Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek Tugas Akhir ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif yaitu dengan cara studi pustaka, wawancara, dan observasi visual. Pertama, penulis melakukan studi pustaka untuk memahami dan mempelajari fenomena yang diambil terkait pembuatan Tugas Akhir dengan melakukan pencarian data lewat dokumentasi wawancara, literatur, dan jurnal yang berkaitan. Kemudian untuk mendukung penelitian, penulis melakukan wawancara dengan psikolog mengenai isu depresi. Setelah itu, penulis melakukan observasi visual sebagai referensi penulis untuk perancangan tokoh dalam pembuatan film animasi 2D "Abnormal".

3.1.1. Sinopsis

Wiro adalah seorang paruh baya berusia 50 tahun yang telah bercerai dan dipecat dari pekerjaannya. Berbagai tekanan dan masalah yang ia hadapi membuatnya stress hingga menyebabkan depresi. Bahkan depresi yang ia derita memiliki gejala psikotik yang membuatnya sering berhalusinasi akan sosok yang selalu mengikuti dan mengganggunya.

Pada suatu hari, ia mendapat panggilan dari mantan istrinya untuk menjemput anaknya yaitu Maya di sekolah. Mantan istrinya tidak punya pilihan lain selain meminta tolong kepadanya karena kakek Maya sedang dirawat di

rumah sakit. Pada awalnya, Wiro dan Maya bertengkar karena konflik keluarga dan perpisahan yang mereka alami di masa lalu. Keduanya memiliki kepribadian yang keras kepala. Namun, Maya masih memiliki sifat baik dan peduli terhadap ayahnya meskipun sudah tidak hidup serumah. Seiring berjalannya waktu, suasana pun mereda dan akhirnya Wiro sadar bahwa anaknya merupakan salah satu faktor untuk memberikannya kebahagiaan kembali dan membantunya untuk menghadapi permasalahan psikologis yang ia alami.

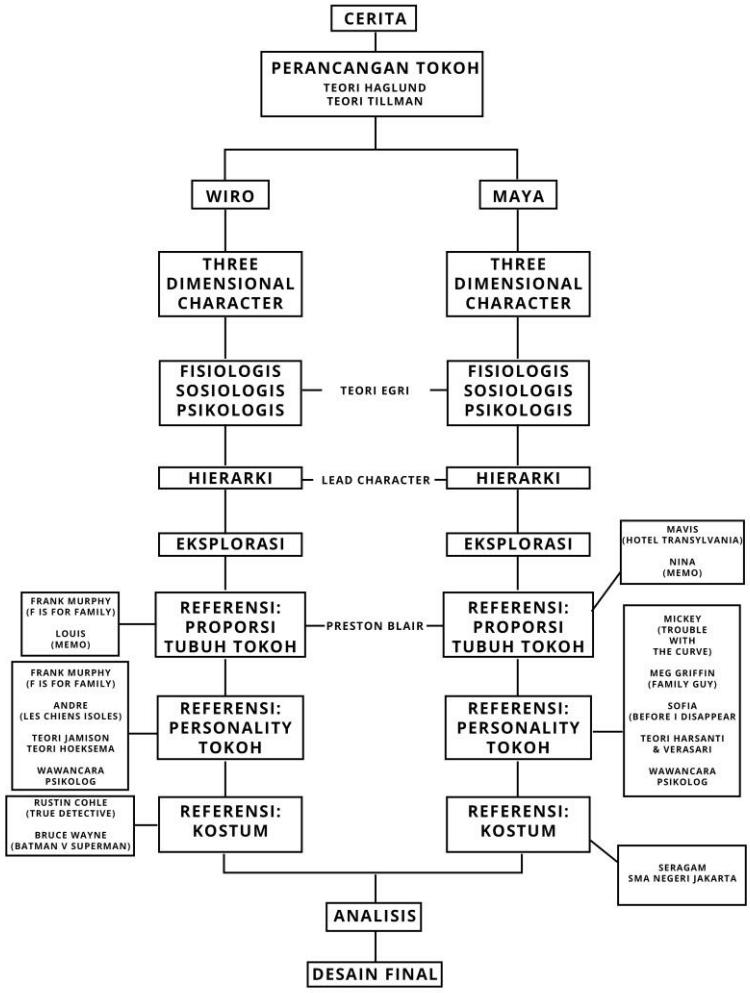
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai peneliti untuk merancang tokoh Wiro sebagai tokoh utama dan Maya sebagai tokoh pendukung pada film animasi 2D "Abnormal". Sedangkan dalam pembuatan film animasi 2D "Abnormal", penulis berperan sebagai *director, storyboard artist, concept artist, character designer, environment, compositor, & editor.*

