



TUGAS AKHIR (RD 141558)

**PERANCANGAN KARAKTER UTAMA SERIAL ANIMASI
“LITTLE BIRD” DENGAN MENGADAPTASI BURUNG
ENDEMIK INDONESIA**

**Faishal Abyan Harmandito
3412100068**

**Dosen Pembimbing:
Nugrahardi Ramadhani, S.Sn. MT
NIP. 19810710 201012 1 002**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**



TUGAS AKHIR- RD 141558

**PERANCANGAN KARAKTER UTAMA SERIAL
ANIMASI “LITTLE BIRD” DENGAN MENGADAPTASI
BURUNG ENDEMIK INDONESIA**

FAISHAL ABYAN HARMANDITO

NRP. 3412100068

Dosen Pembimbing

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T

NIP. 19810710 201012 1 002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2018



FINAL PROJET- RD 141558

**DESIGNING THE MAIN CHARACTER OF SERIAL
ANIMATION "LITTLE BIRD" WITH ADAPTING
ENDEMIC BIRD INDONESIA**

**FAISHAL ABYAN HARMANDITO
NRP. 3412100068**

Counsellor

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T

NIP. 19810710 201012 1 002

Visual Communication Design

Department of Product Design

Faculty of Architecture Design and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

2018

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KARKTER UTAMA SERIAL ANIMASI “LITTLE BIRD” DENGAN MENGADAPTASI BURUNG ENDEMIK INDONESIA

TUGAS AKHIR (RD 141558)

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Faishal Abyan Harmandito

NRP. 3412100068

Surabaya, 8 Agustus 2018

Periode Wisuda 118 (September 2018)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk

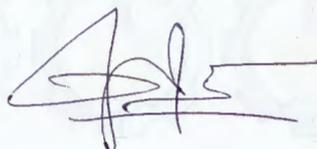


Ellya Zulaikha S.T., M.Sn., Ph.D

NIP. 19751014 200312 2 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., M.T

NIP. 19810710 201012 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S-1 Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember:

Nama Mahasiswa : FAISHAL ABYAN HARMANDITO

NRP : 3412100068

Dengan ini menyatakan laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN KARAKTER UTAMA SERIAL ANIMASI LITTLE BIRD DENGAN MENGADAPTASI BURUNG ENDEMIK INDONESIA”** adalah:

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan atau referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan tugas akhir dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Ya:  ataan,

Faishal Abyan Harmandito

NRP. 3412100068

PERANCANGAN KARAKTER UTAMA SERIAL ANIMASI “LITTLE BIRD” DENGAN MENGADAPTASI BURUNG ENDEMIK INDONESIA

Oleh : Faishal Abyan Harmandito 3412100068

ABSTRAK

Rencana pemerintah dalam menargetkan pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia periode 2015-2019 adalah dengan pengembangan Intellectual Property (IP) di sektor industri kreatif. Animasi merupakan salah satu bidang industri kreatif yang memiliki potensi yang besar karena dampaknya yang mampu memicu industri-industri lainnya untuk ikut berkembang dan mampu mengenalkan Indonesia dengan memanfaatkan sumber kekayaan alam dan budaya sebagai konsep dasar dalam pembuatannya. Perancangan ini berfokus pada penciptaan desain karakter utama dalam serial animasi “Little Bird” yang merupakan penggabungan konsep dengan mengangkat kasus perundungan sebagai tema cerita dan menggunakan kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia untuk diadaptasi ke dalam sebuah bentuk serial animasi.

Metode dalam perancangan ini menggunakan metode sampling secara geografis, demografis, dan psikografis target audiens. Pengumpulan data primer dilakukan secara kualitatif dengan pencarian sumber berupa literatur-literatur ilmiah, observasi burung endemik Indonesia, wawancara terhadap pakar animasi, melakukan *Focus Group Discussion (FGD)*, serta melakukan studi eksperimental terhadap konsep dasar karakter. Data sekunder berupa studi eksisting film-film animasi dan karakter animasi, studi literatur dan teori-teori terkait.

Hasil akhir perancangan ini berupa video *turntable* 6 karakter utama yang berisi tentang deskripsi setiap karakter, ekspresi, dan aktifitas setiap karakter berdurasi kurang lebih 1 menit setiap karakternya. Selain itu, dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kajian dan referensi bagi industri animasi. Diharapkan juga dapat menjadi konsep baru dalam pengembangan *IP*.

Kata kunci: karakter utama, burung endemik indonesia, serial animasi, *intellectual property*

DESIGNING THE MAIN CHARACTER OF SERIAL ANIMATION "LITTLE BIRD" WITH ADAPTING ENDEMIC BIRD INDONESIA

Oleh : Faishal Abyan Harmandito 3412100068

ABSTRACT

The government's plan to target the development of creative economy in Indonesia for the period 2015-2019 is to develop Intellectual Property (IP) in the creative industry sector. Animation is one area of creative industry that has great potential because of its impact that is able to trigger other industries to participate in developing and able to introduce Indonesia by utilizing natural resources and culture as the basic concept in its manufacture. This design focuses on the creation of the main character designs in the animated series Little Bird which is a combination of concepts by increasing the case of abuse as the theme of the story and using the natural wealth and cultural diversity that Indonesians must adapt. into the animated series.

The methods in this design use geographic, demographic, and psychographic sampling methods from the target audience. The primary data collection was conducted qualitatively by finding the source of scientific literature, the observation of Indonesian endemic birds, interviews by animation experts, conducting Focus Group Discussion (FGD), and conducting an experimental study of the basic concept of character. Secondary data include existing studies on animated films and animated characters, literature studies and related theories.

The final result of this design are 6 turntable main character that contains descriptions of each character, expression, and activity of each character duration of approximately 1 minute per character. In addition, with this design is expected to provide benefits as a study and reference for the animation industry. It is also expected to be a new concept in IP development.

Keywords: main character, endemic bird indonesia, animated series, intellectual property

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN KARAKTER UTAMA SERIAL ANIMASI LITTLE BIRD DENGAN MENGADAPTASI BURUNG ENDEMIK INDONESIA”**.

Keberhasilan penulis tak lepas dari bantuan banyak pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segalanya yang telah diberikan pada penulis dari lahir sampai saat ini.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak dan Ibu atas segala dukungan moral, finansial dan doanya.
3. Kedua kakak yang juga selalu memberi dukungan moral kepada penulis.
4. Rekan sekelompok sekaligus tim penelitian, Ahmad, Yogi, dan Naufal atas dukungan dan kerjasamanya selama penelitian.
5. Teman-teman seperjuangan di kampus Desain Produk Industri ITS yang selalu menemani dan memberikan masukan kepada penulis.
6. Bapak Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, M.T selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing penulis dalam menyempurnakan laporan ini.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Penulis menerima kritik dan saran untuk perbaikan apabila ditemukan kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Lingkup Proyek	6
1.5.1 Ruang Lingkup Studi	6
1.5.2 Output.....	6
1.6 Tujuan.....	7
1.7 Manfaat.....	7
1.7.1 Manfaat Secara Umum.....	7
1.7.2 Manfaat Secara Khusus.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Pengertian Karakter Utama	11
2.2 Pengertian Serial Animasi	11
2.3 Identitas Karakter	12
2.3.1 Menentukan Tujuan dan Alasan Karakter dalam Film	12
2.3.2 Menentukan Biodata Karakter	13

2.4	Studi Archetype	14
2.4.1	<i>Archetype Weak, but Skilled</i>	14
2.4.2	<i>Archetype Fat Idiot</i>	16
2.4.3	<i>Archetype The Bully</i>	18
2.4.4	<i>Archetype Hates Everyone Equally</i>	20
2.4.5	<i>Archetype Eccentric Millionaire</i>	22
2.4.6	<i>Archetype Alpha Bitch</i>	23
2.5	Stylized	25
2.5.1	Ciri-ciri Stylized.....	26
2.5.2	Perbedaan <i>Stylized</i> dengan <i>Cartoon</i>	26
2.6	<i>Basic Shape</i>	27
2.7	Ekspresi Dasar Karakter	28
2.8	Studi Eksisting.....	29
2.8.1	<i>Shaun The Sheep</i>	29
2.8.2	<i>Curious George</i>	31
2.8.3	<i>Rio</i>	32
2.8.4	<i>Angry Birds</i>	33
2.9	Eksplorasi Desain Pakaian	35
2.10	Filosofi Warna.....	36
2.11	Sculpting	37
2.12	<i>3D Modeling</i>	37
2.13	<i>Texturing</i>	38
2.14	<i>Rigging</i>	38
2.15	Animasi.....	39
2.16	Lighting dan Rendering	39
2.17	Edit Video	39
BAB III METODOLOGI DESAIN		41
3.1	Alur Riset	41
3.2	Teknik Sampling	41
3.2.1	Geografis	41
3.2.2	Demografis	42

3.2.3	Psikografis.....	43
3.3	Tahap Penelitian	44
3.3.1	Studi Literatur	44
3.3.2	Studi Eksisting Film Animasi	44
3.3.3	<i>Depth Interview</i>	45
3.3.4	Observasi Burung Endemik Indonesia.....	45
3.3.5	Riset Eksperimental	45
3.3.6	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	46
3.4	Protokol Penelitian	47
3.3.1	<i>Depth Interview</i>	47
3.3.2	Observasi.....	47
3.3.3	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	48
BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN		49
4.1	Studi Eksisting Film Animasi.....	49
4.2	<i>Depth Interview</i>	50
4.3	Observasi Burung Endemik Indonesia	51
4.3.1	Jalak Bali.....	51
4.3.2	Elang Flores	52
4.3.3	Merak Hijau	53
4.3.4	Ayam Ketawa.....	55
4.3.5	Cenderawasih Raggiana	56
4.3.6	Merpati Mahkota Biru.....	57
4.4	Riset Eksperimental.....	58
4.5	<i>Focus Group Discussion</i>	60
BAB V KONSEP DESAIN		63
5.1	Kriteria Desain	63
5.1.1	Kebutuhan Konsumen.....	63
5.1.2	Cerita.....	63
5.1.3	Karakter.....	64
5.2	Produk yang dihasilkan	64
5.3	Konsep Cerita.....	64

5.3.1	Hubungan Antar Karakter	65
5.3.2	Konsep Cerita dalam Serial Animasi	67
5.4	Proses Desain	80
5.4.1	Pembuatan Konsep dan Sketsa.....	80
5.4.2	Proporsi Karakter	114
5.4.3	<i>Sculpting</i>	115
5.4.4	<i>3D Modeling</i>	117
5.4.5	Proporsi 3D Karakter	117
5.4.6	<i>Texturing</i>	118
5.4.7	<i>Rigging</i>	119
5.4.8	Animasi	124
5.4.9	<i>Lighting dan Rendering</i>	128
5.5	Implementasi Desain	133
5.5.1	Implementasi Desain Karakter ke dalam Bentuk Model 3D	134
5.5.2	Implementasi Karakter ke dalam Bentuk Serial Animasi	137
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		139
6.1	Kesimpulan.....	139
6.2	Saran	140
DAFTAR PUSTAKA		141
BIODATA PENULIS		143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi karakter dengan <i>archetype weak, but skilled</i>	15
Gambar 2.2 Referensi karakter dengan <i>archetype fat idiot</i>	17
Gambar 2.3 Referensi karakter dengan <i>archetype the bully</i>	18
Gambar 2.4 Referensi karakter dengan <i>archetype hates everyone equally</i>	20
Gambar 2.5 Referensi karakter dengan <i>archetype eccentric millionaire</i>	22
Gambar 2.6 Referensi karakter dengan <i>archetype alpha bitch</i>	24
Gambar 2.7 ontok karakter dengan gaya gambar <i>cartoon</i>	26
Gambar 2.8 Contoh karakter dengan gaya gambar <i>stylized</i>	27
Gambar 2.9 Contoh karakter yang menggunakan bentuk dasar melingkar	27
Gambar 2.10 Contoh karakter yang menggunakan bentuk dasar persegi	28
Gambar 2.11 Contoh karakter yang menggunakan bentuk dasar segitiga	28
Gambar 2.12 Ekspresi dasar manusia	29
Gambar 2.13 Film serial animasi <i>Shaun The Sheep</i>	30
Gambar 2.14 Film serial animasi <i>Curious George</i>	31
Gambar 2.15 Film animasi <i>Rio</i>	32
Gambar 2.16 Film animasi <i>Angry Birds</i>	34
Gambar 2.17 Berbagai macam desain pakaian dari karakter animasi	35
Gambar 2.18 Referensi <i>topology</i> pada 3D karakter	37
Gambar 3.1 Alur riset perancangan	41
Gambar 4.1 <i>Depth interview</i> dengan <i>lead Mocca Animation</i>	50
Gambar 4.2 Observasi burung Jalak Bali.....	52
Gambar 4.3 Observasi burung Elang Flores	53
Gambar 4.4 Observasi burung Merak Hijau	54
Gambar 4.5 Observasi Ayam Ketawa.....	55
Gambar 4.6 Observasi burung Cenderawasih Raggiana.....	56
Gambar 4.7 Observasi burung Merpati Mahkota Biru.....	57
Gambar 4.8 Sketsa alternatif karakter studi eksperimental.....	58

Gambar 4.9 Studi eksperimental karakter	59
Gambar 4.10 Studi eksperimental cerita	60
Gambar 4.11 <i>FGD dengan</i> pakar animasi Hompimpa Animation Studio	61
Gambar 5.1 Konsep alur cerita.....	64
Gambar 5.2 Hubungan antar karakter	65
Gambar 5.3 Sketsa alternatif desain karakter Bli	82
Gambar 5.4 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Bli	83
Gambar 5.5 Sketsa bentuk dasar karakter Bli	83
Gambar 5.6 Sketsa wajah karakter Bli	84
Gambar 5.7 Hasil desain karakter Bli	85
Gambar 5.8 Sketsa karakter Bli tampak depan, belakang dan samping	85
Gambar 5.9 Sketsa ekspresi wajah karakter Bli.....	85
Gambar 5.10 Sketsa alternatif desain karakter Choki	88
Gambar 5.11 Sketsa alternatif desain terpilih karakter Choki	88
Gambar 5.12 Sketsa bentuk dasar karakter Choki	88
Gambar 5.13 Sketsa wajah karakter Choki	89
Gambar 5.14 Hasil desain karakter Choki	90
Gambar 5.15 Sketsa karakter Choki tampak depan, belakang dan samping	90
Gambar 5.16 Sketsa ekspresi wajah karakter Choki.....	91
Gambar 5.17 Sketsa alternatif desain karakter Goldy.....	94
Gambar 5.18 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Goldy	94
Gambar 5.19 Sketsa bentuk dasar karakter Goldy	94
Gambar 5.20 Sketsa wajah karakter Goldy	95
Gambar 5.21 Hasil desain karakter Goldy	96
Gambar 5.22 Sketsa karakter Goldy tampak depan, belakang dan samping	96
Gambar 5.23 Sketsa ekspresi wajah karakter Goldy.....	96
Gambar 5.24 Sketsa alternatif desain karakter Jim.....	99
Gambar 5.25 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Jim	99
Gambar 5.26 Sketsa bentuk dasar karakter Jim	100
Gambar 5.27 Sketsa wajah karakter Jim	100
Gambar 5.28 Hasil desain karakter Jim	101

Gambar 5.29 Sketsa karakter Jim tampak depan, belakang dan samping	101
Gambar 5.30 Sketsa ekspresi wajah karakter Jim.....	102
Gambar 5.31 Sketsa alternatif desain karakter Vincent	105
Gambar 5.32 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Vincent	105
Gambar 5.33 Sketsa bentuk dasar karakter Vincent	106
Gambar 5.34 Sketsa wajah karakter Vincent	106
Gambar 5.35 Hasil desain karakter Vincent	107
Gambar 5.36 Sketsa karakter Vincent tampak depan, belakang dan samping....	107
Gambar 5.37 Sketsa ekspresi wajah karakter Vincent.....	108
Gambar 5.38 Sketsa alternatif desain karakter Quinn.....	111
Gambar 5.39 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Quinn	111
Gambar 5.40 Sketsa bentuk dasar karakter Quinn	112
Gambar 5.41 Sketsa wajah karakter Quinn.....	112
Gambar 5.42 Hasil desain karakter Quinn	113
Gambar 5.43 Sketsa karakter Quinn tampak depan, belakang dan samping	113
Gambar 5.44 Sketsa ekspresi wajah karakter Quinn.....	114
Gambar 5.45 Proporsi antar karakter	115
Gambar 5.46 Proses <i>sculpting</i>	115
Gambar 5.47 Tahap akhir proses <i>sculpting</i>	116
Gambar 5.48 Gambaran <i>vertex topology</i> dari hasil proses <i>sculpting</i>	116
Gambar 5.49 Hasil 3D <i>modeling</i> karakter	117
Gambar 5.50 Proporsi karakter dalam bentuk 3D.....	117
Gambar 5.51 Proses <i>uv mapping</i> dalam proses penteksturan karakter	118
Gambar 5.52 Proses penteksturan badan karakter	118
Gambar 5.53 Proses penteksturan pakaian dan mata karakter	119
Gambar 5.54 <i>Rigging</i> utama	120
Gambar 5.55 <i>Rigging</i> wajah.....	121
Gambar 5.56 <i>Rigging</i> rambut atau jambul	122
Gambar 5.57 <i>Rigging</i> ekor	123
Gambar 5.58 <i>Rigging</i> ekor pada karakter Vincent.....	124
Gambar 5.59 <i>Motion capture</i>	125

