

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan penciptaan karya (*practice-based research*), di mana aktivitas perancangan tokoh animasi diposisikan sebagai bagian utama dari proses penelitian. Pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang bagi penulis untuk menjadikan praktik desain sebagai sumber pengetahuan, sekaligus melakukan refleksi terhadap berbagai keputusan kreatif yang muncul selama proses penciptaan berlangsung. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan agar penelitian ini dapat membantu memahami karakteristik biologis, psikologis, dan simbolik dari burung *crane* dan *long-tailed tit* sebagai inspirasi desain tokoh dalam animasi produk Terran, serta mendalami bagaimana simbolisme budaya Asia Timur dapat diintegrasikan ke dalam strategi *visual storytelling* melalui desain tokoh ini. Dengan menggunakan metode kualitatif, metode ini merupakan analisis yang telah dilakukan secara mendalam, melalui pengamatan, studi, serta menganalisis sebuah data secara deskriptif dan induktif (Muhajirin et al, 2024). Penulis menggunakan metode kualitatif dalam rangka menginterpretasikan informasi yang telah diteliti untuk kebutuhan penciptaan karya. Penulis telah melakukan observasi dari riset referensi berupa objek, karya, hingga riset mengenai informasi secara *scientific* sesuai dengan kebutuhan dalam menciptakan desain tokoh pembuatan iklan pemasaran produk Terran hingga proses pembuatan produksi film animasi untuk iklan.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, membahas pengamatan visual terhadap referensi karakter animasi serta identitas merek yang relevan, kajian pustaka terkait teori identitas merek dan visual storytelling, serta eksplorasi visual yang diwujudkan melalui penyusunan moodboard, pembuatan sketsa awal (*rough sketch*), hingga pengembangan desain tokoh secara final. Data visual yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif-analitis dengan menghubungkan elemen-elemen visual pada tokoh animasi Terran dengan konsep identitas merek dan strategi penyampaian narasi visual.

### 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

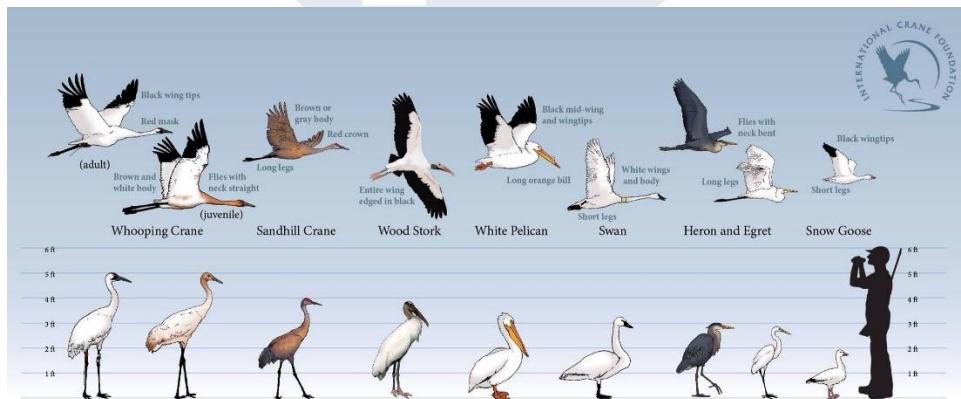
Terran menciptakan empat video pendek animasi yang bertujuan untuk menjadi bahan konten yang akan unggah di media sosial *Instagram & TikTok*. Karya yang diciptakan berupa film animasi pendek audio visual yang berbentuk vertikal mengikuti format ukuran aspek ratio 9:16 atau 1080 x 1920 px berdurasi sekitar 15-30 detik dalam masing-masing animasi. Penulis melakukan penciptaan karya desain tokoh dan sketsa awal untuk proyek animasi ini menggunakan *Ipad* dengan aplikasi *Ibis Paint X* untuk melakukan sketsa dan gambar desain tokoh. Cerita animasi pendek Terran memiliki konsep yang terinspirasi dari budaya Asia Timur dari berbagai negara seperti Korea, Jepang, dan China. Budaya dari masing-masing negara tersebut menjadi sebuah acuan cerita dari masing-masing animasi Terran berdasarkan kisah budaya yang dijadikan sebuah aroma parfum dan hal tersebut menjadi strategi dalam *visual storytelling* yang ingin dicapai dari karya ini.

