dan aspek-aspek yang digunakan dalam pembuatan desain tokoh, serta skema dan lini masa proses perancangan tokoh.

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode yang diterapkan untuk karya tulis ini adalah kualitatif. Menurut Desin & Lincoln alam Kusumastuti (2019), pendekatan kualitatif adalah metode penulisan dengan mengkomparasikan beberapa sumber untuk dianalisis guna mencapai pengertian mendalam tentang objek yang diteliti, dalam hal ini proses perancangan desain tokoh. Studi literatur dan observasi karya sejenis menjadi metode pengumpulan data yang dipilih untuk melengkapi material.

3.2. OBJEK PENCINTAAN

Duet Maut adalah film animasi pendek naratif berdurasi 4 menit yang terdiri dari 9 rangkaian adegan yang tersusun dari 90 *shot*. Film ini membawa tema *coming of age* dengan genre musikal dan komedi-romantis. *Duet Maut* memanfaatkan 3D dengan *look* 2D sebagai *environmentnya*. Dari segi animasi, karya ini menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame* dan *motion graphic*. Animasi ini disajikan menggunakan aspek rasio 16:9 dengan resolusi 4k dan 24 FPS.

Duet Maut merupakan proyek tugas akhir yang digarap oleh tim Cinderamata Production yang beranggotakan 7 orang. Konsep *Duet Maut* datang dari harapan penulis dan tim untuk membuat film yang ceria dan menyenangkan sebagai karya terakhir di perkuliahan. Sejalan dengan fase hidup yang kini mulai diperhadapkan dengan berbagai pilihan untuk masa depan, tim Cinderamata ingin membangun kisah tentang menggapai mimpi di masa transisi menuju kedewasaan. Musikal kemudian menjadi pilihan genre yang menarik untuk diangkat karena dapat mengekspresikan perasaan dan keinginan tersebut kepada penonton dengan cara unik. Film dengan genre ini dapat menjadi tantangan baru bagi penulis dan tim. Dengan pertimbangan yang telah disebutkan, akhirnya terbentuklah cerita musical *band SMA* yang penuh semangat dan berjiwa muda.

Plot *Duet Maut* mengikuti Mauryn, seorang siswi SMA kelas 12 yang ingin membuktikan kepada orang tuanya bahwa ia layak menempuh perguruan tinggi di bidang musik dengan tampil sebagai solois di pentas seni sekolahnya. Namun masalah datang ketika jadwal acara mundur dan ia terpaksa tampil bersama Dito dan bandnya yang terlihat berandalan. Dalam cerita ini, Mauryn ingin menyampaikan rasa cintanya terhadap musik kepada orang tuanya, sementara Dito ingin membuktikan keahliannya dalam bermusik kepada guru dan murid lain yang merendahkannya. Walau awalnya Mauryn dan Dito tampak tak sudi saat *perform* bersama, tanpa disangka mereka mengungkapkan perasaan kepada satu sama lain yang terpendam. Kedua tokoh utama yang saling bertolak belakang ini membentuk

sebuah dinamika saling mendorong satu sama lain untuk menyampaikan rasa dan keinginan mereka melalui musik.

Dalam penyusunan cerita *Duet Maut*, penulis perlu melakukan eksplorasi lebih lanjut terkait penggerak plot itu sendiri, yakni tokoh. Eksplorasi dapat dilakukan dengan mengulas *three-dimensional character* dari kedua tokoh utama. Berikut ini tabel yang memetakan 3 dimensi fundamental dari tokoh Mauryn dan Dito.

Tabel 3.1. Three-dimensional character Mauryn dan Dito.

Tokoh	Teori	Pembahasan
Mauryn	Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Perempuan • 17 Tahun • Kulit cerah • Tinggi 165 cm; Berat badan 45 Kg • Wajah sedikit lonjong dan oval • Mata tajam, alis lurus dan tipis, mulut cenderung cemberut • Rambut hitam pendek berponi dengan bando merah
	Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Kebangsaan Indonesia • Anak tunggal dari keluarga dokter • Kelas sosial tinggi • Dituntut dalam bidang akademis • Cenderung menyendiri
	Psikologi dan gestur	<ul style="list-style-type: none"> • Pendiam, pantang menyerah, ambisius & sedikit pemberontak • Bertekad meyakinkan orang tua agar dapat melanjutkan studi di bidang musik • Sekilas terlihat arogan dan berego tinggi namun penuh keraguan