Gambar 5.60 Proses penganimasian dengan <i>Motion capture</i>	125
Gambar 5.61 Tabel <i>dope sheet</i> dan <i>timeline</i>	126
Gambar 5.62 Proses penganimasian secara manual pada wajah karakter	126
Gambar 5.63 Proses penganimasian pada mata karakter	127
Gambar 5.64 Proses penganimasian pada ekor Vincent	127
Gambar 5.65 Jenis lampu yang digunakan pada serial animasi “Little Bird”	128
Gambar 5.66 Penataan posisi lampu pada karakter	128
Gambar 5.67 Pengaturan jenis lampu hemi bagian depan karakter	129
Gambar 5.68 Pengaturan jenis lampu hemi bagian belakang karakter	130
Gambar 5.69 Pengaturan jenis lampu Area.....	130
Gambar 5.70 Pengaturan jenis lampu spot.....	131
Gambar 5.71 Pengaturan alas.....	132
Gambar 5.72 Proses <i>editing</i> video	133
Gambar 5.73 Hasil <i>editing</i> video.....	133
Gambar 5.74 Implementasi desain karakter Bli dalam bentuk model 3D	134
Gambar 5.75 Implementasi desain karakter Jim dalam bentuk model 3D	134
Gambar 5.76 Implementasi desain karakter Vincent dalam bentuk model 3D..	135
Gambar 5.77 Implementasi desain karakter Choki dalam bentuk model 3D	135
Gambar 5.78 Implementasi desain karakter Goldy dalam bentuk model 3D	135
Gambar 5.79 Implementasi desain karakter Quinn dalam bentuk model 3D	136
Gambar 5.80 Adegan Jim, Bli, dan Vincent di- <i>shot</i> 5	137
Gambar 5.81 Adegan Bli dan Vincet di- <i>shot</i> 27	138
Gambar 5.82 Adegan Jim menertawai Bli di- <i>shot</i> 50	138

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Urutan ranking pendapatan film animasi	4
Tabel 2.1 Tabel 5W+H.....	13
Tabel 2.2 Informasi Dasar.....	13
Tabel 2.3 Fitur Pembeda	13
Tabel 2.4 Karakteristik Sosial	14
Tabel 2.5 Karakteristik Emosional.....	14
Tabel 3.1 Tabel data statistik populasi masyarakat Indonesia	43
Tabel 3.2 <i>Depth interview</i> oleh <i>lead</i> Mocca Animation	47
Tabel 3.3 Observasi burung Endemik Indonesia	47
Tabel 3.4 <i>FGD</i> oleh pakar animasi Hompimpa Animation Studio.....	48

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemerintah menargetkan pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia secara intensif periode tahun 2015-2019, salah satunya dengan pembentukan *Intellectual Property (IP)* di sektor industri kreatif. *Intellectual Property* merupakan hasil dari proses berpikir yang diperoleh dari kecerdasan manusia yang menghasilkan teknologi, seni, ilmu pengetahuan, karya tulis, dan lain sebagainya yang berguna bagi manusia lainnya dan memiliki nilai jual.¹ Hal ini diatur dalam Hak Kekayaan Intelektual (HKI) demi memberikan perlindungan kepada pencipta atas karya yang dihasilkannya. Menurut pengamatan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), animasi masuk dalam subsektor film, video dan fotografi yang memiliki potensi yang sangat besar dalam menyerap tenaga kerja dan memajukan perekonomian negeri serta memicu bangkitnya industri-industri lainnya seperti *merchandise*, *video game*, komik dan lain sebagainya.² Selain pengaruhnya dalam segi perekonomian dan industri kreatif, animasi juga memiliki pengaruh sosial dan budaya bagi masyarakat Indonesia.³

Ide dan konsep animasi merupakan salah satu kunci dari kesuksesan film animasi. Penyampaian pesan moral dan budaya menjadi inti cerita dalam perancangan serial animasi ini. Pesan moral yang diangkat mengenai salah satu jenis kenakalan anak pada umumnya yaitu perundungan. Perundungan merupakan salah satu tindakan negatif dari seseorang maupun kelompok terhadap pihak lain dengan cara mengejek, menindas, mengucilkan, hingga

¹ Sutedi, A. Hak Atas Kekayaan Intelektual, halaman 38. Sinar Grafika, 2009

² Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019

³ Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI (2014), Ekonomi Kreatif: Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019

menyakiti secara fisik.⁴ *United Nation International Children's Emergency Fund* (UNICEF) pada tahun 2016 juga sempat menyatakan bahwa Indonesia menempati urutan tertinggi di ASEAN untuk kasus perundungan yang terjadi pada anak-anak.⁵ Oleh karena itu, topik tentang perundungan menjadi sesuatu yang menarik untuk diangkat. Dalam konsep serial animasi ini nantinya akan berfokus pada penggambaran berbagai macam jenis perundungan yang terjadi secara umum dan cara-cara unik untuk mengatasinya.

Untuk unsur budaya yang diangkat lebih berfokus pada kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Seperti penggunaan *environment* dan *property* yang mempresentasikan khas Indonesia serta pengadaptasian karakter yang menggunakan burung endemik Indonesia. Penggabungan konsep yang mengangkat kasus perundungan dan menggunakan kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia menciptakan sebuah konsep film serial animasi yang berjudul "Little Bird". Film serial animasi ini nantinya akan menceritakan tentang kehidupan seekor burung kecil yang sering dirundung oleh burung-burung lainnya, namun dia selalu memiliki cara-cara cerdik untuk mengatasinya. Konsep animasi ini nantinya akan ditujukan untuk anak usia 4-9 tahun, sehingga akan dibawakan secara ringan, mudah dipahami dan aman untuk dikonsumsi anak-anak.

Untuk itu, penggunaan jenis komedi *slapstick* memiliki peranan penting dalam penyampaian konten cerita. Menurut Darwanto, manusia dapat menyerap pengetahuan yang didapatkan dari pengalamannya karena pengetahuan manusia 75% didapatkan melalui indera penglihatan dan 25% didapat dari indera pendengaran (Darwanto, 2011: 102). Pendapat lain juga mengatakan bahwa media televisi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena pembelajarannya melalui audio visual

⁴ Goldbaum CraiH Pepler Connolly. Developmental trajectories of victimization: Identifying risk and protective factors. *J Appl School Psychology* 2003 19: 139-156

⁵<http://nasional.sindonews.com/read/1223442/15/indonesia-tempati-posisi-tertinggi-perundungan-di-asean-1500880739>

dibandingkan dengan pembelajaran melalui siaran radio (Ishak Abdulhak & Deni Darmawan, 2013: 84-86). Menurut Aurora Lumbantoruan, Msi.Psi, psikolog klinis, mengatakan bahwa tayangan yang diperlihatkan pada anak-anak memiliki pengaruh yang cukup besar. Anak-anak mampu menirukan gaya para selebritas atau tokoh dalam tayangan yang ditontonnya tanpa memahami makna (*value*) dari kata maupun gayanya.⁶ Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis tayangan non-verbal atau *slapstick* memiliki dampak yang sangat besar terhadap anak, karena penyampaian informasi lebih efektif dengan penyampaian yang berfokus pada penggunaan bahasa visual seperti gerak badan, tingkah laku karakter, dan lain-lain.

Namun pada perancangan ini lebih berfokus pada pengadaptasian burung endemik Indonesia ke dalam bentuk karakter serial animasi. Alasan yang mendasari untuk mengangkat hewan jenis burung adalah karena varietas jenis burung yang begitu banyak dan jarang diketahui masyarakat dibandingkan dengan jenis hewan lain seperti jenis mamalia dan reptil. Tujuan pengadaptasian burung endemik Indonesia ke dalam bentuk karakter serial animasi adalah untuk mengenalkan burung endemik kepada masyarakat khususnya anak-anak. Berdasarkan data yang didapat dari situs *Birdlife.org*, varietas burung di Indonesia menempati urutan ke-4 terbanyak di dunia dengan jumlah 1712 varietas.⁷ Burung endemik Indonesia yang diangkat adalah dari kelompok burung yang terancam punah, seperti burung Cenderawasih Raggiana, Jalak Bali, Elang Flores, Merpati Mahkota Biru, Ayam Ketawa dan Merak Hijau yang mana orang umum maupun anak-anak jarang yang mengetahui. Sehingga ciri unik dari burung endemik tersebut dapat menjadi daya tarik bagi anak-anak.

⁶ <https://uzone.id/-Tayangan-Alay-Ternyata-Beri-Dampak-Buruk-ke-Anak>

⁷ <http://datazone.birdlife.org/country/indonesia>

Tabel 1.1 Urutan ranking pendapatan film animasi

(Sumber : <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>)

Rank	Title (click to view)	Studio	Lifetime Gross / Theaters		Opening / Theaters		Date
1	Finding Dory	BV	\$486,295,561	4,305	\$135,060,273	4,305	6/17/16
2	Shrek 2 (CG)	DW	\$441,226,247	4,223	\$108,037,878	4,163	5/19/04
3	The Lion King	BV	\$422,783,777	2,624	\$1,586,753	2	6/15/94
4	Toy Story 3 (CG)	BV	\$415,004,880	4,028	\$110,307,189	4,028	6/18/10
5	Frozen	BV	\$400,738,009	3,742	\$243,390	1	11/22/13
6	Finding Nemo (CG)	BV	\$380,843,261	3,425	\$70,251,710	3,374	5/30/03
7	The Secret Life of Pets	Uni.	\$368,384,330	4,381	\$104,352,905	4,370	7/8/16
8	Despicable Me 2	Uni.	\$368,061,265	4,003	\$83,517,315	3,997	7/3/13
9	Incredibles 2	BV	\$360,211,422	4,410	\$182,687,905	4,410	6/15/18
10	Inside Out	BV	\$356,461,711	4,158	\$90,440,272	3,946	6/19/15
11	Zootopia	BV	\$341,268,248	3,959	\$75,063,401	3,827	3/4/16
12	Minions	Uni.	\$336,045,770	4,311	\$115,718,405	4,301	7/10/15
13	Shrek the Third (CG)	P/DW	\$322,719,944	4,172	\$121,629,270	4,122	5/18/07
14	Up (CG)	BV	\$293,004,164	3,886	\$68,108,790	3,766	5/29/09

Dari data yang didapat dari situs *boxofficemojo.com*, animasi yang mengangkat karakter hewan sebagai karakter utamanya rata-rata menempati urutan tinggi dalam pendapatan yang dihasilkan seperti *Finding Dory*, *The Lion King*, *Finding Nemo*, *The Secret Life of Pets*, *Zootopia* dan *Up*.

Dengan demikian, penggabungan karakter burung endemik Indonesia sebagai karakter utama dan konsep cerita yang mengangkat kasus perundungan dapat menciptakan keunikan tersendiri dan nilai sosial yang mendukung pembentukan moral pada anak-anak.

Jenis karakter dalam konsep serial animasi “Little Bird” dibagi menjadi dua kelompok, yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Dalam konsep serial animasi “Little Bird” diperlukan adanya karakter utama yang berperan penting terhadap pembentukan alur cerita. Pengaruh karakter utama menguasai sebagian besar alur cerita. Karakter utama ini terdiri dari satu karakter protagonis utama, empat karakter antagonis, dan satu karakter utama yang berperan sebagai partner karakter protagonis. Perpaduan karakter ini juga diikuti oleh karakter pendukung sebagai peran *support* karakter utama.

Karakter utama dirancang dengan berbagai macam sifat, watak dan karakteristik. Untuk karakter protagonis utama berperan sebagai orang yang sering di rundung oleh antagonis, namun berkat kecerdasan yang ia miliki ia mampu mengatasinya. Selain itu karakter protagonis utama juga memiliki seorang partner dan seorang karakter pendukung yang selalu mendukungnya. Khusus untuk karakter pendukung dibahas oleh penulis yang berbeda.

Penggunaan karakter dalam serial animasi “Little Bird” menggunakan gaya gambar *stylized*. Gaya gambar *stylized* dinilai mampu memberikan keunikan tersendiri dalam proporsional bentuk karakter, namun tetap mampu mempresentasikan visual dari burung endemik yang akan diadaptasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam perancangan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Animasi menjadi salah satu target pemerintah dalam mengembangkan industri kreatif di Indonesia periode 2015-2019 karena potensinya yang begitu besar dalam memajukan perekonomian negeri yang dinilai mampu membangkitkan industri-industri di sekitarnya seperti komik, *video game*, *merchandise*, dan lain-lain.
2. Film serial animasi “Little Bird” membutuhkan karakter utama yang memiliki pengaruh kuat dalam terciptanya suatu cerita.
3. Film serial animasi “Little Bird” membutuhkan karakter yang mampu mempresentasikan keunikan dari burung endemik Indonesia yang menarik secara visual maupun perilakunya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut :

1. Perancangan ini berfokus pada proses pembuatan karakter utama yang memiliki peran dalam membangun cerita.

2. Hasil akhir dari perancangan karakter utama akan ditampilkan ke dalam bentuk video yang didalamnya mengulas tentang deskripsi karakter, ekspresi, dan gerakan karakter.
3. Perancangan desain karakter pendukung dan *environment* dari serial animasi ini akan dibahas dalam laporan tugas akhir perancangan dari penulis yang berbeda.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang karakter utama dengan mengadaptasi burung endemik Indonesia sebagai salah satu elemen visual dalam konten serial animasi “Little Bird”?

1.5 Lingkup Proyek

Ruang lingkup perancangan ini meliputi ruang lingkup studi dan output penelitian.

1.5.1 Ruang Lingkup Studi

Ruang lingkup studi yang dilakukan pada perancangan ini meliputi :

1. Proses pengakarakteran tiap karakter yang sesuai dengan konsep animasi
2. Pemilihan gaya karakter.
3. Proses pembentukan desain karakter.
4. Eksplorasi ekspresi karakter.
5. Pemilihan desain pakaian dan atribut karakter.

1.5.2 Output

Dalam perancangan ini dihasilkan beberapa *output* yaitu:

1. Laporan tertulis.
2. Enam karakter utama dalam bentuk animasi 3D yang dikemas dalam bentuk video *turntable*.
3. Sebuah *output* kelompok berupa video episode pertama serial animasi “Little Bird”.

1.6 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini antara lain adalah :

1. Memperkuat *personality* setiap karakter berupa bentuk badan, wajah, pakaian, atribut, ekspresi, dan *gesture* dengan melakukan studi *archetype*.
2. Menemukan bentuk karakter yang sesuai dengan sifat dan peranan masing-masing karakter dalam film serial animasi “Little Bird”.
3. Menentukan jenis pakaian, corak, dan warna yang sesuai dengan *personality* setiap karakter.

1.7 Manfaat

Dalam perancangan ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1.7.1 Manfaat Secara Umum

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kajian dan referensi bagi industri animasi.

1.7.2 Manfaat Secara Khusus

Manfaat secara khusus dari perancangan ini akan berguna bagi pihak akademis, para desainer, dan *stakeholder*.

1.7.2.1 Manfaat Bagi Pihak Akademis

Sebagai kajian dalam proses pembuatan karakter animasi.

1.7.2.2 Manfaat Bagi Pihak Desainer

Sebagai referensi karakter dalam membawakan konten lokal dengan tema cerita animasi “Little Bird”.

1.7.2.3 Manfaat Bagi Pihak Stakeholder

Sebagai bahan untuk pengembangan *IP* baru perusahaan.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pemaparan mengenai latar belakang permasalahan dan fenomena apa saja yang berkaitan dengan perancangan karakter utama sehingga layak dilakukan penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup studi, output, tujuan, dan manfaat penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang studi teori dari berbagai literatur dan eksisting mengenai desain karakter, analisis desain karakter dan berbagai film animasi, dan analisis karakter yang memiliki perwatakan yang kuat.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode-metode yang dilakukan penulis untuk memperoleh data dan teori pendukung dalam merancang karakter serial animasi.

BAB IV : STUDI DAN ANALISIS

Bab ini berisi tentang studi dan analisa perancangan berdasarkan dari hasil penelitian yang didapat melalui studi literatur, studi eksisting, observasi, Depth Interview, hingga riset eksperimental yang nantinya akan didapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yang menjadi acuan penulis dalam merancang karakter serial animasi.

BAB V : KONSEP DESAIN

Bab ini berisi mengenai konsep dari perancangan karakter serial animasi serta proses pembentukannya dari yang berupa konsep 2D menjadi bentuk 3D karakter animasi.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil keseluruhan perancangan serta saran untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan perancangan karakter serial animasi.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Karakter Utama

Dalam suatu cerita fiksi, karakter merupakan pelaku yang berperan dalam menciptakan maupun mengembangkan suatu peristiwa sehingga mampu menciptakan sebuah cerita (Aminuddin (1995: 79). Karakter-karakter yang berada dalam sebuah karya fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis berdasarkan pentingnya tokoh tersebut dalam penciptaan dan pengembangan peristiwa dalam suatu cerita. (Nurgiyantoro, 2002:176).

Pembagian karakter yang berperan dalam suatu cerita dibagi menjadi 2, karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama adalah tokoh yang memiliki peranan sangat penting dalam sebuah cerita dan yang paling sering berperan. Sedangkan karakter pendukung adalah tokoh yang berperan sebagai penunjang atau pembantu bagi karakter utama.