Objek penciptaan dalam penelitian ini adalah desain tokoh animasi untuk dua varian produk parfum Terran, yaitu *Water Blossom* dan *Mandarin*. Kedua tokoh animasi ini dirancang sebagai representasi visual yang dapat menyampaikan karakteristik produk melalui narasi animasi, yang akan diunggah di media sosial dan juga sebagai bagian dari strategi *visual storytelling* untuk memperkuat identitas merek Terran. Naratif yang diciptakan video iklan Terran tidak memiliki sebuah alur cerita tertentu yang ditunjukkan secara langsung karena karya yang diciptakan berfokus ke estetika visual. Iklan animasi Terran diciptakan singkat dan fokus pada visualnya dengan tujuan menarik perhatian target pasar yaitu remaja hingga orang dewasa yang memiliki sebuah minat terhadap seni dan budaya tradisional Asia Timur. Karya Terran diciptakan dengan inspirasi terhadap estetika artistik tradisional Asia Timur dengan menggunakan teknik visual tekstur kuas air seperti lukisan-lukisan tradisional Asia Timur yang juga memiliki tekstur seperti air pada kertas kanvas.

### 3.2.1. Pembuatan Desain Tokoh “Water Blossom”

#### a. Pencarian Referensi dan Observasi

Tokoh animasi untuk varian Water Blossom terinspirasi dari burung *crane* yang lebih spesifik adalah *Red-crowned Crane*, yang dipilih karena memiliki makna simbolisme dan karakteristik secara biologis yang sangat relevan dengan aroma parfum ini, yaitu elegan, feminin, lembut, dan sopan. Proses penciptaan tokoh dimulai dengan riset mendalam mengenai bentuk, proporsi, dan ukuran *crane*. *Crane* dikenal memiliki tubuh ramping dan panjang, leher panjang, sayap lebar, serta gerakan yang anggun dan juga harmonis. Observasi dilakukan melalui dokumentasi foto, video, dan referensi ilustrasi ilmiah untuk memahami anatomi serta gerakan alami burung *crane*, sehingga desain tokoh dapat realistik, proporsional, namun tetap estetis sesuai dengan inspirasi dari burung aslinya. Analisis proporsi tubuh, panjang leher, kaki, dan sayap digunakan untuk menentukan siluet tokoh animasi agar terlihat elegan, lembut, dan mengalir secara visual, sesuai dengan karakter parfum.



Gambar 3.1. Size chart perbandingan burung lain dengan crane. Sumber:

International Crane Foundation (2025).

Dalam sisi taksonomi, burung crane termasuk dalam keluarga *Gruidae* dan terdiri dari berbagai spesies, terutama di Asia Timur, seperti *Grus japonensis* (bangau Jepang) dan *Grus nigricollis* (bangau leher-hitam). Bangau biasanya mendiami rawa, danau, padang basah, dan dataran tinggi yang menyediakan sumber makan, jalur migrasi, serta tempat untuk berkembang biak spesies burung bangau tersebut. Tubuh mereka besar dengan leher panjang, kaki

ramping, dan sayap lebar yang kuat, memungkinkan penerbangan jarak jauh selama proses mereka melakukan migrasi. Ukuran tubuh bangau berbeda antar spesies, secara umum Panjang tubuh mereka dapat mencapai 1–1,5 meter dengan rentang sayap hingga sekitar 2 meter.

Selain dari segi fisik, penelitian dari penulis juga mencakup psikologi, perilaku, dan simbolisme burung *crane*. *Crane* dikenal memiliki perilaku sosial yang setia, waspada, dan dapat dengan baik beradaptasi dengan lingkungannya. Sifat ini menjadi inspirasi ke dalam tokoh animasi agar terasa hidup, autentik, dan memiliki kedalaman naratif. Secara simbolik, *crane* memiliki makna budaya yang kaya, khususnya di Asia Timur. Dalam esai ilmiah *The Return of Cranes: Migratory Birds, Local Cults and Ecological Governance in China* karya studi oleh Qijun Zheng pada tahun 2025, disebutkan bahwa *crane* dianggap sebagai simbol keanggunan, umur panjang, spiritualitas, dan sebagai penghubung antara manusia dengan alam atau dunia ilahi. Nilai-nilai tersebut membuat *crane* ideal sebagai tokoh yang menunjukkan sifat ketenangan, kesucian, kebijaksanaan, dan harmoni, sehingga tokoh animasi *Water Blossom* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sarat makna budaya dan estetika.