		<ul style="list-style-type: none"> • Pandai dalam musik dan akademis • Menyukai bermain gitar akustik • Membenci perubahan mendadak • Memiliki perasaan terhadap Dito tapi tidak mau mengakuinya • Tergolong agresif dalam kategori keramahan & submisif dalam kategori dominasi
	Kostum	<ul style="list-style-type: none"> • Seragam SMA nasional perempuan sesuai standar • Luaran <i>sweater</i> biru dan sepatu <i>boots</i> hitam • Aksesoris bando dan slayer merah
	Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Wana biru sebagai warna utama • Warna merah, putih, abu-abu dan hitam sebagai warna pelengkap
Dito	Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Laki-laki • 17 Tahun • Kulit sawo matang • Tinggi 160 cm; Berat badan 52 Kg • Wajah pendek dan dagu tajam • Mata turun, alis melengkung ke bawah, sering tersenyum santai • Rambut pirang bergaya <i>messy slick back</i> • Telinga kiri ditindik
	Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Kebangsaan Indonesia • Anak tunggal dari ayah musisi dan ibu pekerja kantoran • Hidup berdua dengan ibu setelah orang tuanya bercerai • Kelas sosial menengah

	<ul style="list-style-type: none"> • Nakal di sekolah dan buruk secara akademis • Sering bergaul dengan teman <i>bandnya</i>
Psikologi dan gestur	<ul style="list-style-type: none"> • Jahil, berisik, suka bersenang-senang dan pemberontak • Bertekad meyakinkan guru dan teman sekolah yang meremehkan dirinya • Pandai dan memiliki <i>passion</i> dalam bidang musik karena ayahnya • Menyukai bermain gitar elektrik • Memiliki perasaan terhadap Mauryn namun tidak mau mengakuinya dengan serius • Genit kepada Mauryn • Tergolong ramah dalam kategori keramahan & dominan dalam kategori dominasi
Kostum	<ul style="list-style-type: none"> • Seragam SMA nasional laki-laki yang sudah dimodifikasi • Sepatu <i>sneakers</i> merah • Aksesoris kalung dan anting <i>hoop</i> di telinga kiri
Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Warna utama merah • Warna pelengkap kuning, putih, dan abu-abu.

(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis).

Duet Maut mengambil banyak referensi dari film dan seri bertemakan band dan musical. Seri anime seperti *Bocchi The Rock* (2022), K-On! (2009), dan Given (2020) menjadi referensi konsep band SMA dan lagu *performance*. Dari segi desain tokoh, penuli melakukan observasi karya dari tokoh Ryo Yamada dari *Bocchi The Rock* (2022) dan Kaguya Shinomiya dari *Kaguya-sama: Love Is War* (2019) untuk merancang tokoh Mauryn. Sementara itu, tokoh Dito mengambil referensi dari tokoh Yuuji Terushima dari *Haikyuu!!* (2015). Berikut ini penjelasannya.

Observasi pertama meninjau tokoh Ryo Yamada dari anime *Bocchi The Rock!* (2022). Ryo adalah seorang *bassist*, *backup vocalist* dan *composer* dari bandnya, Kessoku Band. Secara psikologis, Ryo merupakan seorang *introvert* yang terlihat tenang, dingin, independen dan misterius. Ia juga memiliki sisi lain yang eksentrik dan suka menjahili orang lain. Dari segi keramahan, Ryo tergolong sebagai tokoh yang cuek. Hal ini diindikasikan dengan senyuman dan kontak mata yang minim, gestur tubuhnya yang cenderung rileks namun tertutup, serta nada bicara yang dingin dan lesu. Sementara itu, dari segi dominasi ia tergolong submisif karena gestur tubuhnya yang lebih tertutup dan kebiasaannya untuk mendengarkan dan mengikuti arah pembicaraan orang lain. Walau termasuk submisif, Ryo tidak selalu menuruti perkataan orang lain dan tetap menikmati melakukan hal-hal yang ia sukai sendirian sesuai dengan kemauan hatinya.