Berdasarkan perannya, karakter utama dibagi menjadi 2, yaitu karakter protagonis dan karakter antagonis. Karakter protagonis merupakan karakter yang menjadi panutan bagi penonton. Karakter tersebut selalu memiliki sifat yang mencerminkan nilai-nilai dan norma-norma yang tumbuh di masyarakat, sehingga pantas menjadi panutan. Sedangkan karakter antagonis merupakan karakter yang berperan sebagai pembuat masalah dan memiliki sifat-sifat yang berkebalikan dengan nilai-nilai dan norma-norma yang ada di masyarakat (Altenbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro, 2002:178).

2.2 Pengertian Serial Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin "*animatio*" yang asal katanya dari kata "*animio*" (memberikan kehidupan) dan "*atio*" (sebuah aksi).⁸ Sedangkan

⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Animation#cite_note-1. Terakhir diakses pada 19 Mei 2014

dalam bahasa Inggris animasi berasal dari kata “*animate*” yang memiliki arti menjadikan hidup atau memberikan nyawa.⁹ Namun manusia merupakan makhluk yang tidak dapat memberikan nyawa atau kehidupan karena yang bisa melakukan hal itu hanyalah Tuhan yang Maha Esa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi adalah usaha yang dilakukan manusia dalam menggambarkan makhluk atau objek yang bergerak sehingga nampak terlihat hidup dan memiliki nyawa. Untuk melakukan usaha tersebut, manusia menggunakan berbagai macam media seperti kayu, kertas, dan batu. Namun seiring perkembangan teknologi, pembuatan animasi dilakukan secara digital menggunakan perangkat komputer. Menurut BEKRAF, dalam pengelompokannya animasi termasuk kedalam subsektor film, video, dan fotografi. Dalam KBBI (kamus Besar Bahasa Indonesia), kata serial memiliki arti berurutan atau bersambungan. Sehingga jika digabungkan, serial animasi merupakan salah satu bentuk film animasi yang memiliki cerita berurutan atau bersambung antara episode satu dengan episode selanjutnya.

2.3 Identitas Karakter

Di dalam setiap pembuatan film animasi selalu diperlukan adanya konsep karakter yang baik. Konsep karakter harus menarik dan memiliki pengaruh dalam sebuah cerita. Pada proses pembuatan karakter, penulis mengacu pada rujukan buku *Creative Character Design* karya Bryan Tillman.

2.3.1 Menentukan Tujuan dan Alasan Karakter dalam Film

Setiap karakter yang dimunculkan dalam setiap film animasi selalu memiliki tujuan dan alasan yang jelas. Untuk itu, setiap karakter yang dimunculkan dalam film animasi harus mampu menjawab 5W+H.

⁹ Jean Ann Wright, *Animation Writing and Development* (Amerika Serikat: Focal Press Publications, 2005)

Tabel 2.1 Tabel 5W+H

<i>What</i>	Apa tujuan karakter tersebut?
<i>Who</i>	Siapa karakter tersebut?
<i>Where</i>	Dimana karakter tersebut muncul dalam cerita?
<i>When</i>	kapan karakter tersebut muncul dalam cerita?
<i>Why</i>	Mengapa karakter tersebut melakukan hal tersebut?
<i>How</i>	Bagaimana pengaruh karakter tersebut dalam cerita?

2.3.2 Menentukan Biodata Karakter

Setiap karakter memiliki biodata atau informasi tentang karakter tersebut.

2.3.2.1 Informasi Dasar

Tabel 2.2 Informasi Dasar

1. Nama	6. Ras
2. Umur	7. Warna mata
3. Tinggi	8. Warna rambut
4. Berat	9. Warna kulit
5. Jenis Kelamin	

2.1.1.1 Fitur Pembeda

Tabel 2.3 Fitur Pembeda

1. Baju	2. Hobi
2. Celana	3. Kelebihan
3. Kebiasaan	4. Kekurangan

2.1.1.2 Karakteristik Sosial

Tabel 2.4 Karakteristik Sosial

1. Pekerjaan	2 IQ
2. Keahlian	3 Tujuan Hidup
3. Atribut	

2.3.2.3 Karakteristik Emosional

Tabel 2.5 Karakteristik Emosional

1. Introvert	4. Motivasi
2. Ekstrovert	5. Ketakutan
3. Sifat dasar	6. Kebahagiaan

2.4 Studi Archetype

Archetype adalah tipe-tipe sifat dan perilaku dari suatu karakter. Menurut Jung, *archetype* memiliki kaitan yang erat antara psikolog dan fisik.¹⁰ Hal inilah yang membuat studi *archetype* ini penting untuk dilakukan.

2.4.1 *Archetype Weak, but Skilled*

- **Referensi karakter**

Berikut referensi karakter-karakter dalam film dengan *archetype Weak, But Skilled*: Spongebob (*Spongebob Squarepants*), Shaun (*Shaun The Sheep*), Arnold (*Hey Arnold*), Blue (*Rio*), Joy (*Inside Out*), Judy Hopps (*Zootopia*), Bolt (*Bolt*), Tweety (*Looney Tunes*), Bubbles (*Oddbods*), Tommy (*Rugrats*), Flick (*Bugs Life*), Chicken Little (*Chicken Little*).

¹⁰ Beoree, C. George. "Carl Jung". Archived from the original on February 2006. Retrieved 2006-03-09.



Gambar 2.1 Referensi karakter dengan *archetype weak, but skilled*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- **Ciri-ciri :**

Berikut hasil analisis sifat badan karakter dengan *archetype weak, but skilled*:

- Lebih lemah secara fisik dari lawannya namun mampu mengalahkan lawannya karena keterampilannya
- Memiliki pemikiran cepat
- Bertindak sebagai *Hero*
- Memiliki pemikiran yang cerdas
- Memiliki pengamatan yang baik

- **Proporsi Badan**

Berikut hasil analisis proporsi badan karakter dengan *archetype weak, but skilled*:

- Kurus
- Bagian Kepala lebih besar dari badan
- Pendek
- Badan Ringan

- **Wajah dan Ekspresi**

Berikut hasil analisis wajah dan ekspresi karakter dengan *archetype weak, but skilled*:

- Wajah bulat

- Ekspresi ceria dan percaya diri
- Mata bulat dan lebar
- Ukuran pupil besar
- Alis tipis dan kecil
- Paruh kecil dan lebar
- Lubang hidung kecil, dan terlihat oval
- Memiliki gaya rambut yang kalem

- **Pakaian dan Atribut**

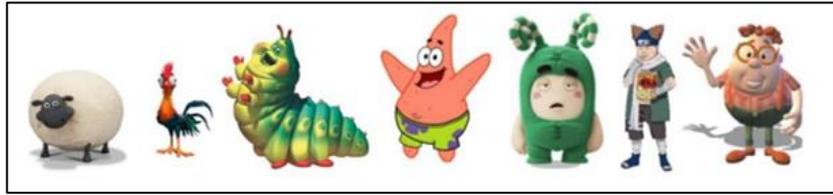
Berikut hasil analisis pakaian dan atribut karakter dengan *archetype weak, but skilled*:

- Jenis pakaian kasual dan nyaman untuk digunakan di kehidupan sehari-hari seperti bermain dan lain-lain
- Pakaian menggunakan warna-warna yang cerah dan menggambarkan karakteristik dari sifat karakter. Pakaian untuk karakter jenis ini biasa menggunakan warna seperti biru, putih, dan kuning
- Tidak menggunakan atribut yang berlebihan dan terbilang sangat sederhana

2.4.2 *Archetype Fat Idiot*

- **Referensi karakter**

Berikut referensi karakter-karakter dalam film dengan *archetype fat idiot*: Shirley (*Shaun The Sheep*), Hei Hei (*Moana*), Heimlich (*Bugs Life*), Patrick (*Spongebob Squarepants*), Zee (*Oddbods*), Choji (*Naruto*), Carl (*Jimmy Neutron*).



Gambar 2.2 Referensi karakter dengan *archetype fat idiot*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- **Ciri-ciri :**

Berikut adalah hasil analisis sifat badan karakter dengan *archetype fat idiot*:

- Badan besar gemuk
- Lambat bergerak, namun terkadang bisa sangat cepat jika menyangkut makanan
- Bodoh atau idiot
- Suka makan
- Jorok

- **Proporsi Badan**

Berikut hasil analisis proporsi badan karakter dengan *archetype fat idiot*:

- Berbadan gemuk dan besar
- Badan sedikit membungkuk karena malas
- Ukuran kepala lebih kecil dari badannya
- Kaki kecil dan pendek

- **Wajah dan Ekspresi**

Berikut hasil analisis wajah dan ekspresi karakter dengan *archetype fat idiot*:

- Bentuk dasar wajah bulat dengan bentuk kepala yang semakin mengecil pada bagian atasnya
- Mata bulat besar yang hampir terlihat menyatu
- Bola mata cenderung keluar dari wajah

- Pupil berukuran kecil, namun membesar ketika melihat makanan
- Alis tebal
- Ukuran paruh lebih kecil dari bola mata, namun dapat membesar ketika melahap makanan
- Hidung kecil
- Ekspresi bodoh atau datar

- **Pakaian dan Atribut**

Berikut hasil analisis pakaian dan atribut karakter dengan *archetype fat idiot*:

- Jenis pakaian kasual dan nyaman untuk digunakan di kehidupan sehari-hari, namun terkadang karakter jenis ini tidak peduli dengan apa yang dia pakai
- Pakaian menggunakan warna-warna yang terkesan seimbang, seperti hijau dan coklat
- Tidak menggunakan atribut yang berlebihan dan terbilang sangat sederhana

2.4.3 *Archetype The Bully*

- **Referensi karakter**

Berikut referensi karakter-karakter dalam film dengan *archetype The Bully*: anggota ROR (*Monster University*), Fuse (*Oddbods*), Brutus (*Popeye*), Gian (*Doraemon*), Fred (*Spongebob Squarepants*).



Gambar 2.3 Referensi karakter dengan *archetype the bully*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- **Ciri-ciri :**

Berikut adalah hasil analisis sifat badan karakter dengan *archetype the bully*:

- Memiliki fisik yang kuat
- Mengandalkan fisik dalam hal apapun
- Nakal dan jahil
- Selalu mengganggu yang terlihat lebih lemah dari dirinya

- **Proporsi Badan**

Berikut hasil analisis proporsi badan karakter dengan *archetype the bully*:

- Badan besar dan tinggi
- Tangan besar dan kuat
- Dada besar dan bidang
- Berotot
- Fisik kuat
- Ukuran kepala cenderung lebih kecil dari badan
- Ukuran kaki lebih kecil dari bagian tubuh yang lain

- **Wajah dan Ekspresi**

Berikut hasil analisis wajah dan ekspresi karakter dengan *archetype the bully*:

- Bentuk dasar wajah kotak atau segitiga
- Mata dengan pupil kecil
- Lubang hidung besar
- Bentuk alis tebal dan tajam
- Rambut tegak dan tajam
- Ekspresi nakal dan mengintimidasi dengan mengerutkan alis

- **Pakaian dan Atribut**

Berikut hasil analisis pakaian dan atribut karakter dengan *archetype the bully*:

- Pakaian olahraga membuatnya terkesan *sporty* dan *macho*.
- Jenis pakaian yang nyaman digunakan untuk olahraga dan kehidupan sehari-hari.
- Pakaian menggunakan warna-warna yang terkesan berani dan kuat seperti warna merah.
- Tidak menggunakan atribut yang berlebihan dan terkadang tidak menggunakan sama sekali.

2.4.4 *Archetype Hates Everyone Equally*

- **Referensi Karakter**

Berikut referensi karakter-karakter dalam film dengan *Hates Everyone Equally*: Grouchy (*Smurf*), Squidward (*Spongebob Squarepants*), Anton Ego (*Ratatouille*), Finninck (*Zootopia*), Randall (*Monster Inc*), Jeff (*Oddbods*), Pogo (*Oddbods*).



Gambar 2.4 Referensi karakter dengan *archetype hates everyone equally*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- **Ciri-ciri :**

Berikut adalah hasil analisis sifat badan karakter dengan *archetype hates everyone equally*:

- Introvert, penyendiri
- Suka ketenangan dan beci keramaian

- Tidak suka jika ada yang mengganggu aktifitasnya
- Licik

- **Proporsi Badan**

Berikut hasil analisis proporsi badan karakter dengan *archetype hates everyone equally*:

- Badan kurus dan ramping
- Kepala ramping
- Leher panjang
- Badan tinggi
- Kaki kurus dan panjang

- **Wajah dan Ekspresi**

Berikut hasil analisis wajah dan ekspresi karakter dengan *archetype hates everyone equally*:

- Bentuk wajah oval dan meruncing pada bagian ujungnya
- Ekspresi masam dan membenci
- Bentuk mata oval atau bulat
- Ekspresi yang tidak memiliki semangat, namun berkebalikan jika sedang melakukan aktifitas yang dia sukai
- Alis tipis dan runcing diujungnya
- Mulut merengut membentuk huruf 'U' terbalik dan terkadang tersenyum licik
- Lubang hidung besar
- Berambut atau berjambul tipis dan jarang

- **Pakaian dan Atribut**

Berikut hasil analisis pakaian dan atribut karakter dengan *archetype Hates Everyone Equally*:

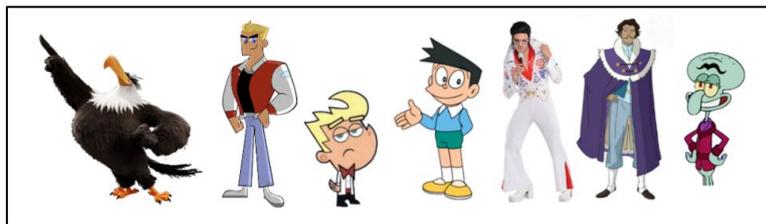
- Pakaian terkesan tertutup

- Pakaian menggunakan warna-warna yang terkesan gelap dan suram seperti warna ungu dan biru tua.
- Tidak menggunakan atribut yang berlebihan dan terkadang tidak menggunakan sama sekali.

2.4.5 *Archetype Eccentric Millionaire*

- **Referensi Karakter**

Berikut referensi karakter-karakter dalam film dengan *archetype Eccentric Millionaire*: Mighty Eagle (*Angry Bird*), Dash Baxter (*Danny Phantom*), Remy (*Timmy Turner*), Suneo (*Doraemon*), Elvis Presley, Varrick (*Avatar The Legend of Korra*), Squilliam (*Spongebob Squarepants*).



Gambar 2.5 Referensi karakter dengan *archetype eccentric millionaire*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- **Ciri-ciri :**

Berikut adalah hasil analisis sifat badan karakter dengan *archetype eccentric millionaire*:

- Kaya
- Suka menghamburkan uang untuk membeli barang mewah
- Suka pamer dan narsis
- Populer

- **Proporsi Badan**

Berikut hasil analisis proporsi badan karakter dengan *archetype eccentric millionaire*:

- Sedikit berotot
- Gestur badan tegap dan percaya diri
- Ukuran badan normal dan ideal

- **Wajah dan Ekspresi**

Berikut hasil analisis wajah dan ekspresi karakter dengan *archetype eccentric millionaire*:

- Percaya diri
- Mata sayu
- Ekspresi wajah sombong
- Pupil sedang
- Alis sedang dan rapi
- Hidung sedang dan ideal
- Ekspresi terlihat selalu meremehkan dan merendahkan
- Mulut atau paruh lebar panjang dan besar
- Gaya rambut rapi dan elegan

- **Pakaian dan Atribut**

Berikut hasil analisis pakaian dan atribut karakter dengan *archetype eccentric millionaire*:

- Pakaian terkesan rapi dan elegan
- Pakaian menggunakan warna-warna yang terkesan cerah dengan dan mahal
- Menggunakan atribut yang berlebihan seperti jam tangan, kalung, dan gelang, cincin dan pernak-pernik pada pakaian.

2.4.6 *Archetype Alpha Bitch*

- **Referensi Karakter**

Berikut referensi karakter-karakter dalam film dengan *alpha bitch*: Lola Bunny (*Looney Tunes*), Paulina (*Danny*

Phantom), Trixie Tang (*Timmy Turner*), Disgust (*Inside Out*), Stella (*Angry Bird*), Angelica (*Rugrats*).



Gambar 2.6 Referensi karakter dengan *archetype alpha bitch*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- **Ciri-ciri :**

Berikut adalah hasil analisis sifat badan karakter dengan *archetype alpha bitch*:

- Mudah iri dan cemburu
- Kaya
- Narsis
- Suka memanipulasi

- **Proporsi Badan**

Berikut hasil analisis proporsi badan karakter dengan *archetype alpha bitch*:

- Bertubuh ramping dan langsing
- Tinggi badan ideal
- Ukuran pinggang lebih besar
- Ukuran bahu sempit

- **Wajah dan Ekspresi**

Berikut hasil analisis wajah dan ekspresi karakter dengan *archetype alpha bitch*:

- Wajah bulat lebar
- Mata seperti mata kucing

- Ekspresi *flirty*
- Mulut atau paruh dan tipis
- Bulu mata tebal dan lentik
- Pupil lebar
- Hidung kecil
- Rambut modis dan trendi

- **Pakaian dan Atribut**

Berikut hasil analisis pakaian dan atribut karakter dengan *archetype alpha bitch*:

- Pakaian terkesan *sexy*
- Pakaian menggunakan warna-warna yang terkesan *sexy* dan elegan
- Menggunakan atribut yang berlebihan seperti kalung, gelang, jepit rambut, cincin , dan bando.