3.2. Tahapan Kerja

Tokoh yang dirancang merupakan sosok manusia dengan *style semi-realistic* yang menggunakan proporsi tubuh manusia. Penulis merancang tokoh utama yaitu Wiro sebagai ayah dan tokoh pendukung yaitu Maya sebagai anak perempuannya. Berikut adalah skematika perancangan tokoh yang dibuat:

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3. 1. Skematika Perancangan.
(Dokumentasi Pribadi)

3.3. Acuan

Dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa referensi sebagai acuan untuk membantu proses perancangan tokoh.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.3.1. Visual Style

Penulis menjadikan beberapa ilustrasi dan film animasi 2D sebagai acuan dari *visual style* yang akan dibuat. Dari acuan tersebut, penulis mengembangkan *visual style* dengan menambahkan dan merubah beberapa elemen dan bagian yang akan digunakan dalam film animasi 2D yang akan dibuat. Beberapa *visual style* yang digunakan penulis sebagai acuan adalah sebagai berikut.

Gambar 3. 2. Film Animasi 2D *Les Chiens Isoles.*
(https://www.cartoonbrew.com)

Les Chiens Isoles menceritakan tentang persahabatan yang terpecah karena salah satunya mengalami halusinasi dan delusi yang membuatnya beranggapan bahwa seolah-olah temannya menghianatinya dalam pekerjaan. Pikiran tersebut timbul karena rasa lelah bekerja sebagai buruh di pengeboran minyak. *Visual style* yang digunakan pun menarik karena kontras dari bayangan terlihat padat yang memberikan kesan lebih dramatis.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3. 3. Film Animasi 2D *Vesuves.*
(https://www.cartoonbrew.com)

Film animasi 2D *Vesuves* menceritakan tentang seseorang yang bekerja sebagai pencuci jendela apartemen yang memperhatikan kegiatan seorang wanita di salah satu kamar apartemen tersebut. Film ini menggunakan *visual style* dengan goresan-goresan arsir yang terlihat natural dan artistik. Gaya visual guratan dan goresan yang digunakan pada film animasi 2D ini dibuat sangat detail yang menjadi keunikan pada visualnya.

Gambar 3. 4. Film Animasi 2D *Pinched.*
(https://www.youtube.com)

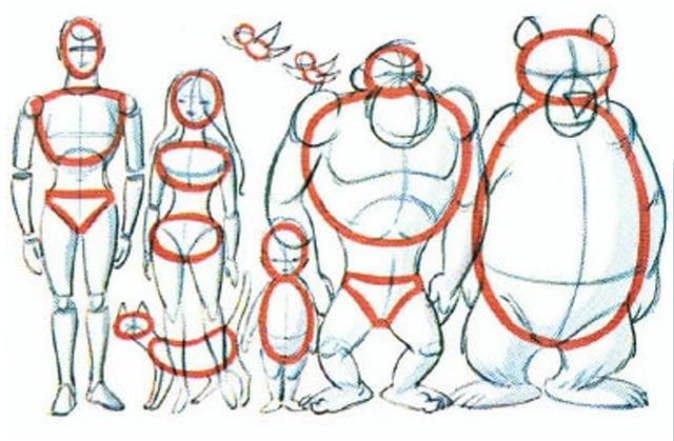
Pada film animasi 2D *Pinched* diceritakan tentang seseorang yang ahli dalam mencopet. Namun, keahlian tersebut dikendalikan oleh sosok makhluk yang ada dalam pikirannya dan terkadang menyebabkan halusinasi. Suatu hari ia teringat akan mantan kekasihnya dan berharap untuk menemuinya kembali. Ia pun akhirnya melawan makhluk yang ada di pikirannya tersebut dan hidupnya menjadi berwarna kembali setelah bertemu dengan orang yang dicintainya. *Visual style* yang digunakan pada film ini dibuat dengan *line art* seperti sketsa yang menjadikannya tidak kaku.