Dari segi penampilan, Ryo memiliki mata berwarna kuning dengan ekspresi datar dan tahi lalat di bawah mata kirinya. Ia memiliki rambut pendek berponi warna biru dan mengenakan jepit rambut, memberikan kesan androgini dan mencolok. Sebagai siswa SMA, ia mengenakan seragam dengan rapi, lengkap dengan pita dan rok biru dengan panjang di atas lutut. Namun, sisinya yang bebas, modis dan tertutup direpresentasikan dengan modifikasi seragam berupa *stocking* dan *sweater* hitam yang tidak sesuai standar sekolah dan menutupi atribut seragam. Ryo memiliki warna utama biru yang tergolong sebagai warna sejuk serta warna hitam sebagai *secondary colour*. Warna sejuk melambangkan ketenangan dan kedamaian, cocok dengan sikapnya yang selalu santai dan mampu stabil bahkan di kondisi yang genting sekalipun. Saat melakukan penampilan band, Ryo selalu terlihat menggunakan bass putih dengan *strap* bercorak biru dan merah muda.

Tokoh Ryo menjadi referensi utama untuk tokoh Mauryn. Walau sifatnya tidak 100% mirip, Ryo dan Mauryn memiliki kemiripan dari segi introvert dan kesendirian. Walau di luar lingkungan band atau kelompok pertemanan sekalipun, mereka tetap bisa independen. Keduanya memiliki gairah yang besar dalam musik dan terampil dalam menggunakan instrumen masing-masing. Gaya rambut pendek milik Ryo dan *sweater* yang dikenakannya menjadi inspirasi untuk penampilan

Mauryn. Warna utama biru yang ada pada desain Ryo juga digunakan sebagai warna tema untuk Mauryn.



*Gambar 3.1. Ryo Yamada memakai seragam.
(Sumber: Bocchi The Rock! Wiki Fandom , 2022).*



*Gambar 3.2. Ryo Yamada bermain bass.
(Sumber: アニプレックスチャンネル, 2022).*

Observasi kedua mengulik tokoh Kaguya Shinomiya dari anime *Kaguya-sama: Love Is War* (2019). Kisah dalam seri ini berputar pada tokoh Kaguya dan Shirogane yang sama-sama memiliki ego yang besar untuk mengakui rasa suka mereka ke satu sama lain. Kaguya sendiri adalah seorang anggota klub panah dan merupakan wakil ketua OSIS di sekolahnya. Dari sisi psikologis, Kaguya dinilai sebagai sosok yang dingin dan rasional, seolah tak tergapai. Terkadang ia terlihat arogan dan sangat percaya diri dengan kepintaran dan keahliannya. Kaguya adalah bagian dari keluarga yang kaya dan penting, namun ia sendiri merasa terbebani

ekspektasi yang ditaruh oleh keluarganya kepadanya. Terlepas dari pencapaian akademis dan sosialnya, Kaguya diam-diam memiliki sisi manis dan mudah tersipu ketika berinteraksi dengan Shirogane, menyebabkan perubahan raut muka menjadi terlihat marah namun merah merona.

Dari segi keramahan Kaguya tergolong sebagai tokoh yang cukup agresif. Walau dari luar Kaguya terlihat banyak tersenyum, raut muka yang ia tunjukkan sering kali memiliki intensi lain atau hanya digunakan sebagai formalitas semata. Ia memiliki gestur yang cukup kaku dengan suara yang dingin. Kaguya tergolong sebagai tokoh yang cenderung dominan namun tetap tertutup. Kaguya mengenakan seragam ala pelaut berwarna hitam dengan aksen putih dan pita merah. Rambut hitam Kaguya diikat dengan pita merah ikoniknya, ditambah dengan poni belah tengah yang tertata rapi. Warna merah pada desain Kaguya dikategorikan sebagai warna hangat, melambangkan kekuatan, cinta, dan bahaya.

Tokoh Kaguya menjadi referensi kedua untuk tokoh Mauryn. Terdapat beberapa sifat antara kedua tokoh yang saling tumpang tindih, yakni sikap dingin, kaku, dan sedikit arogan. Latar belakang keluarga Kaguya yang otoriter serupa dengan kondisi orang tua Mauryn. Warna aksen merah pada Kaguya juga menjadi inspirasi bagi tokoh Mauryn untuk menunjukkan sisi lain pada dirinya yang memiliki rasa suka pada Dito.



*Gambar 3.3. Kaguya Shinomiya memakai seragam.
(Sumber: Kaguyasama Wa Kokurasetai Wiki Fandom , 2019).*



Gambar 3.4. Kaguya Shinomiya tersipu dan kesal.

(Sumber: Animemememememe , 2024).