Desain tokoh *Water Blossom* juga mengambil teori dari tiga aspek utama *three-dimensional character* yaitu: fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Dari sisi fisiologi, proporsi tubuh, gerakan sayap, leher, dan kaki dirancang sesuai bentuk *crane*, untuk menampilkan keanggunan alami dalam animasi. Dari sisi psikologi, gerakan tokoh dibuat lembut, menenangkan, dan feminin, menyesuaikan dengan aroma parfum *Water Blossom* yang soft dan elegan. Dari sisi sosiologi, tokoh dicocokan dengan habitat *crane* di Asia Timur dan juga tempat dimana burung tersebut berada seperti pada kolam yang pendek, sehingga menambah konteks budaya dan natural pada habitat asli burung tersebut, memperkuat *storytelling visual* yang terhubung dengan alam. Perilaku nyata burung *crane* seperti keanggunan, loyalitas, kewaspadaan, dan muda beradaptasi yang lalu diadaptasikan ke gerakan animasi agar tokoh dapat terlihat hidup, interaktif, dan dapat menempel secara emosional bagi audiens. Interaksi tokoh dengan elemen alam seperti bunga atau air juga dirancang untuk memperkuat narasi parfum,

sehingga penonton dapat merasakan karakter parfum melalui visual animasi tersebut.

b. Pembuatan Moodboard dan Inspirasi

Langkah pertama penulis lakukan dalam memulai proyek karya penciptaan animasi Terran ini adalah pembuatan moodboard yang menjadi langkah awal dalam proses desain tokoh animasi Water Blossom. Moodboard berperan sebagai alat visual untuk mengumpulkan berbagai referensi terkait bentuk, gaya, warna, dan ekspresi tokoh, sehingga memudahkan penentuan identitas visual serta kesesuaian dengan karakter parfum Terran. Untuk tokoh *crane*, moodboard menekankan proporsinya secara fisik, keanggunan, dan estetika budaya Asia Timur yang menjadi fondasi desain tokoh animasi burung *red-crowned crane* untuk Terran.



*Gambar 3.2. Moodboard Red-crowned Crane. Sumber: Penulis (2025).*

Secara simbolisme, bangau melambangkan keanggunan, ketenangan, kesucian, umur panjang, spiritualitas, serta harmoni dengan alam. Nilai-nilai ini menjadi acuan dalam menentukan pose, gerakan, dan ekspresi tokoh. Contohnya, posisi bangau saat terbang atau mendarat dengan anggun menonjolkan kelembutan dan kesan feminin, selaras dengan aroma parfum *Water Blossom* yang lembut, elegan, dan sopan. Gerakan yang lambat, halus, dan ritmis juga mencerminkan ketenangan serta kebijaksanaan, sehingga tokoh dapat memancarkan aura naratif yang dalam sekaligus estetis.

Inspirasi dari tokoh *crane* ini didapatkan dari ilustrasi lukisan tradisional Asia Timur, seperti lukisan tinta Tiongkok yang menampilkan crane di atas air danau atau padang rumput. Gaya ini menonjolkan kesederhanaan, garis halus, dan keanggunan gerakan, yang sejalan dengan karakter parfum *Water Blossom*. Perpaduan antara simbolisme budaya, gerakan alami burung crane, dan gaya lukisan air menjadi fondasi animasi *Water Blossom*, yang kemudian diterapkan dalam desain tokoh animasi Terran.



*Gambar 3.3. Chinese Styled Painting of Cranes. Sumber: MsLeechee (2025).*

### c. Pembuatan Desain Tokoh “Water Blossom”

Pembuatan desain tokoh *Water Blossom* berawal dari pembahasan yang dilakukan oleh kelompok Terran dalam rangka menciptakan sebuah tokoh untuk animasi pendek Terran. Untuk menciptakan karya yang dapat mencerminkan keanggunan dan aroma *Water Blossom*, penulis melakukan riset pada inspirasi hewan apa saja yang dapat menjadi tokoh yang mendukung visual dari animasi sesuai dengan aroma parfum tersebut. Aroma parfum *Water Blossom* memiliki aroma yang ringan, feminim, dan elegan dengan itu tokoh hewan burung bangau cocok untuk menjadi tokoh untuk animasi ini. Selain itu, *Water Blossom* dan burung bangau memiliki satu kesamaan yaitu berasal dan terinspirasi dari tema estetika Asia Timur dari Tiongkok sehingga secara latar belakang saling

mendukung. Pada akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan hewan burung bangau ini sebagai tokoh yang akan digunakan untuk *visual storytelling* parfum *Water Blossom* Terran.