2.5 Stylized

Ada berbagai macam gaya gambar yang biasa dipakai dalam pembuatan desain karakter animasi, tetapi dalam perancangan penulis menggunakan gaya gambar *stylized*. *Stylized* atau stilasi adalah penggayaan gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan atau penyederhanaan namun tetap mampu mempresentasikan karakteristik dari objek asli tersebut. Stilasi bertujuan untuk menghasilkan gambaran yang lebih unik dan menarik secara visual dari objek aslinya.¹¹ Gaya gambar ini dipilih karena dirasa mampu menghasilkan bentukan yang menarik dari adaptasi burung endemik Indonesia namun tetap mampu mempresentasikan karakteristik dari burung endemik tersebut. Desain karakter dibentuk secara *humanoid* karena nantinya akan memudahkan dalam proses penganimasian yang akan dibantu dengan menggunakan teknologi

¹¹ Mattesi, Michael D, (2008), Force: *Character Design from Life Drawing*, Burlington: Focal Press.

motion capture (mocap). Namun pada proses penganimasian tetap dibutuhkan keahlian dari seorang animator untuk membenahi ulang gerakan animasi agar terlihat lebih kartun dengan efek gerakan yang dilebih-lebihkan.

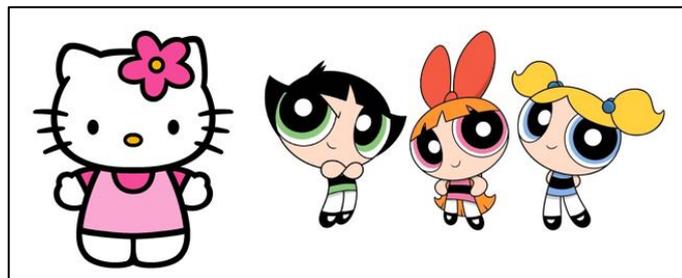
2.5.1 Ciri-ciri Stylized

Berikut adalah ciri-ciri stilasi yang lebih terlihat pada umumnya:

1. Gambar stilasi memiliki bentukan yang lebih tegas dan distorsi dari bentukan objek aslinya
2. Selalu memiliki *exageration* pada bagian tubuh tertentu.
3. Menonjolkan bagian yang merupakan karakteristik utama dari objek aslinya
4. Tidak menghilangkan karakteristik dari objek aslinya

2.5.2 Perbedaan Stylized dengan Cartoon

Gaya gambar *cartoon* merupakan gaya gambar yang disederhanakan hingga karakteristik dari objek yang diadaptasinya hilang dan menjadi bentukan yang sangat simpel, sedangkan gaya gambar *stylized* memiliki keunikan dari segi bentuk karena adanya bagian-bagian gambar yang dilebih-lebihkan untuk lebih menonjolkan karakteristik dari objek yang diadaptasi. Berikut ini adalah contoh dari gaya gambar *cartoon* dan *stylized*.



Gambar 2.7 ontoh karakter dengan gaya gambar *cartoon*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)



Gambar 2.8 Contoh karakter dengan gaya gambar *stylized*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

2.6 *Basic Shape*

Basic shape atau bentuk dasar merupakan hal yang dapat kita gunakan untuk mendefinisikan suatu sifat atau karakteristik suatu objek. Berikut merupakan beberapa teori tentang bentuk dasar dari suatu objek dan sifatnya:

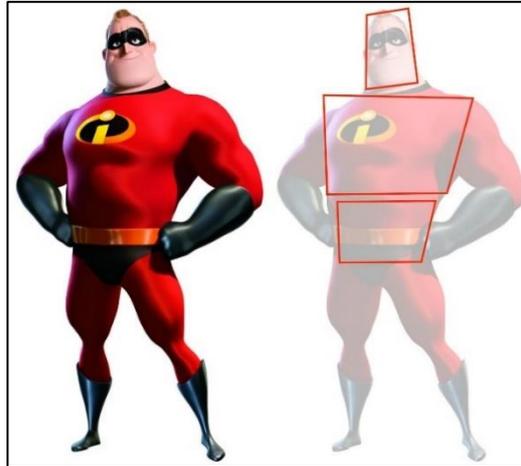
- Bentuk melengkung dan melingkar dianggap memiliki sifat ramah dan bersahabat. Bentuk melingkar di alam memiliki kecenderungan menjadi lembut dan tidak berbahaya dan memberikan rasa senang. Banyak karakter protagonis yang terkenal dirancang dengan menggunakan bentuk dasar lingkaran. (Solarski 2012: 180).



Gambar 2.9 Contoh karakter yang menggunakan bentuk dasar melingkar
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- Bentuk persegi berhubungan dengan garis lurus vertikal dan horizontal yang mengkomunikasikan kekuatan, stabilitas dan kepercayaan diri. Selain itu dapat juga memiliki arti besar, kaku, dan kikuk. Superhero

biasanya sering dirancang dengan menggunakan bentuk dasar persegi. (Bancroft 2006: 34).



Gambar 2.10 Contoh karakter yang menggunakan bentuk dasar persegi
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- Segitiga berhubungan dengan garis diagonal, dan sudut tajam. Karakter jahat sering digambarkan dengan menggunakan bentuk dasar segitiga atau bentuk lain yang memiliki sudut tajam, sehingga dapat menimbulkan kesan jahat, agresif, dan berbahaya. (Bancroft, 2006: 35).

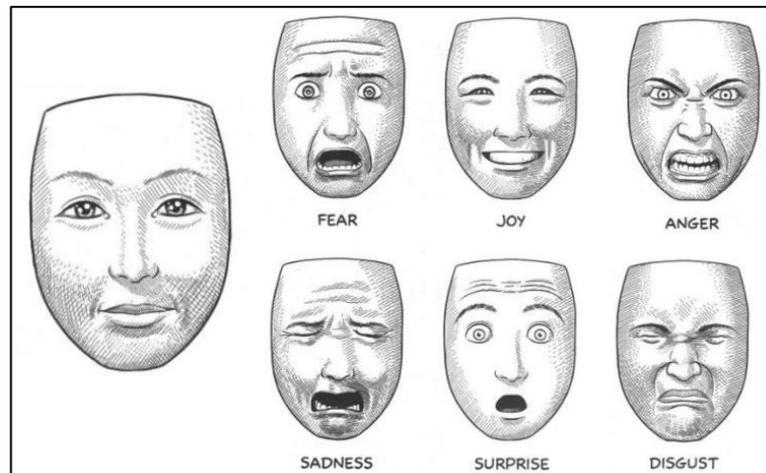


Gambar 2.11 Contoh karakter yang menggunakan bentuk dasar segitiga
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

2.7 Ekspresi Dasar Karakter

Dalam pembuatan desain suatu karakter baik untuk keperluan komik atau karakter animasi, diperlukan adanya standar dasar ekspresi wajah.

Terdapat 7 ekspresi dasar, yaitu ekspresi normal, takut, senang, marah, sedih, terkejut, dan jijik.¹²



Gambar 2.12 Ekspresi dasar manusia

(Sumber : literatur buku Making Comics, Scott Mccloud)

2.8 Studi Eksisting

Studi Eksisting dimaksudkan untuk mempelajari segala macam film animasi yang populer dan sukses di pasaran. Studi eksisting dapat membantu penulis dalam mempelajari tentang konsep cerita, alur, sifat-sifat karakter serta kriteria desain yang akan dipakai.

2.8.1 *Shaun The Sheep*

Salah satu film serial animasi anak yang populer adalah *Shaun The Sheep*. *Shaun the sheep* adalah film serial animasi yang menggunakan teknik animasi *stopmotion*. Pembuatannya menggunakan boneka *clay* yang nantinya digerakkan sedikit demi sedikit secara manual dan direkam dengan menggunakan kamera.

¹² Scoot Mccloud, *Making Comics: Storytelling of Comics, Manga and Graphic Novel* (New York: Harper Collins, 2006), hlm. 83



Gambar 2.13 Film serial animasi *Shaun The Sheep*

(Sumber : <https://www.awn.com/news/giveaway-win-free-copy-shaun-sheep-seasons-3-and-4-dvd-set>)

- **Gaya Cerita**

Shaun the Sheep bercerita tentang kehidupan para domba di sebuah peternakan. Karakter yang ada dalam film ini antara lain adalah penggembala domba, anjing, babi, dan sekawanan domba. Namun ada satu karakter yang menonjol dalam film serial animasi ini, yaitu si domba yang cerdas. Domba cerdas ini selalu memiliki ide yang cemerlang dalam memecahkan berbagai masalah yang ada di peternakan. Hal yang bikin menarik adalah penggembala domba tidak boleh tahu akan kecerdikan yang dimiliki oleh domba cerdas ini. *Shaun the sheep* juga menggunakan jenis komedi *slapstick*, sehingga tidak ada penggunaan bahasa verbal didalamnya. *Shaun the Sheep* terkenal sebagai animasi serial anak yang ramah anak, karena penggunaan komedi *slapstick*-nya yang jauh dari kekerasan dan hanya berfokus pada kelucuan dan kecerdikan karakter utama.

- **Gaya Karakter**

Karakter pada animasi *Shaun the Sheep* dibuat dengan hampir menyerupai proporsi bentuk aslinya namun lebih disimpelkan lagi. Hal ini dilakukan agar anak-anak lebih mudah dalam mengingat karakter yang berperan dalam film namun tidak

menghilangkan bentuk dasar dari adaptasi karakter tersebut. Bentuk karakter dalam film animasi *Shaun The Sheep* juga memberikan keuntungan dalam pengerjaannya yang menggunakan teknik *stopmotion*.

2.8.2 *Curious George*

Curious George merupakan film serial animasi 2D yang pertama kali tayang di salah satu televisi nasional Indonesia pada tahun 2008. Animasi ini diangkat dari salah satu serial buku anak-anak *Curious George*. *Curious George* merupakan animasi impor yang berasal dari Amerika.



Gambar 2.14 Film serial animasi *Curious George*

(Sumber : <https://www.cmhouston.org/event/curious-george-childrens-museum-houston>)

- **Gaya Cerita**

Sesuai judulnya *Curious George* menceritakan tentang kehidupan seekor monyet bernama George yang selalu penasaran tentang segala sesuatu. Animasi ini juga termasuk ke dalam kategori animasi yang ramah untuk anak-anak. Dalam animasi ini, karakter George selalu penasaran tentang segala hal yang dianggapnya menarik, sehingga kemudian dapat menimbulkan

konflik yang dimana solusi dari konflik tersebut berasal dari George sendiri. Dalam animasi ini, anak-anak yang menonton secara tidak langsung diajarkan bahwa mereka harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan juga harus memiliki tanggung jawab yang besar dalam menyelesaikan akibat dari perbuatan rasa ingin tahunya itu.

- **Gaya Karakter**

Konsep karakter dalam animasi ini dibuat sederhana namun tetap dapat mempresentasikan wujud dari karakter tersebut. Karakter dalam animasi *Curious George* termasuk dalam desain karakter yang mudah sekali untuk diingat oleh anak-anak.

2.8.3 *Rio*

Rio merupakan salah satu film animasi bioskop buatan Blue Sky yang bercerita tentang kehidupan burung. Latar tempat dalam animasi ini mengambil lokasi di Brazil.



Gambar 2.15 Film animasi *Rio*

(Sumber : http://angrybirds.wikia.com/wiki/Rio_Characters)

- **Gaya Cerita**

Animasi ini menceritakan tentang kehidupan seekor burung bernama Rio. Dalam cerita, Rio merupakan salah satu jenis burung yang langka, sehingga menjadi target dari para pemburu gelap. Tetapi dengan kecerdikan yang dimilikinya, Rio dapat mengalahkan para pemburu gelap dan dia juga menemukan pasangan dari burung jenisnya. Cerita dalam film ini bersifat petualangan, dimana pemeran utama dari film ini selalu mendapatkan banyak masalah. Namun diakhir cerita, Rio dapat melewati setiap masalah yang dihadapinya. Mulai dari masalah Rio yang tidak bisa terbang, belum ada pasangan, dan terpisah dari majikannya.

- **Gaya Karakter**

Karakter burung dalam film animasi ini diadaptasi dari jenis burung yang sering dijumpai di Brazil yang merupakan latar tempat dari film animasi ini. Pengadaptasian jenis burung ke dalam karakter animasi disesuaikan berdasarkan *archetype* yang telah ditentukan dalam konsep cerita. Penempatan jenis burung yang nantinya mengisi peran dari masing-masing karakter dinilai berdasarkan aspek-aspek tertentu, seperti warna, *gesture*, dan lain-lain.

2.8.4 Angry Birds

Angry Birds merupakan film animasi bioskop yang diadaptasi dari *game*. *Game angry birds* pertama kali rilis pada tahun 2009 oleh Rovio Entertainment dan hingga saat ini *game Angry Birds* sukses dipasarkan. Film *Angry Birds* sendiri rilis pada tanggal 16 Mei 2016.



Gambar 2.16 Film animasi *Angry Birds*

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=QRmKa7vvct4>)

- **Gaya Cerita**

Secara garis besar film animasi *Angry Birds* bercerita tentang latar belakang dari nama *Angry Birds* (burung pemarah). Pada awal cerita, film ini memperlihatkan tentang seekor burung bernama Red yang memiliki sifat pemarah dan sangat sulit menahan emosinya yang berada di antara kawanan burung lainnya yang sangat tenang dan cinta damai. Desa burung kemudian diserang oleh sekawanan babi yang menghancurkan desa dan mencuri telur-telur burung. Diakhir cerita para burung dapat merebut kembali telur mereka dengan menggunakan sifat amarahnya untuk membalas.

- **Karakter**

Karakter burung dalam film ini diadaptasi dari karakter *game*. Pemilihan warna dan bentuk karakter disesuaikan dari sifat dan kemampuan burung dalam *game Angry Birds*. Selain itu juga disesuaikan dengan karakteristik sifat dan kemampuan dari karakter tersebut. Seperti contohnya Red yang mudah sekali marah sehingga dia memiliki warna merah. Lalu Chuck yang dia memiliki kemampuan dapat bergerak cepat, sehingga karakter tersebut memiliki warna kuning seperti kilat.

2.9 Eksplorasi Desain Pakaian

Eksplorasi desain pakaian dilakukan setelah mendapatkan berbagai macam referensi gambar karakter dan studi *archetype*. Setelah mencari referensi akan mendapatkan lebih banyak gambaran tentang gaya berpakaian karakter pemalas, pemarah, rajin, dan lain sebagainya. Desain pakaian juga kerap dipengaruhi oleh jaman dan tempat dimana karakter tersebut hidup. Seperti karakter yang tinggal di pedalaman hutan biasa menggunakan pakaian tradisional atau yang terbuat dari dedaunan, dan karakter yang hidup di jaman futuristik biasa menggunakan pakaian yang terlihat simpel dan elegan.

Dalam perancangan ini, konsep serial animasi “Little Bird” menggunakan konsep di jaman sekarang ini yaitu di abad 21 dan bertempat tinggal di area perkotaan. Untuk itu jenis pakaian yang cocok untuk konsep tersebut adalah gaya berpakaian kasual, karena mengingat fungsinya sebagai pakaian yang pantas dipakai untuk kegiatan sehari-hari. Berikut merupakan contoh desain pakaian dari karakter-karakter animasi.



Gambar 2.17 Berbagai macam desain pakaian dari karakter animasi

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Dari sejumlah referensi gambar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Desain pakaian mengikuti ukuran tubuh karakter yang memakainya.
- Gaya berpakaian menyesuaikan profesi dari karakter yang memakainya.
- Untuk bagian aksesoris, karakter dengan aktifitas biasa sehari-hari menggunakan aksesoris yang simpel dan ada yang tidak memakai aksesoris sama sekali, sedangkan karakter yang memiliki aktifitas

pekerjaan menggunakan aksesoris yang menyesuaikan pekerjaannya tersebut.

- Warna dan jenis pakaian yang dipakai mewakili karakteristik dari sifat karakter yang memakainya.

2.10 Filosofi Warna

Dalam sebuah buku berjudul *How to Use Color in Film*, warna memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembuatan film dan presentasi suatu karakter. Dengan warna, sebuah karakter dapat lebih tergambarkan dengan jelas tentang *personality*, ras, pekerjaan dan lain sebagainya. Selain itu, warna juga berfungsi sebagai pembangun suasana. Berikut merupakan karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing warna.