Observasi terakhir dilakukan pada tokoh Yuuji Terushima dari *Haikyuu* (2015) yang menjadi inspirasi untuk tokoh Dito. Yuuji adalah kapten dari tim voli sekolah Johzenji. Dari segi psikologis, Terushima terlihat kekanak-kanakan, asertif dan energetik. Awalnya ia hanya melihat voli sebagai media untuk bermain dan bersenang-senang saja. Namun pandangannya berubah menjadi lebih serius setelah pertandingannya melawan tim sekolah Karasuno.

Dari segi keramahan, Terushima masuk ke dalam kategori ramah karena raut wajahnya yang sering tersenyum, gestur tubuh yang sangat terbuka, serta suara yang energetik. Selain itu, Terushima juga tergolong sebagai individu yang dominan. Hal ini dikarenakan banyaknya kontak mata yang ia lakukan, penggunaan ruang fisik yang lebih banyak, sering kali menyentuh tokoh yang lebih submisif serta memiliki suara lantang yang dapat mengontrol percakapan. Sisi Terushima yang dominan dan asertif dapat ditunjukkan melalui sosoknya yang genit dan berani mendekati perempuan yang menarik perhatiannya.

Rambut jabrik dan pirang Terushima menjadi poin mencolok dari desain tokohnya. Ia juga terlihat memiliki gaya *undercut* dan beberapa helai rambut yang jatuh pada keningnya. Hal lain yang mencolok dari dirinya adalah tindik yang ada pada kedua telinga dan lidahnya. Ia sering terlihat menggunakan jersey voli sekolahnya yang berwarna kuning dengan sedikit paduan putih dan hitam. Pada momen pertemuan pertama antara tim Johzenji dan Karasuno, Terushima mengenakan kaos merah dengan jaket sekolah berwarna kuning dan putih. Penampilan fisiknya mencerminkan kepribadiannya yang bebas dan riang, namun

juga berandal. Warna kuning dan warna merah yang umum digunakan oleh Terushima tergolong sebagai warna-warna panas yang melambangkan keceriaan, optimisme, energi, kekuatan serta keberanian.



*Gambar 3.5. Yuuji Terushima memakai jersey sekolah Johzenji
(Sumber: nishinxoya, 2020).*



*Gambar 3.6. Yuuji Terushima mengenakan kaos dan jaket sekolah Johzenji
(Sumber: TenshiKi, 2021).*

Tokoh Dito banyak mengambil inspirasi dari Terushima. Walaupun mengulik bidang yang berbeda, Dito dan Terushima menjadi lebih serius pada kelebihan mereka. Sifat Terushima yang bebas, memiliki keinginan untuk bersenang-senang, serta berenergi menjadi bagian yang tak terlepaskan pada tokoh Dito. Dari segi penampilan, Dito juga memiliki rambut pirang jabrik dan tindik yang mengindikasikan sisinya yang badung dan nakal di sekolah. Karakteristik lainnya yang diambil dari Terushima adalah kegenitan dan asertifitasnya. Terakhir, warna kuning dan merah pada desain tokoh dapat mendukung sifat-sifat Dito yang telah disebutkan sebelumnya.