Karena target penonton adalah usia remaja hingga dewasa, penulis juga menggunakan beberapa tokoh yang sudah ada sebagai acuan dalam perancangan dari segi proporsi tubuh, *personality*, dan kostum yang digunakan.

3.3.2. Proporsi Tubuh Tokoh

Penulis merancang tokoh dengan hierarki *Lead Character*, yaitu bentuk tubuh realistis yang sesuai dengan anatomi manusia namun masih memiliki beberapa unsur karikatur. Untuk membuat proporsi tubuh yang sesuai, penulis menggunakan acuan dari perancangan karakter humanoid dari buku *Cartoon Animation* yang ditulis oleh Preston Blair.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3. 5. Proporsi Tubuh Tokoh oleh Preston Blair

(Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing.)

Untuk mendukung perancangan proporsi tubuh tokoh, penulis juga menggunakan referensi dari beberapa film yang dijadikan acuan dalam perancangan proporsi tubuh. Beberapa referensi proporsi tubuh yang penulis gunakan adalah proporsi tubuh tokoh Frank Murphy pada serial TV *F is for Family*, Louis dan Nina pada film animasi *Memo*, Mavis pada film animasi *Hotel Transylvania*, dan Meg Griffin pada serial TV *Family Guy*.

Gambar 3. 6. Frank Murphy pada Serial TV *F is for Family*

(http://sharetv.com)

Gambar 3. 7. Louis dan Nina pada Film Animasi *Memo*

(https://www.youtube.com)

Gambar 3. 8. Mavis pada Film Animasi *Hotel Transylvania*

http://hoteltransylvania.wikia.com)

Selain itu, penulis juga menambahkan referensi bentuk fisik wajah orang Indonesia untuk dijadikan acuan dalam perancangan bentuk kepala, wajah tokoh, dan warna kulit. Karena penulis memilih daerah Jakarta sebagai letak geografis dari film animasi yang akan dibuat, maka penulis memutuskan untuk

menggunakan ras *Austronesia* dan menggunakan karakteristik umum orang Jawa dan Sunda untuk perancangan fisik. Untuk tokoh Wiro penulis menggunakan referensi orang Jawa sebagai acuan, sedangkan untuk tokoh Maya penulis menggunakan referensi orang Sunda.

Dalam perancangan tokoh Wiro, penulis menggunakan salah satu tokoh budayawan Jawa berusia 55 tahun yaitu Ronggojati Sugiyatno. Penulis juga menggunakan acuan seorang wiraswasta kelas menengah berusia 53 tahun yang merupakan keturunan Jawa yaitu Hendranto Hengky. Sedangkan untuk perancangan tokoh Maya, penulis menggunakan referensi dari salah satu siswi SMA Negeri Bandung yang memiliki keturunan Sunda yaitu Nabila Ishma, ketua forum anak Kota Bandung. Selain itu penulis juga menggunakan tokoh Meg Griffin pada serial TV *Family Guy* dan tokoh Shofia pada film *Before I Disappear* yang digunakan pada perancangan tokoh Maya.

Gambar 3. 9. Acuan Bentuk Fisik Orang Jawa
http://www.thejakartapost.com)

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018

Gambar 3. 10. Acuan Bentuk Fisik Orang Jawa

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3. 11. Acuan Bentuk Fisik Orang Sunda

(https://www.cakrawalamedia.co.id)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3. 12. Meg Griffin pada Serial TV *Family Guy*
(http://www.listal.com)

3.3.3. *Personality* Tokoh

Untuk membuat *personality* tokoh, penulis mencari data dari beberapa sumber yang menjadi acuan. Sumber tersebut dijadikan penulis sebagai acuan mengenai tokoh seperti apa yang akan dirancang dari segi sifat, kepribadian, dan perilaku. Untuk mendapatkan data yang relevan, penulis melakukan pencarian data melalui metode wawancara dengan psikolog. Penulis juga menonton beberapa video yang membahas tentang isu dan tema terkait.