- Merah : warna merah dapat menggambarkan cinta, gairah, keberanian, energi, semangat, kekerasan, bahaya, kemarahan, dan kekuatan
- Merah muda : warna merah muda dapat menggambarkan rasa tidak bersalah, kelembutan, kewanitaan, ceria, empati, dan kecantikan
- Oren : warna oren dapat menggambarkan kehangatan, keramahan, persahabatan, kebahagiaan, muda, kenyamanan, kreatif dan eksotis
- Kuning : warna kuning dapat menggambarkan kegilaan, kegembiraan, penyakit, ketidakamanan, ceria, energik, obsesif, dan naif
- Hijau : warna hijau dapat menggambarkan natural, ketidakdewasaan, kesegaran, kedamaian, keseimbangan, ketenangan, dan santai
- Biru : warna biru dapat menggambarkan dingin, ketenangan, konsentrasi, kecerdasan, kestabilan, percaya diri, melankolis, dan pengasingan
- Ungu : warna ungu dapat menggambarkan fantasi, kenikmatan, kecantikan, kemewahan, erotis, mistis, ilusi, dan keburukan
- Hitam : warna hitam dapat menggambarkan kesedihan, misterius, elegan, kriminalitas, dan kehampaan
- Putih : warna putih dapat menggambarkan kesucian, polos, bersih dan kebebasan

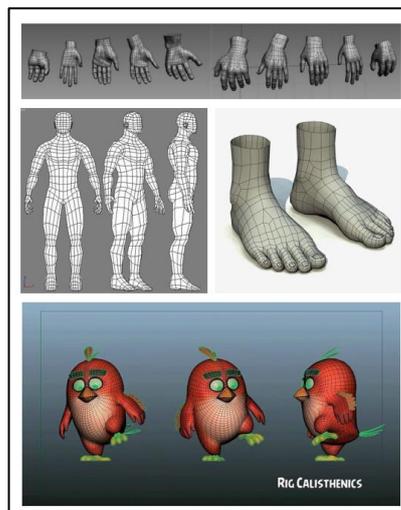
- Emas : warna emas dapat menggambarkan Prestasi, Kesuksesan, Kemewahan, Kemenangan dan Kemakmuran

2.11 Sculpting

Sculpting merupakan proses yang dilakukan setelah melalui tahap pembuatan konsep sketsa. Proses ini bertujuan untuk mempermudah dalam mendapatkan visualisasi bentuk dari desain karakter yang telah dirancang dalam bentuk model 3D. Kesesuaian bentuk dan proporsi karakter akan lebih mudah dicapai jika melalui proses *sculpting* terlebih dahulu.

2.12 3D Modeling

3D Modeling merupakan langkah selanjutnya yang dilakukan oleh penulis dalam membentuk model 3D karakter. Pada proses *sculpting*, jumlah *vertex* yang dihasilkan begitu banyak sehingga perlu dirapikan dan disederhanakan terlebih dahulu. Proses ini juga biasa disebut *retopology* untuk alur proses yang melewati tahap *sculpting* terlebih dahulu. Hasil dari *3D modeling* yang buruk akan mempersulit proses *rigging* dan *texturing* karakter. Sebelum melakukan *retopology*, seorang *modeler* perlu mencari referensi tentang bentuk-bentuk *topology* yang baik untuk animasi.



Gambar 2.18 Referensi *topology* pada 3D karakter

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Dari referensi di atas dapat terlihat bahwa *topology* pada bagian badan, tangan, dan kaki memiliki jenis *topology* yang mengikuti jaring-jaring tabung. Sedangkan untuk *topology* pada bagian wajah memiliki alur yang lebih rumit, dimana pada area sekitar mata dan mulut memiliki garis lingkaran masing-masing. *Topology* pada bagian badan, kaki, tangan, kepala, dan wajah harus saling terhubung satu sama lain.

2.13 *Texturing*

Pada tahap ini hasil dari *3D modeling* karakter diberi tekstur berupa material dan warna. Pada proses awal perlu dilakukan *mark seam* (pemotongan pada *topology*) terlebih dahulu pada model 3D karakter, sehingga nantinya menghasilkan sebuah *uv mapping* yang menjadi wadah dari sebuah gambar tekstur. Kemudian dilakukan pembuatan tekstur dengan teknik mewarnai secara digital dan memberikan efek tekstur yang diperlukan, seperti tekstur bulu, kulit, paruh, dan lain-lain.

2.14 *Rigging*

Rigging merupakan proses penulangan pada model 3D agar dapat digerakkan nantinya pada saat proses animasi. Ada beberapa jenis *rigging* yang diterapkan dalam karakter, antara lain adalah *rigging* wajah (hanya meliputi area wajah), *rigging* utama (meliputi seluruh area badan karakter kecuali wajah), *rigging* rambut atau jambul, dan *rigging* ekor. *Rigging* wajah bertujuan untuk menggerakkan bagian-bagian wajah, seperti mulut yang nantinya dapat membentuk gerakan pengucapan bahasa verbal, mata yang nantinya dapat membuka dan menutup serta pupil dapat membesar dan mengecil. *Rigging* badan bertujuan untuk menggerakkan bagian-bagian badan dan kepala. *Rigging* ekor bertujuan untuk menggerakkan bagian ekor. Sedangkan *Rigging* rambut bertujuan untuk memberikan efek memantul dan elastis pada rambut sehingga pada saat karakter dianimasikan, maka secara otomatis bagian rambut pada karakter akan memantul mengikuti gerakan karakter dan membuat karakter terkesan lebih hidup.

2.15 Animasi

Pada tahap ini, seorang animator akan menggerakkan satu persatu tulang yang sudah dipasang pada model 3D karakter. Penganimasian menggunakan metode 12 prinsip animasi. Metode animasi tersebut sangat berguna dalam memberikan kesan gerak yang natural, sehingga karakter yang digerakkan akan terlihat lebih hidup. Penganimasian menggunakan penguncian *keyframe* yang nantinya dapat mengunci gerakan dari titik a ke titik b dalam selang waktu tertentu.

2.16 Lighting dan Rendering

Lighting ini adalah tahap pemberian cahaya. Tanpa adanya proses *lighting*, hasil *rendering* 3D akan menghasilkan gambar yang gelap. Untuk itu perlu dilakukannya proses *lighting* dengan menempatkan titik-titik lampu pada beberapa bagian.

Setelah penempatan lampu selesai, kemudian dilakukan proses *rendering*. Sebelum itu dilakukan pengaturan hasil *output* yang diinginkan. Hasil *render* dapat berupa video atau *image sequence*. Pada tahap *render* yang diperlukan adalah kebutuhan perangkat yang mendukung jalannya proses *rendering* yang dilakukan oleh komputer.

2.17 Edit Video

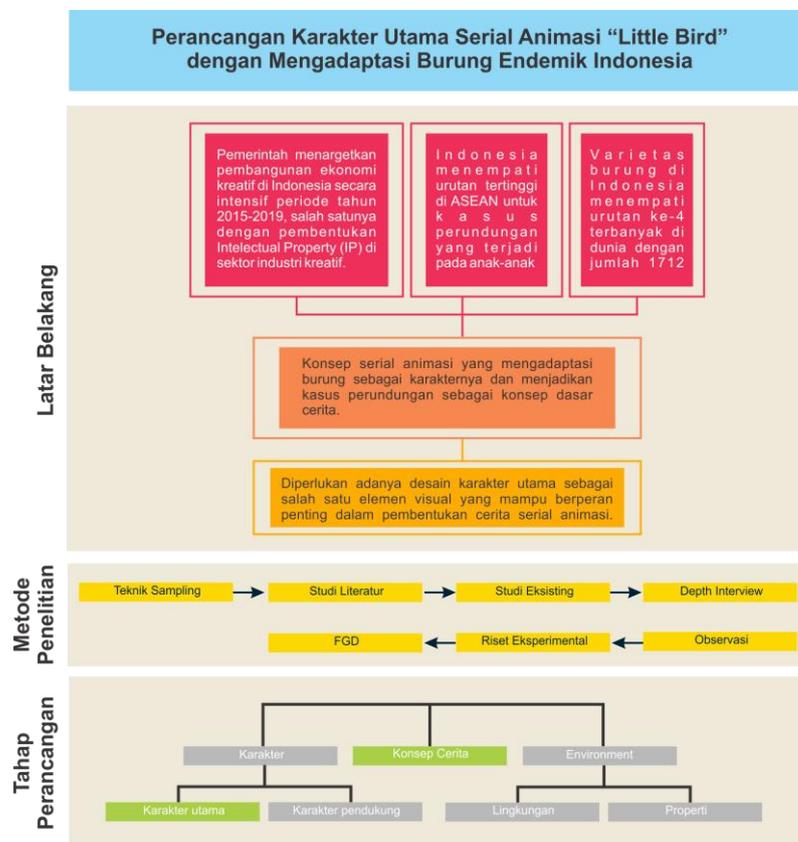
Setelah proses *rendering* selesai, proses selanjutnya adalah proses pengeditan hasil *render* dan menjadikannya menjadi sebuah video. Pada proses ini pemberian efek dan *motion graphic* dilakukan. Selain itu pada proses ini juga dilakukan pemberian efek suara pada setiap gerakan animasi dan pemberian musik latar pada video.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1 Alur Riset

Berikut ini adalah alur riset yang dilakukan penulis dalam perancangan ini.



Gambar 3.1 Alur riset perancangan

3.2 Teknik Sampling

3.2.1 Geografis

Lokasi : Bertempat tinggal di Indonesia yang terjangkau sinyal televisi analog dan internet.

3.2.2 Demografis

Usia : 4–9 tahun
Pendidikan : Pre-school dan SD
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Di dalam peraturan KPI tentang Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) pasal 21 ayat 2,¹³ disebutkan bahwa penggolongan program siaran diklarifikasikan ke dalam lima kelompok berdasarkan usia yaitu :

- a. Klasifikasi P: Siaran untuk anak-anak usia Pra-Sekolah, yakni khalayak berusia 2-6 tahun
- b. Klasifikasi A: Siaran untuk Anak-Anak, yakni khalayak berusia 7-12 tahun
- c. Klasifikasi R: Siaran untuk Remaja, yakni khalayak berusia 13-17 tahun
- d. Klasifikasi D: Siaran untuk Dewasa, yakni khalayak di atas 18 tahun
- e. Klasifikasi SU: Siaran Semua Umur, yakni khalayak diatas 2 tahun

Dari klasifikasi tersebut, yang paling sesuai dengan film “Little Bird” ini adalah klasifikasi Pra-Sekolah dan anak-anak yaitu berusia 4-9 tahun dimana mereka mulai memasuki tahap bermain dan belajar sehingga untuk memahami cerita yang dibawakan adalah perlunya bahasa yang dapat dimengerti dan mengandung pesan tersirat.

Data yang diperoleh dari MNC Group juga menjelaskan bahwa kelompok umur 0-14 tahun merupakan kelompok umur dengan jumlah populasi terbanyak di Indonesia dengan nilai rata-rata 9,62%. Dan kelompok yang berumur 5-9 tahun memiliki presentase tertinggi yaitu 9,78%. Hal ini memberi peluang bahwa anak-anak merupakan

¹³ Komisi Penyiaran Indonesia. (2012). Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) dan Standar Program Siaran (SPS)

target audiens yang penting karena presentase populasinya yang begitu besar.

Tabel 3.1 Tabel data statistik populasi masyarakat Indonesia
(Sumber : Slide presentasi MNC Group)



Number of Population
by Age Group & Sex

Kelompok Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Persentase
0 – 4	12,590,251	11,893,020	24,483,271	9.54%
5 – 9	12,927,120	12,177,205	25,104,325	9.78%
10 – 14	12,590,742	11,898,393	24,489,135	9.54%
15 – 19	11,457,734	11,080,689	22,538,422	8.78%
20 – 24	10,671,414	10,795,038	21,466,452	8.36%
25 – 29	11,475,378	11,526,317	23,001,695	8.96%
30 – 34	10,739,708	10,666,036	21,405,743	8.34%
35 – 39	10,079,366	9,895,852	19,975,219	7.78%
40 – 44	8,984,072	8,854,013	17,838,085	6.95%
45 – 49	7,591,790	7,565,458	15,157,247	5.91%
50 – 54	6,332,196	6,147,910	12,480,106	4.86%
55 – 59	4,750,214	4,369,798	9,120,012	3.55%
60 – 64	3,159,829	3,380,304	6,540,134	2.55%
65-69	2,401,964	2,665,029	5,066,994	1.97%
70-74	1,653,241	2,077,970	3,731,211	1.45%
75+	1,734,102	2,405,499	4,139,600	1.61%
not stated	48,793	39,423	88,216	0.03%
TOTAL	129,187,912	127,437,955	256,625,867	100.00%



SOUTHEAST ASIA'S LARGEST & MOST INTEGRATED MEDIA GROUP

3.2.3 Psikografis

- Positif :
 - Memiliki rasa ingin tahu
 - Memiliki waktu yang cukup senggang
 - Suka menonton film animasi

- Negatif :
 - Emosi masih terbentuk atas dasar kebergantungan
 - Belum dapat memilah mana yang pantas untuk menjadi panutan dan mana yang tidak
 - Belum mengetahui tentang arti salah dan benar
 - Masih dalam perkembangan untuk menyesuaikan dengan lingkungan

3.3 Tahap Penelitian

3.3.1 Studi Literatur

Berikut beberapa sumber yang digunakan penulis sebagai literatur dalam perancangan:

- a. *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman berisi tentang teori desain karakter animasi .
- b. *Character Design from Life Drawing* oleh Mattesi berisi tentang teori desain karakter.
- c. *Animator's Notebook* oleh Tony White's berisi tentang teknik animasi .
- d. *Animation Writing and Development* oleh Jean Ann Wright berisi tentang teknik pembuatan cerita dalam film animasi.
- e. *Floobynooby.blogspot.com* berisi tentang ulasan dari film animasi *The Incredibles* mulai dari pembuatan karakter, cinematography, cerita, pencahayaan dan lain sebagainya.
- f. *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually Through Shape* oleh Hanna Ekström berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan dalam mendesain karakter.
- g. <http://vtropes.org/> berisi tentang berbagai macam referensi *archetype*.
- h. *Making Comics*, Scott McCloud berisi tentang tata cara dalam pembuatan komik, tetapi mengandung unsur-unsur yang bisa diterapkan dalam film animasi.
- i. *How to Use Color in Film*, Studio Binder berisi tentang berbagai macam filosofi warna.

3.3.2 Studi Eksisting Film Animasi

Studi eksisting film animasi dilakukan untuk menentukan konsep dan ide cerita yang sedang berkembang di dunia animasi saat ini, kemudian dilakukan pengkajian lebih lanjut sehingga akan didapatkan poin-poin yang dapat dijadikan dasar dari pembuatan

karakter dan konsep cerita untuk perancangan ini. Berikut adalah serial animasi yang dijadikan sebagai eksisting :

- a. *Shaun the Sheep* untuk menganalisa penggunaan komedi *slapstick*.
- b. *Angry Bird* dan *Rio* untuk menganalisa pengadaptasian anatomi tubuh hewan ke tubuh manusia.
- c. *Curious George* untuk menganalisa konsep cerita yang aman untuk dikonsumsi anak-anak

3.3.3 *Depth Interview*

Depth Interview dilakukan dengan melakukan wawancara pada pakar animasi di Indonesia. Tujuan *Depth Interview* adalah untuk mendapatkan tanggapan dari pakar terhadap industri animasi di Indonesia saat ini. Selain itu juga untuk mendapatkan tanggapan tentang konsep dari serial animasi yang akan penulis buat.

3.3.4 Observasi Burung Endemik Indonesia

Observasi burung endemik bertujuan untuk mengamati karakteristik burung serta menggali karakter burung yang akan dijadikan sebagai tokoh dalam perancangan ini. Observasi yang dilakukan dengan mengamati karakteristik setiap burung seperti corak bulu, warna, keunikan burung, kebiasaan, dan tingkah laku.

3.3.5 Riset Eksperimental

Penulis menggunakan 2 jenis metode eksperimental, yang pertama untuk meriset dari segi karakter dan yang kedua untuk meriset dari segi konsep cerita animasi.

- **Karakter**

Riset eksperimental karakter dilakukan dengan melakukan observasi pada anak usia 4-9 tahun untuk menentukan karakter

seperti apa yang disukai oleh mereka. Tahap ini dilakukan dengan cara menyediakan sketsa alternatif enam karakter utama yang masing masing karakter terdiri dari tiga alternatif desain dan dicetak ke dalam kertas A4 tanpa warna. Selanjutnya anak-anak diminta untuk memilih salah satu dari tiga alternatif setiap karakternya untuk diwarnai bersama. Riset ini dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa bentuk-bentuk karakter seperti apa yang disukai anak-anak, selain itu juga untuk mengetahui warna-warna seperti apa yang disukai oleh anak-anak.

- **Konsep Cerita Animasi**

Riset eksperimental konsep cerita animasi dilakukan dengan melakukan observasi pada anak usia 4-9 tahun untuk mengetahui cerita seperti apa yang aman dan disukai anak-anak. Tahap ini dilakukan dengan cara memberikan tontonan berupa film animasi kepada anak-anak. Kemudian penulis melakukan pengamatan terhadap reaksi anak-anak saat menonton film animasi tersebut. Tidak lupa juga penulis menanyakan tentang hal-hal berkaitan dengan pesan moral yang dapat diambil dalam film animasi tersebut.

3.3.6 *Focus Group Discussion (FGD)*

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan di kantor Hompimpa Animation Studio Surabaya. FGD bertujuan untuk mendapatkan tanggapan tentang konsep animasi dan karakter yang akan penulis buat. FGD nantinya akan menghasilkan data-data berupa komentar dan masukan untuk perbaikan kedepannya agar menjadi lebih baik.