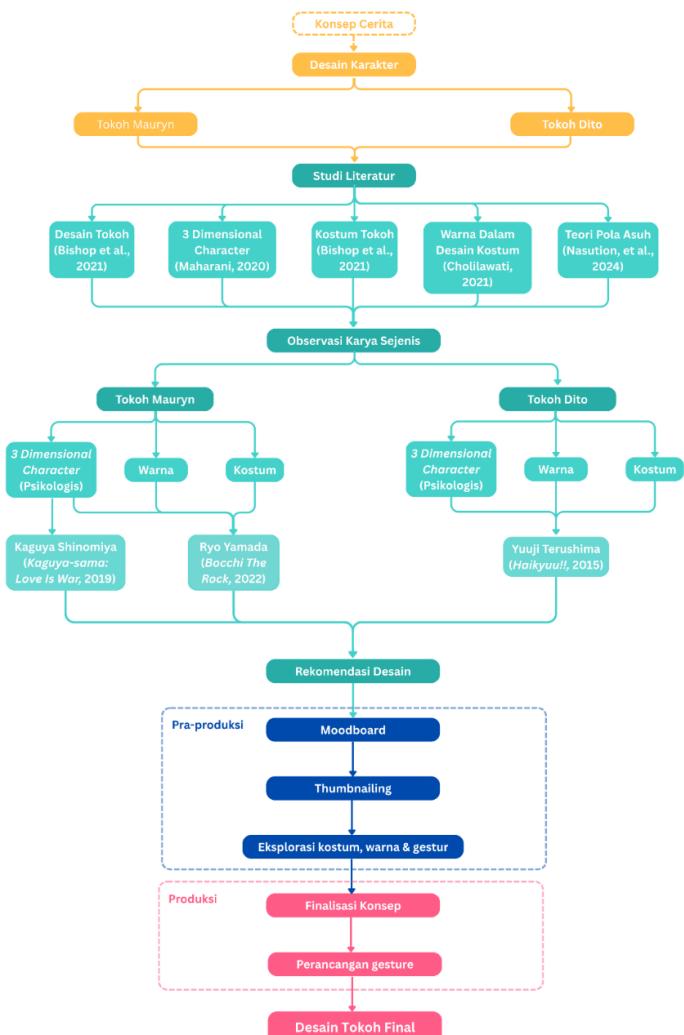
Berdasarkan penjelasan hasil observasi karya sejenis, maka dapat disimpulkan bahwa ketiga tokoh yang telah disebutkan menjadi dasar landasan pembuatan tokoh Mauryn dan Dito. Tokoh Ryo Yamada menjadi referensi untuk Mauryn dari segi psikologis, gestur, kostum dan warna. Sementara itu, segi warna, gestur dan psikologi juga dilengkapi oleh hasil observasi tokoh Kaguya. Tokoh Terushima Yuuji menjadi referensi untuk aspek psikologis, gestur, kostum, dan warna untuk perancangan tokoh Dito. Berikut ini tabel hasil observasi karya sejenis serta aspek yang digunakan.

Tabel 3.2. Hasil observasi dan aspek yang diterapkan pada perancangan tokoh.

	Aspek	Kaguya	Ryo	Yuuji
Mauryn	Psikologis dan gestur	✓	✓	
	Kostum		✓	
	Warna	✓	✓	
Dito	Psikologis dan gestur			✓
	Kostum			✓
	Warna			✓

(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis).

Dalam proses pembuatan desain tokoh Mauryn dan Dito, hal pertama yang perlu dilakukan adalah membuat konsep. Setelah itu, riset dan observasi akan dilakukan. Apabila riset telah dilaksanakan, proses perancangan tokoh dapat dilanjutkan. Proses ini mencangkup *thumbnails*, eksplorasi kostum, eksplorasi warna dan penyesuaian *arstyle*, serta membuat pose, ekspresi dan properti tokoh. Apabila seluruh hal sudah diasistensikan pada sutradara, maka penulis dapat melakukan finalisasi desain tokoh. Berikut ini bagan penjelasan dari tahapan pembuatan desain tokoh Mauryn dan Dito.



Gambar 3.7. Skema perancangan tokoh Mauryn dan Dito.

(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis).

Proses *development* dan pra-produksi Duet Maut telah dilakukan sejak Maret 2025. Tahapan selanjutnya meliputi produksi animasi dan pembuatan skripsi penciptaan yang dilakukan secara beriringan dari Juli hingga November. Pada masa produksi, penulis dan tim Cinderamata sepakat untuk menggunakan waktu dari Senin hingga Jumat, pukul 09.00 sampai dengan 16.00 untuk mengerjakan produksi maupun skripsi. Khusus hari Selasa sampai Kamis, tim Cinderamata akan datang ke kampus untuk mengerjakan tugas bersama. Rapat mingguan umumnya diadakan pada hari

Jumat pukul 16.00 via *voice call* Discord. Namun, pada minggu-minggu tertentu, rapat akan diadakan setelah tim Cinderamata melakukan asistensi dengan dosen pembimbing karya. Sidang kelayakan jatuh pada Oktober akhir, sementara sidang akhir akan dilaksanakan pada Desember 2025.

Tabel 3.3. Lini masa perancangan desain tokoh tokoh Mauryn dan Dito.

Tahapan pengerjaan	Bulan									
	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des
Membuat konsep	✓									
Riset dan membuat <i>moodboard</i>	✓									
<i>Thumbnailing</i>	✓	✓								
Eksplorasi kostum		✓								
Eksplorasi warna dan penyesuaian <i>art style</i>			✓							
Eksplorasi gestur, ekspresi dan property tokoh					✓					
Finalisasi desain tokoh				✓	✓	✓				
Finalisasi gestur, ekspresi dan properti tokoh					✓	✓				