Gambar 3. 13. *Trouble with the Curve*
(http://collider.com)

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018

Pada film *Trouble with the Curve*, Clint Eastwood berperan sebagai Gus, seorang mantan pemain *baseball* ternama yang pension. Gus memiliki karakteristik sebagai seorang pria lanjut usia dengan masalah temperamen. Ia sangat tertutup terhadap orang lain dan mudah tersinggung apabila ditanya mengenai kondisi keluarganya di masa lalu. Sedangkan anak perempuannya, Mickey (diperankan oleh Amy Adams) hidup terpisah dan memiliki karir yang baik. Namun, ia mementingkan kondisi ayahnya yang sudah tua dan memilih untuk menemaninya dalam beberapa waktu. Mereka berdua memiliki sifat yang sama yaitu keras kepala. Keduanya seringkali bertengkar namun saling peduli dan menyayangi satu sama lain.

Gambar 3. 14. Frank Murphy pada serial TV *F is for Family*
(https://www.npr.org)

Pada serial TV *F is for Family*, Frank Murphy memiliki karakter yang mudah marah terlebih lagi apabila ia tidak bisa menangani suatu masalah. Frank berusaha untuk menghidupi keluarganya, namun berbagai masalah pun terjadi dalam hidupnya yang membuatnya seringkali frustasi dan tertekan. Ia memiliki keluarga yang unik dan terkadang menjadi solusi permasalahannya walaupun

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018

seringkali menjadi pembuat masalah baginya. Frank memiliki motivasi untuk sukses dan sangat menghindari kegagalan yang membuatnya keras terhadap anak-anaknya.

Gambar 3. 15. Andre pada Film Animasi 2D *Les Chiens Isoles*
(https://dailygeekshow.com)

Pada film Animasi 2D *Les Chiens Isoles*, Andre merupakan seorang buruh yang bekerja di pengeboran minyak. Karena lingkungan, pekerjaan, dan beban pikiran, Andre seringkali mengalami halusinasi dan delusi bahwa ia melihat sosok anjing yang selalu memperhatikannya bahkan mempengaruhi apa yang dipikirkannya.

Gambar 3. 16. Sofia pada Film *Before I Disappear*
(https://www.imdb.com)

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018

Pada film *Before I Disappear,* Sofia adalah seorang anak cerdas dan berprestasi di sekolahnya. Namun, sifatnya yang dingin dan sarkastik menjadikannya sebagai anak yang cuek dan tidak begitu memiliki banyak teman. Kedua orangtuanya telah bercerai dan Sofia tinggal bersama ibunya. Perceraian tersebut menjadikan Sofia sebagai anak yang kurang memiliki kesantunan kepada orang yang lebih tua. Ia juga digambarkan sebagai anak yang suka menyindir namun ambisius dalam meraih prestasi di sekolahnya.

Penulis menggunakan tokoh Gus dan Frank yang memiliki sifat pemarah, dan keras kepala sebagai acuan untuk menentukan *personality* tokoh Wiro. Halusinasi dan delusi yang diperlihatkan pada tokoh Andre juga diterapkan oleh penulis dalam merancang *personality* tokoh dan dikuatkan dengan wawancara dengan psikolog mengenai kepribadian seseorang yang mengalami depresi dengan fitur psikotik. Hal itu dilakukan penulis agar mendapatkan gambaran lebih dalam mengenai *personality* kedua tokoh yang akan dirancang.

Sedangkan untuk tokoh Maya, penulis menggunakan karakteristik tokoh Mickey sebagai acuan dalam menentukan personalitynya. Penulis menggunakan tokoh Mickey karena memiliki sifat yang dewasa, mandiri, kuat, dan penyayang. Selain itu, penulis juga menggunakan tokoh Sofia untuk acuan *personality* anak perempuan yang memiliki masalah perceraian orangtua. Kurangnya etika dan kesantunan pada tokoh Sofia juga digunakan penulis sebagai acuan dalam menentukan aspek psikologis tokoh Maya.