3.4 Protokol Penelitian

3.3.1 *Depth Interview*

Tabel 3.2 *Depth interview* oleh lead Mocca Animation

<i>Depth Interview</i>	
Tujuan	kesesuaian konsep serial animasi dan karakter dengan target pasar
Waktu	Senin, 21 November 2016
Lokasi	Studio Mocca Animation, Jl. Wrinoi 7 no 7 Bunulrejo Blimbing Malang
Alat	Alat rekam, catatan tulis, Kamera
Narasumber	Adithya Yustanto (Pelaku Animasi)

3.3.2 Observasi

Tabel 3.3 Observasi burung Endemik Indonesia

Observasi	
Tujuan	Observasi macam-macam jenis burung endemik Indonesia
Waktu	Senin, 31 Oktober 2016
Lokasi	Eco Green Park dan jatim Park 2
Alat	Kamera, catatan tulis

3.3.3 *Focus Group Discussion (FGD)*

Tabel 3.4 *FGD* oleh pakar animasi Hompimpa Animation Studio

<i>Focus Group Discussion</i>	
Tujuan	Mendapatkan komentar dan masukan tentang konsep animasi serial dan karakter yang akan penulis buat
Waktu	Senin, 29 Mei 2017
Lokasi	Kantor Hompimpa Animation Studio Surabaya
Alat	Kamera, catatan tulis

BAB IV

ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Studi Eksisting Film Animasi

Studi film animasi dilakukan dengan cara mengamati film-film animasi yang populer dan bertujuan untuk mengambil unsur-unsur penting yang terkandung di dalamnya, seperti pola cerita dan desain karakter yang nantinya dapat dijadikan sebagai sumber referensi. Dari studi eksisting film animasi yang telah dilakukan oleh penulis, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan, antara lain :

- *Slapstick* yang digunakan adalah yang aman untuk dikonsumsi anak-anak, jauh dari kekerasan dan dapat dengan mudah dipahami anak-anak sehingga pesan-pesan moral dan nilai dapat tersampaikan dengan baik.
- Pola cerita harus konsisten karena untuk kebutuhan serial animasi.
- Penyelesaian masalah dalam cerita harus dilakukan dengan proses kreatif dari tindakan para karakternya.
- Cerita yang diangkat secara tidak langsung dapat mengajak anak-anak agar selalu punya rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki rasa tanggung jawab yang besar, serta mampu bersosialisasi dengan baik terhadap orang-orang disekitarnya.
- Penggunaan sudut pandang kamera yang simpel dapat memperdalam penyampaian komedi *slapstick*.
- Pengadaptasian hewan kedalam bentuk karakter animasi harus memiliki konsep yang matang, seperti burung elang flores yang memiliki bentuk dan ukuran tubuh besar diadaptasi menjadi karakter animasi yang memiliki *personality* kuat dan jahat sedangkan seekor burung jalak bali yang dapat diadaptasi menjadi karakter animasi dengan karakteristik fisik lemah namun memiliki kecerdikan sehingga dia dapat menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya.

- Bentuk dasar dari suatu karakter harus dapat mencerminkan dengan baik sifat dari karakter tersebut, sehingga penonton hanya dengan melihat bentuk dari karakter tersebut sudah mampu menebak sifat yang dimilikinya.
- Warna dasar dari setiap karakter berbeda-beda dan mampu mencerminkan sifat dari karakter tersebut. Hal ini dapat membantu penonton dalam mengingat setiap karakter yang muncul.

4.2 *Depth Interview*

Depth Interview dengan Adhitya Yustanto sebagai pelaku animasi.

Narasumber	: Adithya Yustanto
Pekerjaan	: <i>Animation Developer</i>
Hari/tanggal	: Senin, 21 November 2016
Lokasi	: Studio Mocca Animation Jl. Wrinoi 7 no 7 Bunulrejo Blimbing Malang
Fokus Penelitian	: kesesuaian konsep dengan target pasar
Jenis data	: konsep animasi serial “Little Bird”



Gambar 4.1 *Depth interview* dengan *lead* Mocca Animation

Berikut hasil dari *Depth Interview* dengan Adhitya Yustanto :

- Animasi di Indonesia perlu mengangkat lokal konten tetapi dengan kualitas Internasional
- Untuk anak usia dini lebih cocok dengan animasi *slapstick*.
- Konsep animasi *slapstick* yang mengangkat karakter burung endemik Indonesia dengan *environment* bertema fantasi yang mengangkat unsur budaya Indonesia dirasa sangat bagus.

- Karakter protagonis dan antagonis perlu memiliki tujuan dan alasan yang sama-sama kuat sehingga mampu menciptakan konflik yang sangat kuat.
- Penonton sangat menyukai adanya konflik, namun juga harus ada solusi dari konflik tersebut.
- Perlu adanya riset lapangan dengan mengunjungi target pasar. Jika target pasar adalah anak-anak usia 4-9 tahun, maka perlu mengunjungi TK dan lembaga *preschool* lainnya untuk mencari tahu konsep karakter yang seperti apa yang paling disukai.

4.3 Observasi Burung Endemik Indonesia

Observasi burung endemik Indonesia bertujuan untuk memberikan penulis referensi dan membuat penulis dapat lebih mendalami karakter dari burung tersebut. Selain mendalami karakter dari berbagai jenis burung, penulis juga mendalami keunikan corak bulu, bentuk, gerak-gerik hingga kebiasaan dari setiap jenis burung. Dalam perancangan ini, penulis telah melakukan observasi melalui berbagai macam sumber dari internet serta observasi langsung ke Eco Green Park dan Jatim Park 2 Malang. Hasil dari observasi yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa setiap burung memiliki beberapa perbedaan dari segi tingkah laku, pola makan, cara berjalan, dan suara burung.

4.3.1 Jalak Bali

Jalak Bali (*Leucopsar rothschildi*) merupakan burung yang berasal dari Pulau Bali. Burung ini sering menjadi incaran pemburu di alam liar sehingga membuatnya masuk ke dalam kategori kritis (*Critically Endangered*) dalam Redlist IUCN dan nyaris punah dari habitat aslinya.



Gambar 4.2 Observasi burung Jalak Bali

(Sumber : hasil dari observasi burung endemik Indonesia dan berbagai sumber di internet)

Berikut ini merupakan hasil dari proses observasi yang dilakukan pada burung Jalak Bali :

- Jalak Bali memiliki bulu yang didominasi dengan warna putih pada bagian tubuhnya.
- Memiliki corak berwarna biru pada bagian di sekitar mata.
- Memiliki helaian rambut yang panjang pada bagian kepala dan sesekali dapat terlihat berdiri tegak.
- Memiliki ukuran tubuh yang kecil dibandingkan dengan jenis burung endemik Indonesia lainnya.
- Merupakan burung yang hidup secara berkelompok.
- Merupakan burung yang sangat suka dengan kebersihan, hal ini dapat terlihat dari aktifitas nya yang senang bermain dengan air dan kondisi bulunya yang selalu terlihat putih bersih.
- Jenis makanannya adalah serangga dan buah-buahan.
- Biasa beraktifitas pada pagi hari hingga waktu petang.

4.3.2 Elang Flores

Elang Flores (*Nisaetus floriss*) merupakan salah satu burung endemik Indonesia yang dapat ditemukan persebarannya di Nusa Tenggara, khususnya Pulau Flores. Burung ini juga masuk ke dalam

kategori kritis (*Critically Endangered*) dalam Redlist IUCN dan nyaris punah dari habitat aslinya. Alasan status kritisnya di alam liar adalah karena diburu oleh pemburu liar.



Gambar 4.3 Observasi burung Elang Flores

(Sumber : hasil dari observasi burung endemik Indonesia dan berbagai sumber di internet)

Berikut ini merupakan hasil dari proses observasi yang dilakukan pada burung Elang Flores :

- Merupakan salah satu burung endemik pemangsa.
- Memiliki bulu berwarna coklat kehitaman pada bagian sayap luar.
- Memiliki bulu berwarna putih di bagian dada hingga perut.
- Memiliki jambul dengan bulu tipis pada bagian kepala.
- Memiliki warna kuku hitam
- Memiliki corak berupa bintik-bintik tipis pada bagian dada hingga leher.
- Warna bulu pada bagian ekor berwarna coklat kehitaman

4.3.3 Merak Hijau

Merak Hijau (*Pavo muticus*) merupakan salah satu burung endemik yang dapat ditemui di pulau Jawa. Populasinya termasuk dalam status terancam punah (*endangered*). Penyebab yang membuat

burung ini terancam punah adalah karena semakin menyempitnya area hutan di pulau jawa serta karena maraknya perburuan liar yang terjadi



Gambar 4.4 Observasi burung Merak Hijau

(Sumber : hasil dari observasi burung endemik Indonesia dan berbagai sumber di internet)

Berikut ini merupakan hasil dari proses observasi yang dilakukan pada burung Merak Hijau :

- Memiliki warna bulu yang didominasi dengan warna hijau .
- Memiliki jambul yang berdiri tegak di atas kepalanya.
- Memiliki corak berwarna putih pada bagian kelopak mata
- Memiliki paruh yang kecil dan runcing
- Kakinya berwarna abu-abu kebiruan.
- Memiliki leher yang panjang dengan warna hijau yang sedikit gradasi ke warna hijau toska
- Ekornya dapat menutup dan mengembang seperti kipas.
- Burung merak biasanya mengembang ekor yang dimilikinya karena ingin melindungi diri dari bahaya serta menunjukkan karismanya.
- Bulu pada bagian ekornya memiliki kombinasi warna hijau, coklat kekuningan serta biru yang membentuk corak berupa bulatan-bulatan pada bagian tengah hingga ujung ekor.
- Makanannya berupa biji-bijian, serangga, buah dan sayuran.

4.3.4 Ayam Ketawa

Ayam ketawa (*Gallus gallus domesticus*) merupakan ayam asli yang berasal dari Sulawesi Selatan. Ayam ketawa termasuk hewan yang dilindungi karena keberadaannya yang terancam punah. Kondisinya yang terancam karena penyebaran dari ayam ini hanya di Sulawesi Selatan. Di Sulawesi Selatan, ayam ini biasa dijadikan ayam hias oleh masyarakat dan banyak dipelihara untuk diikuti lomba adu suara dengan ayam ketawa lain. Ada 6 jenis ayam ketawa yang ada di Indonesia, namun penulis hanya menggunakan satu jenis ayam ketawa yaitu ayam ketawa Bori Tase.



Gambar 4.5 Observasi Ayam Ketawa

(Sumber : hasil dari observasi burung endemik Indonesia dan berbagai sumber di internet)

Berikut ini merupakan hasil dari proses observasi yang dilakukan pada Ayam Ketawa:

- Memiliki warna dasar bulu merah kecoklatan.
- Bulu pada bagian leher memiliki kombinasi warna merah dan kuning.
- Memiliki jambul berwarna merah pada bagian kepala.
- Warna bulu di bagian ekor berwarnamerah kehitaman.
- Makanannya adalah biji-bijian, buah, dan serangga.

- Memiliki suara menyerupai ketawa manusia dengan durasi suara yang sangat panjang.
- Kaki berwarna coklat kekuningan.

4.3.5 Cenderawasih Raggiana

Burung Cenderawasih Raggiana (*Paradisaea raggiana*) merupakan burung endemik Indonesia yang berasal dari tanah Papua. Status burung cenderawasih raggiana saat ini dalam kondisi (*Least Concern*) sehingga diperlukannya perhatian lebih dalam menjaga habitatnya dan melindunginya dari perburuan.



Gambar 4.6 Observasi burung Cenderawasih Raggiana

(Sumber : hasil dari observasi burung endemik Indonesia dan berbagai sumber di internet)

Berikut ini merupakan hasil dari proses observasi yang dilakukan pada burung Cenderawasih Raggiana:

- Bagian kepala memiliki bulu berwarna kuning cerah
- Warna mata kuning
- Bulu pada area sekitar paruh memiliki kombinasi warna hitam dan hijau
- Paruh berwarna abu-abu kebiruan
- Bulu bagian dada berwarna hitam
- Warna kaki coklat gelap

- Warna bulu pada bagian badan dan sayapnya memiliki kombinasi warna merah, coklat, dan oren
- Pada bagian ekor terdapat 2 helai rambut berwarna hitam
- Makanan yang dimakan biasanya adalah buah-buahan, biji, dan serangga

4.3.6 Merpati Mahkota Biru

Merpati Mahkota Biru (*Goura cristata*) merupakan burung endemik yang berasal dari papua. Status burung ini masuk kedalam kategori rentan (*vulnerable*). Alasan statusnya yang rentan adalah karena sering diburu untuk diambil bulunya serta sebarannya yang terbatas. Terdapat 3 jenis burung Merpati Mahkota Biru, namun penulis hanya menggunakan satu jenis, yaitu jenis Mambruk Ubiaat.



Gambar 4.7 Observasi burung Merpati Mahkota Biru

(Sumber : hasil dari observasi burung endemik Indonesia dan berbagai sumber di internet)

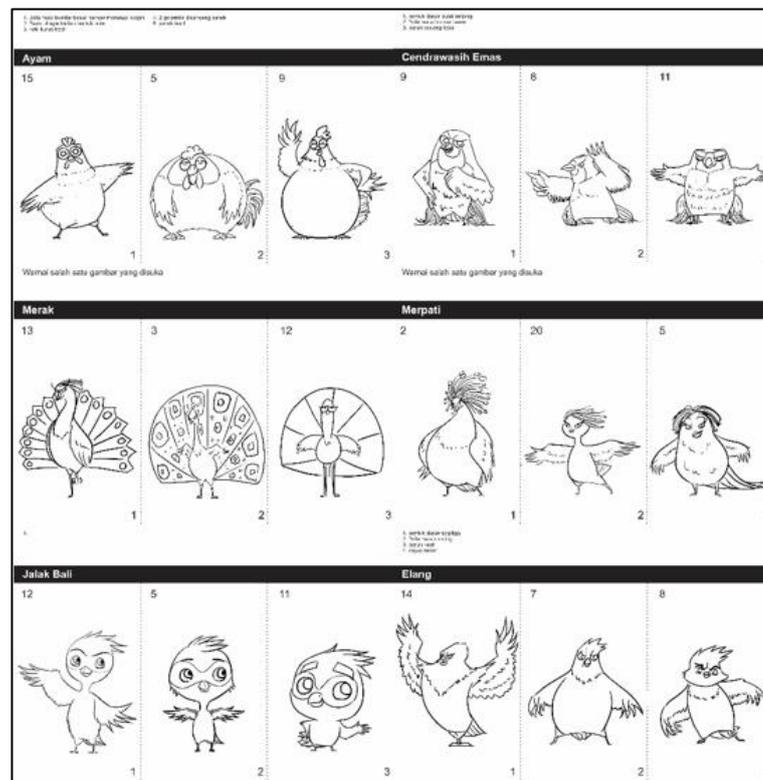
Berikut ini merupakan hasil dari proses observasi yang dilakukan pada burung Merpati Mahkota Biru:

- Memiliki jambul yang berbentuk seperti mahkota pada bagian kepalanya.
- Memiliki kaki dengan perpaduan warna merah dan putih.
- Warna bulu didominasi dengan warna biru.

- Pada bagian sayap terdapat corak bulu berwarna merah keunguan.
- Warna mata berwarna merah keunguan.
- Makanan utamanya adalah buah dan biji-bijian.

4.4 Riset Eksperimental

Riset eksperimental dilakukan dengan melakukan riset kesejumlah TK dan SD di Surabaya. Riset dilakukan dengan mengamati tanggapan anak-anak terhadap karakter burung dan film animasi.



Gambar 4.8 Sketsa alternatif karakter studi eksperimental

Untuk karakter burung, penulis melakukan riset kepada anak-anak dengan mengajak anak-anak untuk menggambar karakter burung yang disukainya. Dari riset karakter tersebut penulis mendapatkan data berupa karakter dengan bentuk dan ekspresi wajah seperti apa yang paling disukai anak-anak. Dari riset tersebut juga didapatkan tentang warna-warna apa saja

yang paling diminati oleh anak-anak. Hasil dari riset eksperimental karakter didapatkan kesimpulan bahwa anak-anak cenderung memilih karakter yang tergambar dengan proporsi dari bentuk tubuhnya. Untuk pemilihan warna, anak-anak cenderung memilih warna-warna yang kontras satu sama lain, seperti ketika mereka menggambar dalam satu karakter dengan menggunakan warna-warna yang saling bertentangan untuk mewarnai bagian kepala, sayap, badan dan ekornya.



Gambar 4.9 Studi eksperimental karakter

Untuk Riset Cerita, penulis melakukan uji coba ke sejumlah Sekolah Dasar di Surabaya dengan memberikan tontonan film animasi serial Gob and Friends. Riset ini dilakukan dengan mengamati tanggapan anak-anak tentang film animasi. Dengan riset ini, penulis mengetahui adegan-adegan apa saja yang menarik perhatian anak-anak sehingga membuat mereka tertawa serta adegan-adegan seperti apa yang dapat dipahami anak-anak sehingga anak-anak dapat mengambil pelajaran dari film animasi. Dari hasil riset eksperimental cerita yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa anak-anak cenderung tertawa dan lebih memahami ketika diperlihatkan film animasi yang bercerita tentang hal-hal yang dekat dengan mereka, seperti pensil, penghapus, dan buku.