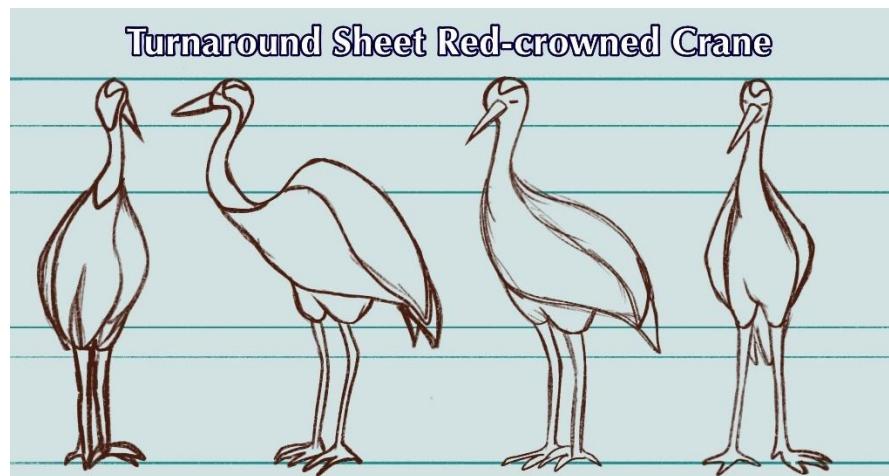
Penulis mengaplikasikan teori desain tokoh yang melihat dalam segi bentuk dan juga proporsi pada desain tokoh berdasarkan inspirasi burung *red-crowned crane* yang asli. Penulis juga riset dalam bentuk *three-dimensional character* mengenai tokoh burung bangau tersebut dan menyesuaikan seperti burung aslinya secara fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Burung bangau ini berasal dan memiliki habitat di daerah Asia Timur, yang juga merupakan inspirasi tema dari merek Terran. Penulis melakukan riset mengenai hewan burung bangau ini sebagai tokoh yang akan dibuat menjadi animasi dalam rangka memasarkan merek Terran dan mencerminkan suasana aroma *Water Blossom* dari sifat burung aslinya.



Gambar 3.4. Sketsa desain tokoh crane Terran. Sumber: Penulis (2025).

Penulis juga membuat sketsa konsep desain tokoh burung bangau dan juga gambar desain tokoh yang berputar untuk diberikan ke animator dan juga untuk *shot-designer*. Hal ini dapat mempermudah penggeraan animasi dan juga storyboard, desain tokoh yang diberikan dapat menjadi inspirasi dan juga referensi gambar yang akan diciptakan untuk proyek animasi. Gambar desain ini bertujuan untuk mempermudah pekerjaan animator dan juga pembuat storyboard jika mereka ingin menciptakan sebuah gerakan atau adegan yang tertuju pada tokoh. Penulis juga menambahkan beberapa teks pada halaman lempar karakter

untuk penjelasan sedikit mengenai karakter dan juga seperti apa sifat dan simbolisme dari tokoh burung ini.



Gambar 3.5. Turnaround Sheet Red-crowned Crane. Sumber: Penulis (2025).

### 3.2.2. Pembuatan Desain Tokoh “Mandarin”

#### a. Pencarian Referensi dan Observasi

Tokoh animasi untuk varian Mandarin mengambil inspirasi dari burung *long-tailed tit*, penulis memilih ini karena karakteristik fisik dan perilakunya sejalan dengan aroma parfum Mandarin, yaitu memiliki aroma buah, segar, uniseks, dan sedikit beraroma *woody*. Pembuatan tokoh dimulai dengan meneliti tentang bentuk, ukuran, dan juga gerakan burung *long-tailed tit*. Burung ini memiliki tubuh kecil, ekor panjang, gerakan lincah, dan juga interaksi sosial yang menjadikan mereka hewan burung yang aktif. Proporsi tubuh dan gerakannya menjadi poin utama dalam merancang *three-dimensional character* agar desain dari tokoh animasinya terlihat cukup dinamis, ceria, dan menarik secara visual. Observasi dilakukan melalui meneliti foto dan video untuk memahami anatomi hewan tersebut serta sifat alami dari hewan burung, sehingga gerakan animasi dapat tampil realistik dan natural.