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018

3.3.4. Wawancara

Dalam menentukan personality tokoh, penulis juga melakukan studi wawancara dengan Psikolog yaitu Yulius Steven M.Psi. Beliau mengatakan bahwa penderita depresi denga fitur psikotik mengalami hal-hal seperti halusinasi dan delusi yang membuatnya memiliki masalah dengan realita yang oranglain tidak alami. Hal tersebut tentunya memberi tekanan kepada penderitanya dan apabila penderitanya merupakan seseorang yang temperamen, maka tidak menutup kemungkinan bahwa halusinasi dan delusi yang dirasakan dapat mempengaruhi emosinya secara drastis.

Beliau melanjutkan bahwa penderita depresi dengan fitur psikotik cenderung kurang merawat diri. Namun pada beberapa kasus, penderitanya juga tidak begitu terlihat memiliki permasalahan depresi karena menutup diri. Dalam hal ini pengobatan medis dan terapi belum tentu bisa mengobati tanpa adanya komunikasi dan interaksi dengan orang terdekat. Oleh karena itu, komunikasi dan interaksi dapat memberikan informasi tentang apa yang terjadi pada penderitanya. Komunikasi dan interaksi terhadap penderitanya sangatlah penting sebagai cara untuk mendukung penderitanya mendapatkan semangatnya kembali.

Selain itu, wawancara yang dilakukan penulis dengan Yulius terkait perkembangan psikologis anak yang orangtuanya telah bercerai. Beliau mengatakan bahwa pada usia remaja, anak yang memiliki orangtua yang bercerai cenderung memiliki perilaku memberontak. Dalam hal ini, memberontak bisa saja dilakukan terhadap orang-orang tertentu. Hal ini terjadi karena kehilangan salah

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018

satu sosok orangtua yang melengkapi dalam proses perkembangan psikologisnya. Namun, Beliau juga menjelaskan bahwa tidak menutup kemungkinan bahwa anak dengan orangtua yang bercerai terlihat pendiam dan tidak memperlihatkan sifat yang memberontak dan agresif. Hal itu tergantung dari pembentukan karakter sejak kecil sebelum terjadinya perceraian.

Beliau melanjutkan bahwa kepribadian anak terlatih sejak kecil. Tahap perkembangan kepribadian lebih terbentuk semenjak usia Sekolah Dasar. Sedangkan pada usia remaja, perceraian tidak begitu mempengaruhi perkembangan kepribadian anak namun perceraian dapat mempengaruhi perilaku anak karena trauma dan tekanan yang dialami sebelumnya. Hal itu menjadikan anak dengan orangtua yang bercerai lebih mudah tersinggung jika membicarakan hal-hal mengenai keluarga.

3.3.5. Referensi Kostum

Dalam perancangan kostum tokoh, penulis mencari referensi yang dapat memperlihatkan karakteristik tokoh. Karena yang dirancang adalah dua tokoh yang berbeda usia, maka kostum yang dirancang tentunya harus dapat merepresentasikan bentuk kostum sesuai usia dan karakteristik masing-masing tokohnya. Berikut adalah beberapa kostum tokoh yang menjadi acuan penulis untuk digunakan oleh tokoh Wiro dan Maya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3. 17. Martin Hart pada Serial TV *True Detective*
(https://www.crimetimepreview.com)

Pada Serial TV *True Detective*, tokoh Martin Hart (diperankan oleh Woody Harrelson) menggunakan atasan kemeja, kaus, dan bawahan celana kain. Kostum yang digunakan Martin Hart terlihat melepas semua kancing pada kemejanya. Penampilan tersebut menjadikan tokoh Martin Hart terlihat tidak rapih namun terlihat lebih fleksibel dan informal. Hal itu juga memberi kesan bahwa ia sedang berada dalam tekanan dan sedang menghadapi sesuatu.