Gambar 4.10 Studi eksperimental cerita

4.5 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion dilakukan di kantor Hompimpa Animation Studio Surabaya. FGD dilakukan demi mendapatkan tanggapan dari para pakar animasi tentang konsep yang sedang dirancang oleh penulis. Penulis mendapatkan beberapa komentar dan masukan dari para pakar animasi di Hompimpa Studio. Penulis menyimpulkan hasil FGD menjadi beberapa poin-poin penting, meliputi :

- Cerita dirasa kepanjangan dan tidak fokus pada penyampaian inti cerita.
- Untuk desain karakter dirasa sudah cukup baik.
- *Personality* karakter kurang terlihat saat di storyboard.
- Jangan buat kreator mengenalkan karakter kepada penonton, namun buat penonton yang berusaha mengenali karakternya.
- Fokus pada tema perundungan dengan cara-cara penyelesaiannya dalam menghadapinya.
- Catat jenis-jenis perundungan dan coba terapkan ke dalam bentuk cerita.
- Latar belakang setiap karakter perlu diperjelas lagi dan memiliki motif yang kuat di kehidupan sehari-hari.
- Karakter harus memiliki kelebihan yang paling ditonjolkan dan juga harus memiliki kelemahan.

- Buat formula hubungan antar karakter.
- Buat karakter dengan *personality* yang dapat menciptakan konflik ketika bertemu dengan karakter yang lain.
- Buatlah konflik yang semakin memuncak untuk membuat penonton lebih penasaran dengan jalannya cerita.



Gambar 4.11 FGD dengan pakar animasi Hompimpa Animation Studio

Halaman ini sengaja dikosongkan.

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Kriteria Desain

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kriteria desain yang diperlukan dalam perancangan.

5.1.1 Kebutuhan Konsumen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, konsumen membutuhkan:

- Laki-laki dan Perempuan umur 4-9 tahun.
- Suka menonton film animasi.
- Menyukai hewan terutama burung.

5.1.2 Cerita

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kriteria desain untuk membangun suatu konsep cerita meliputi :

- Menggunakan hal-hal yang dekat dengan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari seperti pensil, rautan, bola, ayunan dan lain-lain untuk dijadikan konten dalam pembuatan cerita. Selain itu juga tidak mengandung benda-benda yang berbahaya bagi anak-anak, seperti pisau, pedang, paku, dan lain sebagainya.
- Tidak mengandung kekerasan secara kontak fisik seperti memukul, membanting dan lain sebagainya, sehingga aman untuk dikonsumsi anak-anak.
- Menggunakan alur cerita dengan menggunakan konflik yang semakin memuncak.



Gambar 5.1 Konsep alur cerita

5.1.3 Karakter

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kriteria desain dalam merancang karakter adalah sebagai berikut:

- Menggunakan teori bentuk dasar dalam merancang karakter.
- Menggunakan gaya gambar *stylized*.
- Mengadaptasi karakter burung kedalam bentuk *humanoid*.
- Menggunakan studi *archetype* dan referensi karakter-karakter dari film lain yang memiliki *archetype* sejenis.
- Menggunakan filosofi warna dalam mendesain karakter.
- Menggunakan pemilihan desain pakaian dan atribut pada karakter yang sesuai dengan aktifitas dan hobi yang dilakukan oleh karakter tersebut.

5.2 Produk yang dihasilkan

Produk yang akan dihasilkan oleh penulis dalam perancangan ini berupa video *turntable* 6 karakter utama yang berisi tentang deskripsi singkat karakter, ekspresi, dan aktifitas karakter dalam bentuk video *Full HD*.

Selain itu juga akan menghasilkan *output* kelompok berupa episode pertama serial animasi “Little Bird” dalam bentuk video *HD*.

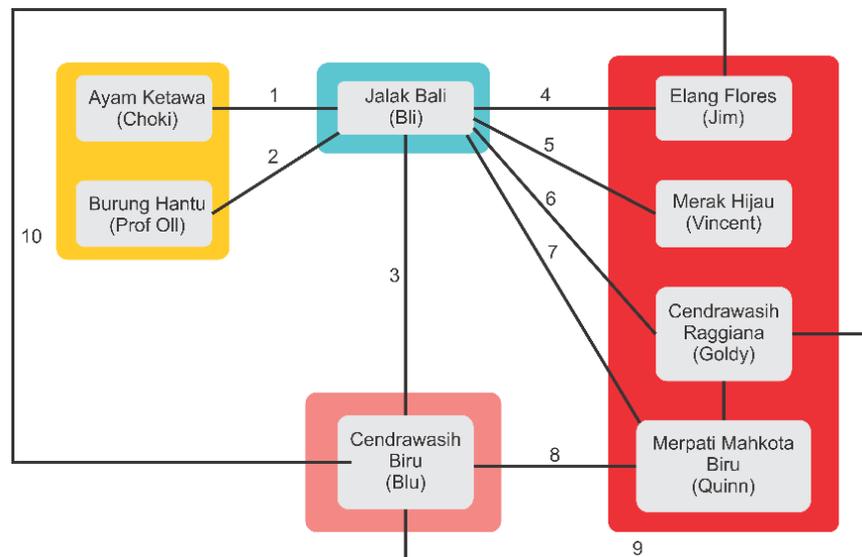
5.3 Konsep Cerita

Konsep cerita serial animasi “Little Bird” bercerita tentang seekor burung kecil yang sering dirundung oleh burung lainnya, namun burung kecil tersebut mampu mengatasi setiap masalah yang dihadapi dengan menggunakan kecerdasan yang dimilikinya. Untuk itu diperlukan adanya

konsep *personality* yang matang yang dimiliki oleh masing-masing karakter dan hubungannya antara karakter satu dengan karakter yang lain agar konsep cerita dapat terus mengalami perkembangan.

5.3.1 Hubungan Antar Karakter

Dalam suatu konsep cerita diperlukan adanya hubungan antar karakter yang tergambar jelas satu sama lain. Hubungan antar karakter yang baik dalam sebuah film animasi adalah hubungan dimana ketika karakter satu bertemu dengan karakter yang lain dapat menimbulkan masalah. Sehingga dengan masalah yang muncul tersebut akan dapat terbangun sebuah cerita yang bisa dinikmati oleh penonton. Berikut adalah gambaran dari hubungan antar karakter dalam konsep serial animasi “Little Bird”.



Gambar 5.2 Hubungan antar karakter

1. Bli-Choki : Hubungan yang terjadi jika Bli bertemu dengan Choki adalah hubungan persahabatan. Dalam kisahnya diceritakan bahwa Bli pernah membantu Choki yang dalam kesulitan, sehingga Choki menganggap Bli sebagai penyelamatnya.

Sehingga membuat Choki selalu ingin melindungi Bli jika Bli dalam kesulitan.

2. Bli-Prof. Oll : Hubungan yang terjadi jika Bli bertemu dengan Prof. Oll adalah hubungan keluarga, namun Prof. Oll hanyalah seperti keluarga angkat, karena keluarga asli dari karakter Bli telah meninggal dunia. Prof Oll merupakan sahabat dari orang tua Bli, sehingga ketika orang tua Bli meninggal dunia, Prof Oll merasa bertanggung jawab untuk mengasuh Bli.
3. Blu-Bli : Hubungan yang terjadi jika Blu bertemu dengan Bli adalah hubungan suka yang bertepuk sebelah tangan, karena dalam kisahnya diceritakan bahwa Blu menyukai Bli secara diam-diam, dan tanggapan Bli terhadap Blu hanya biasa saja seperti hubungan antar teman.
4. Bli-Jim : Dalam hubungan antara Bli dengan Jim, Jim selalu menganggo Bli adalah target pelampiasan dari kekesalan Jim, sehingga membuat Jim melakukan tindakan-tindakan jahil yang berujung dengan menyakiti Bli. Hubungan Bli dengan Jim berubah menjadi saingan adalah ketika Jim ingin merebut hati Blu namun Jim mengetahui bahwa Blu menyukai Bli.
5. Bli-Vincent : Dalam hubungan antara Bli dengan Vincent, Vincent selalu menganggap Bli adalah pengganggu utama yang ada dalam hidupnya. Bli yang selalu datang menghampiri Vincent membuat Vincent merasa terganggu walaupun niat Bli hanyalah keingintahuannya terhadap karya-karya seni Vincent dan keinginan Bli untuk berteman dengan Vincent.
6. Bli-Goldy : Dalam kisahnya digambarkan bahwa Goldy sangat tidak menyukai Bli. Goldy yang selalu merasa hidupnya sempurna akan kemewahan hingga masyarakat yang tinggal di kotanya selalu membuat Goldy layaknya seorang bos. Namun hal itu tidak berlaku terhadap Bli. Bli menganggap Goldy sama halnya dengan masyarakat yang lain. Ketidaksukaan Goldy

terhadap Bli semakin menguat ketika Goldy mengetahui bahwa adiknya (Blu) menyukai Bli. Hal ini membuat peran Goldy meningkat menjadi seorang kakak yang *over-protecting* terhadap adiknya.

7. Bli-Quinn : Dalam kisahnya, Quinn menganggap bahwa Bli adalah pengganggu. Sifat Quinn terhadap Bli tidak jauh beda dengan Goldy. Sifat Quinn yang sangat menyayangi Blu membuat tindakan Quinn menjadi *over-protective*.
8. Quinn-Blu : Hubungan antara Quinn dengan Blu adalah sahabat. Mereka berdua sangat kompak saat melakukan berbagai macam aktifitas bersama.
9. Goldy-Blu : Hubungan antara Goldy dengan Blu adalah hubungan kakak dan adik kandung. Goldy memiliki sifat seperti seorang kakak yang sangat menjaga adiknya. Goldy selalu siap dalam kondisi apapun untuk melindungi Blu dari bahaya.
10. Jim-Blu : Hubungan antara Jim dan Blu adalah hubungan suka yang bertepuk sebelah tangan. Jim sangat menyukai Blu, namun Blu tidak terlalu mpedulikan Jim meskipun Jim secara terang-terangan menunjukkan perasaannya.

5.3.2 Konsep Cerita dalam Serial Animasi

Penulis membuat konsep cerita serial animasi “Little Bird” ke dalam dua sesi. Setiap sesi akan berisikan masing-masing 12 episode. Untuk sesi pertama, akan lebih berfokus pada pengenalan setiap karakter dan topik perundungan. Sedangkan untuk sesi berikutnya akan berfokus pada pengembangan cerita terhadap masalah-masalah yang terjadi. Hal ini tidak menutup kemungkinan jika terjadi pengembangan selanjutnya untuk sesi 3, 4, 5 dan seterusnya.

Namun dalam perancangan ini penulis hanya akan membahas tentang sesi pertama. Dalam sesi pertama terdapat 12 episode yang

telah dirancang oleh penulis. Berikut merupakan rincian masing-masing episode :

1. Episode 1

- Judul : Art Classroom (Kelas Seni)
- Karakter utama : Bli, Vincent, Jim
- Karakter pendukung : 2 Citizen (1 merpati dan 1 bebek)
- Latar tempat : kelas seni dan rumah Bli
- Waktu : siang dan sore
- Sinopsis cerita :

Suatu hari di kota burung, Bli, Jim, dan Vincent menghadiri kelas seni. Tiba-tiba guru seni mengadakan sebuah kompetisi melukis dan akan memberikan hadiah sebuah medali untuk siapa yang dapat memenangkan kompetisi tersebut. Bli, jim, dan Vincent bersaing untuk memenangkan kompetisi tersebut. Tak lama kemudian Jim merasa bosan dan mulai mengganggu Bli yang sedang melukis. Vincent yang melihat hal itu juga menjadi ikut-ikutan menjahili Bli. Hingga akhirnya terjadi kekacauan di ruang seni yang akhirnya menyebabkan lukisan Bli rusak. Namun Bli tidak putus asa, dia mendapatkan ide cemerlang untuk memperbaiki lukisannya. Akhirnya tiba masa penjurian dan Bli menjadi juaranya.

2. Episode 2

- Judul : Kite (layang-layang)
- Karakter utama : Bli, Jim, dan Goldy
- Karakter pendukung : 2 Citizen (merpati dan bebek)
- Latar tempat : lapangan rumput
- Waktu : siang

- Sinopsis Cerita :

Jim sedang merapikan barang-barang di gudang rumahnya dan akan membuang barang-barangnya yang dirasa sudah tidak dipakai. Saat merapikan barang-barang tersebut tiba-tiba muncul Bli di sebelahnya. Bli sangat penasaran terhadap barang-barang yang terdapat di gudang rumah Jim. Bli menyentuh dan memainkan apapun dari barang-barang Jim yang dianggapnya menarik. Jim pun kerepeotan untuk menghentikan tingkah Bli. Hingga akhirnya Bli menemukan sebuah layang-layang. Jim tiba-tiba teringat akan masa lalunya saat dirinya masih kecil. Jim mengambil kembali layang-layang dari tangan Bli dan hendak membuangnya. Bli mengambil kembali layang-layang tersebut hingga Jim tidak terima dan mengejar Bli dan akhirnya mereka berdua sampai di sebuah taman. Jim tiba-tiba dikagetkan oleh sebuah layang-layang yang terbang mengenai kepala Jim dan ternyata itu adalah ulah Goldy. Jim yang tidak terima mengambil layangannya dari tangan Bli dan mulai menerbangkannya. Jim berniat untuk melawan layang-layang Goldy. Pertarungan sengit terjadi. Bli melihat dengan sangat antusias pertandingan tersebut. Jim dan Goldy penuh semangat untuk saling mengalahkan layang-layang satu sama lain. Jim terlihat sangat menikmati hal itu. Jim akhirnya berhasil menang dari Goldy. Dirinya sangat terharu dan senang, kemudian Jim tidak jadi membuang layang-layangnya dan menyimpannya dengan aman.

3. Episode 3

- Judul : Insomnia
- Karakter utama : Bli dan Jim
- Karakter pendukung : tidak ada

- Latar tempat : rumah Jim
- Waktu : malam
- Sinopsis Cerita :

Di suatu malam, Jim sedang menonton tayangan televisi di rumahnya. Ternyata Jim sedang menonton film hantu. Saat menonton, Jim terlihat berani dan tidak takut dengan hantu. Kemudian saat tiba baginya untuk tidur, Jim mulai ketakutan hingga membuat dirinya tidak bisa tidur. Jim mencoba berbagai cara agar dirinya bisa tidur, namun sama sekali tidak berhasil. Hingga akhirnya Jim mengetuk jendela rumah Bli yang berada tepat di sebelah rumahnya dengan kerikil. Jim ingin meminta Bli menemaninya tidur, namun Jim gengsihingga mengurungkan niatnya. Bli yang sudah terbangun dari tidurnya karena panggilan Jim terlihat bingung dengan tingkah Jim. Jim terlihat semakin gila karena tidak bisa tidur. Wajahnya semakin terlihat berantakan. Namun tiba-tiba Jim merasa tenang dan mulai terlelap. Ternyata itu adalah ulah Bli yang membantu Jim untuk dapat tidur. Bli menggunakan musik lembut dan aroma wangi yang membuat jim tenang dan tertidur.

4. Episode 4

- Judul : Toy Car (mobil mainan)
- Karakter utama : Bli dan Jim
- Karakter pendukung : Profesor Oll, 5 Citizen (3 bebek dan 2 merpati)
- Latar tempat : taman kota dan area pertokoan
- Waktu : siang
- Sinopsis Cerita :

Suatu hari Bli tertarik untuk membeli mainan mobil-mobilan terbaru. Namun dia tidak memiliki uang untuk

membelinya. Bli mendapatkan ide untuk berjualan minuman di taman. Tiba-tiba Jim datang dan memesan semua minuman yang dijual Bli. Jim menghabiskan minuman Bli. Kemudian Jim berjalan pergi meninggalkan Bli tanpa membayar sedikitpun. Bli meminta uang yang harusnya dibayarkan Jim. Namun Jim menolak. Bli tidak putus asa, dia menggunakan berbagai trik untuk mendapatkan uangnya kembali. Namun ternyata semua triknya gagal. Hingga akhirnya terjadi kejar-kejaran antara Bli dan Jim. Saat Bli mengejar Jim yang sedang berlari, tiba-tiba Jim menabrak tangga hingga menyebabkan tangga tersebut goyah dan mau jatuh. Jim tidak melihat bahwa di atas tangga tersebut ada Citizen yang sedang memperbaiki atap rumah. Jim langsung pergi melarikan diri karena melihat Bli yang datang mengejar. Bli melihat ada Citizen di atas tangga tersebut dan terlihat kesulitan karena tangga yang sedang dinaikinya menjadi tidak stabil dan terlihat mau jatuh. Bli memutuskan menolong Citizen. Bli yang dalam waktu sedikit mulai berpikir untuk menemukan ide. Akhirnya Bli menemukan ide, dan dalam seper sekian detik Bli menggunakan alat yang tadi dipakainya untuk menangkap Jim. Bli menggunakan alat tersebut untuk menangkap Citizen yang jatuh. Akhirnya Citizen tersebut dapat tertolong berkat alat yang dibuat Bli. Citizen tersebut berterimakasih kepada Bli dan memberikan hadiah kepada Bli sebuah mainan yang ternyata merupakan mainan yang diinginkan oleh Bli. Ternyata Citizen tersebut merupakan pemilik toko mainan. Bli sangat senang atas pemberian Citizen tersebut. Jim yang sedang melarikan diri terlihat berhenti di taman. Dia tertawa senang karena berhasil kabur dari Bli. Namun tiba-tiba Jim terikat ke atas pohon. Jim menjadi kaget dan melihat ternyata

dirinya terkena jebakan yang tadi dibuat oleh Bli namun gagal. Dan sekarang Jim terjat di atas pohon karena jebakan Bli.