Desain tokoh *Mandarin* mengaplikasikan *three-dimensional character* pada tokoh Mandarin, yaitu: fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Dari sisi fisiologi, proporsi tubuh, panjang ekor, dan gerakan lincah disesuaikan untuk menghasilkan animasi yang natural dan dinamis, burung *long-tailed tit* juga

memiliki bentuk tubuh yang bulat seperti jeruk sesuai dengan apa yang direpresentasikan dalam animasi Terran. Dari sisi psikologi, karakter tokoh mencerminkan aroma parfum yang fruity dan fresh, berdasarkan gerakan dan sifat dari tokoh seekor burung kecil, lebih spesifiknya *long-tailed tit* memiliki sifat ceria, energik, dan ramah. Dari sisi sosiologi, latar belakang habitat burung menambah konteks budaya dan storytelling visual dimana burung tersebut banyak juga yang berhabitat di Asia Timur, sehingga tokoh berasa lebih autentik dan sesuai dengan tema yang ingin diciptakan. Interaksi tokoh dengan elemen alam, seperti buah-buahan atau daun, mendukung narasi visual parfum dan menekankan karakteristik segar dan energik dari *Mandarin*.

#### b. Pembuatan Moodboard dan Inspirasi

Pembuatan moodboard untuk tokoh animasi *Mandarin* merupakan tahap awal dalam pengembangan desain karakter *long-tailed tit* yang akan merepresentasikan aroma parfum *Mandarin*. Moodboard berfungsi untuk mengumpulkan referensi visual, gaya ilustrasi, warna, dan gerakan burung, sehingga dapat menjadi dasar identitas visual tokoh animasi yang sesuai dengan konsep parfum *Mandarin* milik Terran.



Gambar 3.6. Moodboard Tokoh Long-tailed Tit. Sumber: Penulis (2025).

Secara biologis, *long-tailed tit* adalah burung kecil dengan tubuh bulat, kepala besar relatif terhadap tubuh, dan ekor panjang yang lincah. Burung ini dikenal memiliki gerakan gesit dan adaptif, sering terlihat bergerombol di dalam kelompok dan melakukan interaksi sosial. Dalam moodboard, pose dan ekspresi *long-tailed tit* yang aktif, melompat, atau mengepakkan sayap dijadikan sebuah referensi visual untuk menciptakan karakter tokoh yang dinamis, energik, dan

penuh semangat, sesuai dengan aroma parfum *Mandarin* yang *fruity* dan segar. Gerakan cepat namun tetap luwes pada burung ini juga diciptakan menjadi animasi yang terlihat hidup dan menyenangkan, menekankan sifat ramah, energik, dan ceria dari tokoh.

Selain itu, referensi visual dapat diambil dari lukisan ilustrasi Asia Timur, terutama burung kecil dalam lukisan tradisional Jepang dan Tiongkok, yang menekankan garis halus, keseimbangan bentuk, dan gerakan yang harmonis. Gaya ini membantu menyesuaikan tokoh dengan identitas merek Terran yang terinspirasi oleh tema Asia Timur, sambil tetap menonjolkan karakter segar, *fruity*, dan energetik dari parfum *Mandarin*. Melalui tahap moodboard ini, desainer dapat mengeksplorasi pose, ekspresi, dan interaksi tokoh dengan elemen alam seperti daun, buah, atau cabang pohon. Hal ini memastikan tokoh animasi *Mandarin* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan identitas parfum Terran. Moodboard menjadi panduan penting sebelum masuk ke tahap pengembangan sketsa dan berdasarkan *three-dimensional character*, agar karakter *long-tailed tit* dapat terealisasi dengan gerakan lincah, ekspresi ceria, dan kepribadian yang hidup.