Gambar 3. 18. Rustin Cohle pada Serial TV *True Detective*
(https://uproxx.com)

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018

Gambar 3. 19. Rustin Cohle pada Serial TV *True Detective*
(https://www.express.co.uk)

Sedangkan pada serial TV *True Detective*, mantan Detektif Rustin Cohle (diperankan oleh Matthew McConaughey) juga mengenakan kemeja yang digulung pada lengan dan melepaskan beberapa kancing atas pada kemejanya. Hal itu juga memperlihatkan kondisinya yang sedang menghadapi suatu masalah dan tekanan yang membutuhkan gaya berpakaian lebih fleksibel. Ia juga mengenakan sepatu *boots* agar terlihat lebih kasual dan tidak kaku karena sudah tidak lagi bekerja sebagai detektif.

Untuk referensi kostum yang digunakan oleh tokoh Maya, penulis menggunakan seragam SMA Negeri. Penulis menggunakan seragam SMA Negeri untuk menyesuaikan latar belakang tokoh Maya yaitu siswi berusia 17 tahun yang sedang menempuh pendidikan di SMA Negeri daerah Jakarta.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3. 20. Seragam Sekolah Menengah Atas

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga menggunakan referensi gaya rambut pendek lurus pada tokoh Meg Griffin di serial TV *Family Guy*. Gaya rambut lurus dan pendek dari tokoh Meg akan diterapkan oleh penulis untuk desain rambut tokoh Maya.

Gambar 3. 21. Meg pada Serial TV *Family Guy*

(https://twitter.com/hansologriffin)

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018

3.4. Proses Perancangan Tokoh

3.4.1. Wiro

3.4.1.1. Three Dimensional Character

Pada tokoh Wiro, penulis membuat karakterisasi tokoh tersebut dengan menentukan *Three Dimensional Character* berdasarkan teori Lajos Egri yang meliputi aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Dalam menentukan ketiga aspek tersebut, tokoh Wiro mengalami beberapa perubahan untuk mendapatkan three dimensional character yang tepat dengan kepribadian Wiro

Tabel 3. 1. *Three Dimensional Character* Awal Tokoh Wiro

FISIOLOGIS	SOSIOLOGIS	PSIKOLOGIS
Usia 38 tahun	Mantan karyawan	Mudah marah dan tersinggung
Kurus	Tinggal di daerah kelas menengah	Mudah mengantuk
Berkumis & Jenggot tipis	Bersosialisasi dengan teman hanya kalau ada perlu	Ambivert
Kulit sawo matang	Bercerai dan tinggal sendirian	Workaholic
Rambut pendek & lurus		Dalam masa depresi
Mata lelah		

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Tabel di atas merupakan *Three Dimensional Character* awal tokoh Wiro. Namun, usia untuk tokoh yang sudah memiliki anak berusia 17 tahun masih terlalu muda. Ditambah lagi dengan kepribadian Wiro yang sangat mementingkan pekerjaan. Oleh karena itu penulis melakukan beberapa perubahan.

Tabel 3. 2. Penyesuaian *Three Dimensional Character* Tokoh Wiro.

FISIOLOGIS	SOSIOLOGIS	PSIKOLOGIS
Usia 50 tahun	Mantan karyawan	Mudah marah dan tersinggung
Kurus	Tinggal di daerah kelas menengah	Sulit untuk tidur
Berkumis tebal dan sedikit berjanggut	Bersosialisasi dengan teman hanya kalau ada perlu	introvert
Kulit sawo matang		Workaholic
Rambut mulai memanjang & lurus	Bercerai dan tinggal sendirian	Dalam masa depresi
Mata lelah		Tidak lagi peduli terhadap penampilan
Pakaian tidak rapih		
Perokok berat		
Berkacamata		

Pada perubahan di atas, penulis membuat usia Wiro menjadi lebih tua yaitu 50 tahun untuk menyesuaikan logika cerita antara seorang ayah dan anak perempuan berusia 17 tahun. Penulis juga menambahkan kumis dan rambut lurus

Perancangan Tokoh Dalam..., Fajri Dika Santoso, FSD UMN, 2018