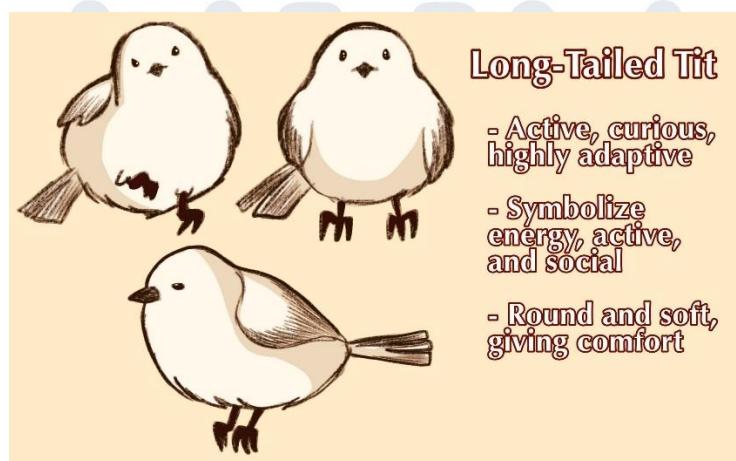
*Gambar 3.7. Lukisan Chinese Burung Long-Tailed-Tit. Sumber: YanYu (2025).*

#### c. Pembuatan Desain Tokoh “Mandarin”

Pembuatan desain tokoh *Mandarin* dimulai saat penulis ditugaskan untuk menciptakan desain untuk animasi pendek Terran dan mencari korelasi tokoh

hewan apa yang dapat cocok untuk menjadi tokoh yang dapat merepresentasi sebuah naratif untuk merek Terran dari sebuah tokoh. Penulis bersama anggota kelompok proyek animasi Terran membahas bahwa proyek animasi pendek ini dapat menggunakan tokoh berupa hewan untuk menjadi tokoh yang menyampaikan *visual storytelling*. Penulis mencari beberapa inspirasi hewan yang dapat mencerminkan sifat aroma parfum merek Terran secara visual. Pada akhirnya penulis mengambil keputusan untuk menggunakan seekor burung *long-tailed tit* yang memiliki kemiripan dengan buah jeruk *Mandarin*.

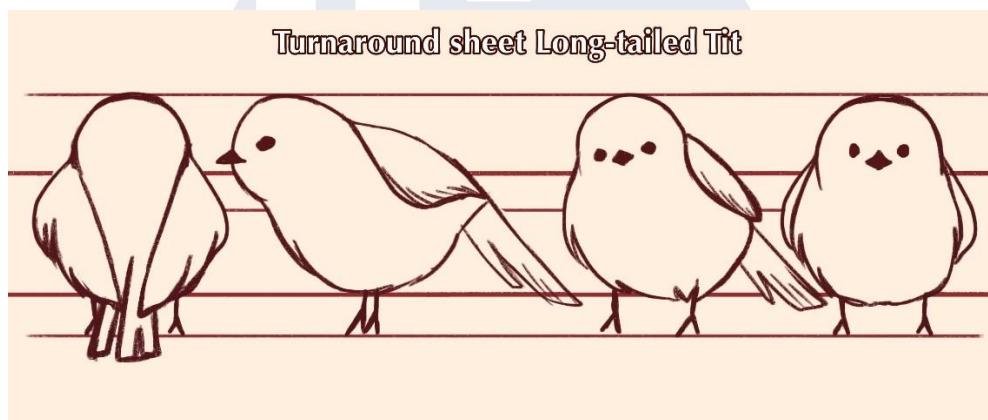
Penulis menggunakan teori desain tokoh seperti bentuk dan proporsi pada desain tokoh ini dengan korelasi pada hewan burung *Long-Tailed Tit* yang asli, dengan bentuk bulat yang seperti jeruk Mandarin. Terlihat secara teori *three-dimensional character* yaitu fisiologis, sosiologi, dan juga sosiologi asli dari hewan aslinya dapat di cocokan kepada visual dan tema yang ingin diangkat dari parfum Terran *Mandarin*. Burung tersebut juga berasal dari daerah Asia Timur yang merupakan inspirasi utama Terran pada dasar konsepnya yang mendukung. Maka dari itu, penulis merancang sebuah sketsa desain tokoh berdasarkan riset yang telah dilakukan sesuai dengan burung aslinya yang kecil, bulat, aktif, dan ceria.



*Gambar 3.8. Tokoh Animasi Mandarin Terran. Sumber: Penulis (2025).*

Penulis membuat sebuah sketsa dasar *Long-tailed Tit* dan juga lembar gambar tokoh berputar agar mempermudah animator untuk bekerja dengan pergerakan dari burung tersebut dari sudut pandang lain. Penulis lalu juga

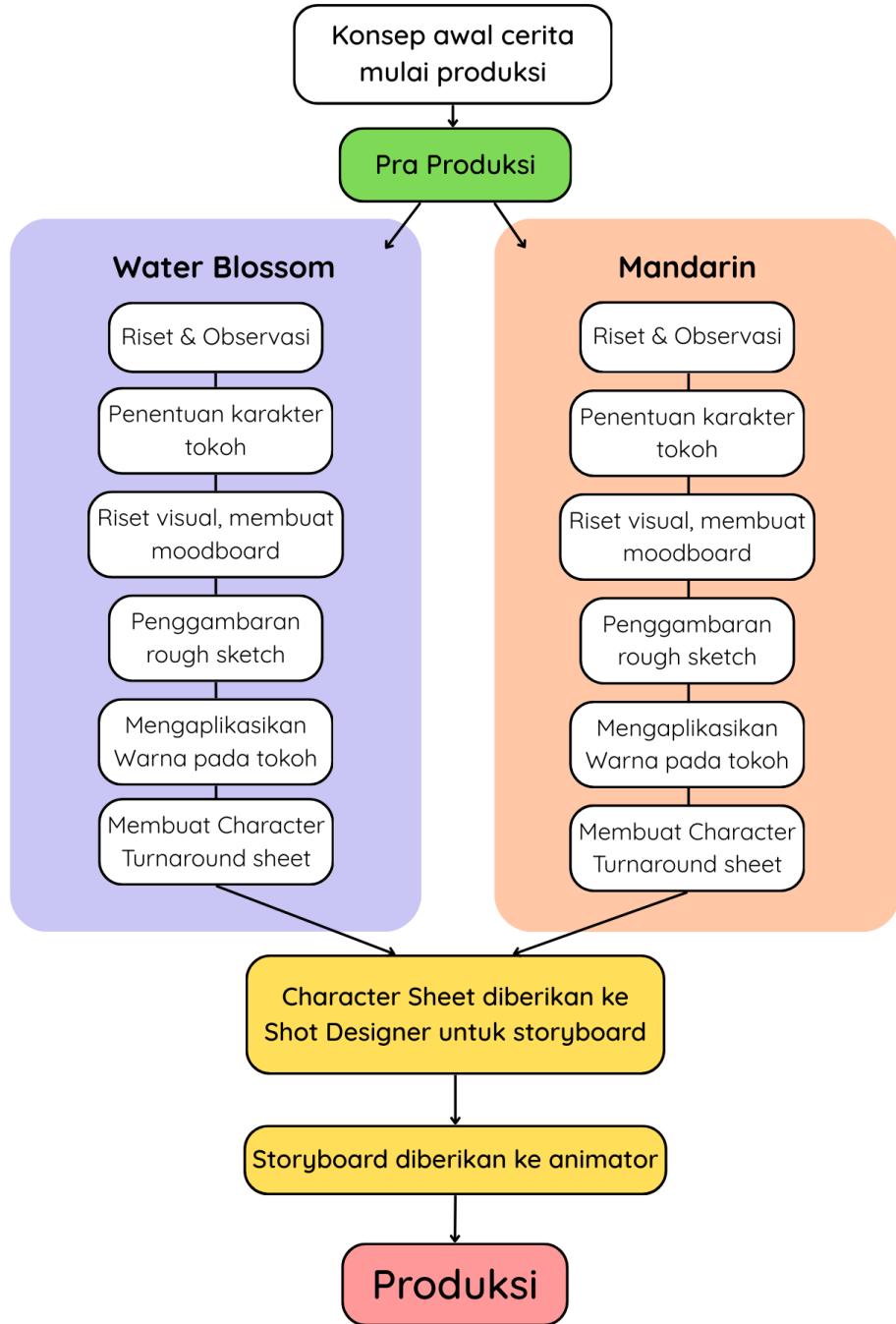
memberikan sketsa konsep serta lembar karakter tokoh Mandarin kepada *shot-designer* yang akan merancang *storyboard* agar proses pembuatan proyek animasi dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Penulis juga menambahkan beberapa sketsa tambahan yang dapat memberikan kesan sifat tokoh dan karakter dari tokoh tersebut agar terlihat secara visual sifat tokohnya. Menambahkan teks tambahan pada lembar karakter sebagai informasi tambahan mengenai sifat dari karakter dan simbolisme yang dapat dicerminkan pada animasi proyek Terran.



Gambar 3.9. Turnaround Sheet Long-tailed Tit. Sumber: Penulis (2025).



## Skema Perancangan Desain Tokoh



Gambar 3.10. Skema perancangan desain tokoh. Sumber: Penulis (2025).