5. Episode 5

- Judul : Ice Cream (es krim)
- Karakter utama : Bli, Jim, dan Choki
- Karakter pendukung : 10 Citizen (5 bebek dan 5 merpati)
- Latar tempat : taman kota
- Waktu : siang dan sore
- Sinopsis Cerita :

Suatu hari Bli sedang berjalan-jalan di taman kota. Bli melihat Choki sedang membawa 2 eskrim jumbo di tangannya. Sambil menikmati eskrim, Choki duduk di bangku taman. Bli berjalan mendekati Choki untuk menyapa. Namun secara tidak sengaja Bli tersandung hingga akhirnya dia terpejal dan menabrak Choki. Eskrim yang sedang dibawa Choki menjadi hancur karena tertimpa badan Bli. Choki kemudian menangis dan berlari meninggalkan Bli. Bli merasa bersalah, dia memutuskan untuk membelikan Choki eskrim lagi sebagai pengganti eskrim yang hancur. Bli kemudian melihat penjual eskrim sedang menjual eskrim-eskrimnya. Kemudian Bli berjalan mendekati gerobak penjual es krim. Citizen-citizen yang lain terlihat sedang mengantri es krim tersebut. Bli dengan polosnya maju menuju barisan yang paling depan. Tiba-tiba seekor Citizen yang sedang mengantri memperingatinya dan memberitahu bahwa Bli harus mengantri. Bli kemudian tertunduk lemas melihat antrian yang sangat panjang. Bli terpaksa mengantri dan menunggu lama untuk sebuah es krim. Hingga akhirnya Bli melihat bahwa antriannya sudah kosong. Dengan gembira Bli langsung menuju gerobak es krim. Bli Kemudian meminta untuk sebuah

es krim kepada si penjual. Kemudian penjual eskrim tersebut memberikannya ke arah Bli. Namun sebelum es krim tersebut diterima Bli, tiba-tiba Jim datang dan mengambil es krim tersebut dari tangan si penjual. Bli kaget dan sedikit kesal. Jim membawa es krim yang didupatkannya dan pergi meninggalkan Bli. Bli yang hanya kesal melihat tingkah Jim kemudian meminta satu es krim lagi kepada si penjual. Namun sayangnya es krim yang tadi diambil oleh Jim merupakan persediaan eskrim yang terakhir. Bli kemudian menjadi kesal. Dia mencari-cari Jim yang tadi mengambil es krimnya. Bli berhasil menemukan Jim. Bli kemudian menggunakan trik untuk mengambil kembali es krimnya, namun ternyata dia gagal. Tapi Bli tidak berhenti mencoba untuk mengambil kembali es krimnya, hingga akhirnya dia berhasil mendapatkannya dan Jim mendapatkan hukuman setimpal atas perbuatannya. Bli lalu mencari Choki dan memberikan eskrim yang berhasil didupatkannya. Choki merasa terharu dan membagi eskrim tersebut untuk dimakan bersama dengan Bli.

6. Episode 6

- Judul : Gym
- Karakter utama : Bli, Jim, dan Choki
- Karakter pendukung : Blu, 3 Citizen (3 merpati)
- Latar tempat : Gym (pusat olahraga)
- Waktu : sore dan malam
- Sinopsis Cerita :

Suatu hari Jim pergi ke tempat Gym seperti biasanya. Jim melakukan olahraga rutin yang biasa ia lakukan. Namun tiba-tiba Bli dan Choki masuk ke dalam Gym. Ternyata mereka berdua ingin berolahraga bersama. Jim kemudian memiliki niat untuk menjahili Bli secara diam-diam. Namun

Choki yang tahu hal itu secara diam-diam berhasil menyelamatkan Bli. Jim akhirnya gagal menjahili Bli. Hal itu terus menerus terulang. Hingga akhirnya Jim mengganti target sasaran jahilnya menjadi Choki. Jim memasang jebakan untuk menjahili Choki. Saat Jim melakukan aksi jahilnya, Choki berhasil menghindar namun jebakan yang dipasang Jim berbalik mengarah ke dirinya sendiri. Namun tiba-tiba Bli datang menyelamatkan Jim. Jim merasa terharu dan berterimakasih kepada Bli. Jim memeluk Bli dengan lembut tanda berterimakasih. Bli dan Choki selesai berolahraga di Gym, mereka berpisah saat keluar dari Gym. Kemudian Bli berjalan pulang sendiri. Namun ada keanehan saat Bli berjalan pulang. Setiap kali berpapasan dengan Citizen, para Citizen yang melihat Bli tertawa geli. Blu yang berpapasan dengan Bli juga ikut tertawa. Bli merasa ada yang aneh dengan hal itu. Lalu dia memeriksa bagian dari dirinya yang membuat para Citizen tertawa. Ternyata ada selebaran bergambarkan wajah Bli yang terlihat bodoh. Bli sadar jika ternyata itu ulah Jim. Tapi Bli hanya tersenyum menghela napas dan kemudian menggelengkan kepalanya. Blu yang tadi hanyasekedar berpapasan dengan Bli menjadi sedikit tertarik dengan Bli, namun dia sangat pemalu untuk berkenalan.

7. Episode 7

- Judul : Golf
- Karakter utama : Bli dan Goldy
- Karakter pendukung : Blu, 1 Citizen (1 merpati)
- Latar tempat : lapangan golf
- Waktu : siang
- Sinopsis Cerita :

Suatu hari Goldy sedang bermain golf. Kemudian Bli melihat Goldy dan tertarik untuk mencoba bermain juga. Awalnya Goldy melarang Bli untuk bermain, karena permainan golf adalah permainan yang hanya diperuntukkan untuk kalangan atas. Namun secara tidak sengaja Goldy melihat Blu yang sedang melihat dari kejauhan. Karena rasa sayangnya terhadap Blu, Goldy berpikir untuk menunjukkan kehebatannya dalam bermain golf kepada Blu. Goldy akhirnya membolehkan Bli untuk ikut bermain. Namun Goldy menginginkan adanya kompetisi dan Bli menyetujuinya. Saat bertanding, Goldy mulai menggunakan cara-cara licik agar Bli tidak dapat memasukkan bola. Namun semakin lama Bli mulai curiga. Akhirnya Bli menyadari kelicikan Goldy. Bli kemudian menggunakan akal cerdasnya untuk melawan kecurangan Goldy. Akhirnya Bli berhasil memenangkan kompetisi dan menjadi juaranya. Goldy merasa kesal karena gagal melawan Bli, kemudian dia melihat Blu dari kejauhan. Blu terlihat senang sekali atas kemengangn Bli.

8. Episode 8

- Judul : Cooking Competition (kompetisi memasak)
- Karakter utama : Bli, Quinn, Jim, dan Choki
- Karakter pendukung : Blu, 2 Citizen (2 merpati)
- Latar tempat : taman kota
- Waktu : siang
- Sinopsis Cerita :

Suatu hari terdapat acara tahunan di kota. Acara tersebut merupakan acara lomba memasak. Bli, Quinn, Jim, dan Choki mengikuti lomba tersebut. Sedangkan Blu dan 2 Citizen lain bertugas menjadi Juri. Perlombaan pun dimulai.

Bli memasak seperti biasa. Namun pada saat lomba, Quinn melakukan kecurangan dengan memanipulasi masakan Bli. Jim yang mengetahui hal itu menjadi ikut memanipulasi masakan Bli. Hingga saat tiba penjurian masakan Quinn dan Jim menghilang. Ternyata yang mengambil adalah Choki. Dia telah memakan semua masakan yang dibuat Quinn dan Jim. Hanya masakan Bli yang tidak dimakan Choki, karena saat mencoba mencicipi masakan Bli, rasa masakannya sangat tidak enak karena telah dimanipulasi oleh Quinn dan Jim. Akhirnya Bli keluar menjadi juaranya, karena hanya masakan Bli saja yang masih utuh.

9. Episode 9

- Judul : Fishing (memancing)
- Karakter utama : Bli dan Choki
- Karakter pendukung : Profesor Oll
- Latar tempat : danau
- Waktu : siang
- Sinopsis Cerita :

Suatu hari Bli dan Choki pergi memancing. Mereka berdua memancing di danau kota. Namun Bli dan Choki tidak mendapat ikan sedikitpun. Bli kemudian mencoba berbagai macam cara untuk mendapatkan ikan. Hingga akhirnya Bli menyerah. Bli kemudian mendapatkan ide. Bli pergi mengunjungi Profesor Oll untuk meminta bantuannya. Namun Profesor ternyata sedang tidak berada di labnya. Kemudian Bli melihat alat yang pernah dipakai Profesor Oll sebelumnya. Bli mengambil alat tersebut dan berniat untuk mencobanya demi mendapatkan ikan. Namun ketika perjalanan menuju danau, Bli secara tidak sengaja menekan tombol dari alat tersebut. Hal itu membuat Choki dan beberapa Citizen berada dalam

keadaan berbahaya. Bli menjadi panik. Profesor Oll secara tidak sengaja melihat hal itu. Kemudian Profesor Oll dan Bli bekerjasama untuk menyelamatkan Choki dan para Citizen. Akhirnya Choki dan para Citizen berhasil selamat. Profesor Oll marah kepada Bli karena mengambil barang miliknya tanpa meminta ijin. Bli mengakui kesalahannya dan meminta maaf. Setelah memarahinya begitu lama, akhirnya ketika malam hari tiba waktunya untuk makan malam. Profesor Oll memasak makanan untuk Bli dan Coki. Bli dan Choki terlihat terkejut karena makanannya adalah ikan bakar. Bli dan Choki terlihat sangat senang. Profesor Oll yang melihat hal itu hanya bisa bingung keheranan.

10. Episode 10

- Judul : Talent Show (pertunjukan bakat)
- Karakter utama : Bli, Goldy, Jim, Choki, dan Quinn
- Karakter pendukung : 17 Citizen (10 bebek dan 7 merpati)
- Latar tempat : gedung pertunjukan
- Waktu : malam
- Sinopsis Cerita :

Suatu hari terdapat kompetisi pertunjukan bakat. Bli, Goldy, Jim, dan Quinn mengikuti kompetisi tersebut. Bli dan beberapa Citizen bertugas menjadi juri di kompetisi tersebut. Goldy, Jim, dan Quinn berlomba untuk mendapatkan perhatian Bli. Sedangkan Bli hanya bersikap biasa dan tetap fokus mengikuti kompetisi. Namun perhatian Bli hanya tertuju pada Bli. Karena melihat hal itu, Goldy, Jim, dan Quinn bekerjasama untuk mengalahkan Bli. Mereka menggunakan trik-trik licik dan curang untuk membuat Bli gagal dalam menunjukkan bakatnya. Namun trik curang yang mereka lakukan selalu gagal karena Bli mampu mengantisipasinya dan

membuatnya menjadi lebih terlihat bertalenta. Hingga akhirnya Goldy, Jim, dan Quinn terkena trik curang mereka sendiri dan gagal dalam kompetisi bakat. Akhirnya Bli keluar menjadi juaranya. Blu terlihat senang akan hal itu.

11. Episode 11

- Judul : Treasure Map (peta harta karun)
- Karakter utama : Bli, Goldy, dan Jim
- Karakter pendukung : 1 Citizen (1 bebek), 1 Carrier
- Latar tempat : area pertokoan, lapangan
- Waktu : siang dan sore
- Sinopsis Cerita :

Suatu hari, Bli menemukan sebuah peta harta. Quinn dan Jim yang secara tidak sengaja melihat hal itu. Hingga akhirnya Quinn dan Jim mencoba merebut peta dari tangan Bli. Bli mencoba melindungi peta namun gagal. Bli mencoba merebut kembali peta tersebut. Akhirnya terjadi aksi saling mengejar untuk mendapatkan peta harta. Hingga akhirnya mereka berada di tempat harta tersebut terkubur. Mereka bertiga mulai menggali dengan cepat untuk mendapatkan harta karun tersebut. Akhirnya sebuah peti mulai nampak ke permukaan tanah. Mereka bertiga membuka peti tersebut. Ternyata isinya kosong. Mereka tidak melihat satupun harta di dalamnya. Quinn dan Jim kecewa, mereka berdua akhirnya meninggalkan Bli yang masih penasaran dengan peti tersebut. Kemudian setelah Quinn dan Jim meninggalkan Bli, Bli melihat ada yang janggal dari peti tersebut. Terdapat sebuah tombol tersembunyi di balik peti. Bli mencoba menekan tombol tersebut. Tiba-tiba peti tersebut bergetar dan mengeluarkan harta dari balik peti. Bli sangat senang karena berhasil mendapatkan harta tersebut.

12. Episode 12

- Judul : Happy New Year (selamat tahun baru)
- Karakter utama : Bli, Jim, Choki, Vincent, Quinn, dan Goldy
- Karakter pendukung : Profesor Oll, Blu, 1 Carrier, 10 Citizen (5 bebek dan 5 merpati)
- Latar tempat : monumen kota (pusat kota)
- Waktu : malam
- Sinopsis Cerita :

Setiap akhir tahun, warga kota biasa merayakan malam pergantian tahun baru dengan perayaan kembang api di pusat kota. Semua warga kota berbondong-bondong pergi ke pusat kota untuk melihat kembang api. Namun hal itu tidak berlaku bagi Vincent. Vincent merupakan karakter yang tidak suka dengan keramaian. Tiba-tiba sebelum perayaan dimulai, Bli dan Choki datang berkunjung ke rumah Vincent untuk mengajaknya datang ke perayaan. Vincent terkejut karena kedatangan tamu yang tidak terduga. Vincent berusaha mengusir Bli dan Choki dari rumahnya, namun selalu gagal. Hingga akhirnya Vincent menyerah dan membuat dirinya sendiri yang keluar dari rumah. Saat diluar rumah, tiba-tiba kembang api meletus di langit-langit kota. Vincent menjadi takjub melihat hal itu. Dia terlihat sangat senang dan menikmati kembang api. Bli dan Choki tiba-tiba sudah berada di samping Vincent dan ikut menikmati kembang api. Vincent kali ini tidak berkutik sedikit pun dan pasrah menghadapi Bli dan Choki sambil menikmati kembang api yang meletus di angkasa. Di akhir cerita Vincent terlihat menggerutu karena Bli dan Choki tertidur di pangkuannya.

5.4 Proses Desain

5.4.1 Pembuatan Konsep dan Sketsa

5.4.1.1 Bli

a. Cerita Singkat

Bli terlahir dalam keluarga Jalak Bali. Jalak Bali merupakan burung yang tergolong memiliki ukuran tubuh yang sangat kecil dibandingkan dengan burung-burung lainnya. Hal ini diperparah dengan kondisi Bli pada saat dirinya menetas dari telur. Bli menetas secara prematur sehingga ukuran tubuhnya lebih kecil lagi dibandingkan dengan rata-rata ukuran tubuh burung Jalak Bali. Saat memasuki *Preschool*, Bli selalu dijahili oleh teman-temannya karena dirinya terlihat lemah dan payah. Saat bermain dengan teman-temannya, dia selalu menjadi yang terbelakang dalam berbagai permainan apapun, seperti petak umpet, lompat tali, dan sepak bola. Teman sepermainannya yang pernah bermain dan menjadi satu tim dengan Bli menganggap bahwa Bli adalah burung yang tidak bisa diharapkan. Karena hal itu Bli selalu di-*bully*. Namun orang tua Bli selalu melindungi Bli dan memberinya semangat. Hingga akhirnya orang tua Bli meninggal dunia karena kecelakaan. Bli menjadi yatim piatu dan tidak ada lagi orang tua yang selalu berada di sampingnya untuk melindungi. Namun Bli akhirnya bertemu dengan Profesor Oll yang merupakan teman dekat dari ayahnya. Profesor Oll akhirnya menjadi pengasuh Bli untuk menggantikan orang tuanya yang sudah tiada. Namun kondisi Bli yang terus di-*bully* oleh teman-temannya tidak berubah. Profesor Oll terkadang membantu untuk melindungi Bli juga, namun dirinya

tidak selalu mampu hadir untuk Bli, Karena profesinya sebagai burung peneliti membuat dia sibuk dengan pekerjaannya. Karena terus-menerus dijahili oleh teman-temannya, Bli memutuskan untuk berubah. Jika tidak bisa unggul dalam hal fisik, maka dirinya harus lebih unggul dalam kecerdikan. Akhirnya dia selalu mengasah kecerdikannya untuk menghadapi kejahilan dari teman-temannya. Karena melihat semangat yang dimiliki oleh Bli untuk bangkit, seekor burung bernama Blu menjadi sangat menyukai Bli. Namun Bli tidak mengetahui apapun tentang Bli dan bersikap biasa saja.

b. Biodata

- **Informasi Dasar**

- Nama : Bli
- Umur : 9 tahun
- Tinggi : 69 cm
- Berat : 10 kg
- Kelamin : laki-laki
- Ras : Jalak Bali (*Leucopsar rothschildi*)

- **Fitur Pembeda**

- Hobi : Bermain, Berkeliling kota
- Kelebihan : cerdas
- Kekurangan : tubuh kecil

- **Karakteristik Sosial**

- Kota : Differ-City
- Tujuan Hidup : memiliki banyak teman

- **Karakteristik Emosional**

- Ketakutan : kesepian
- Kebahagiaan : punya banyak teman

c. Archetype

Bli memiliki *archetype* “*weak, but skilled*”

d. Hubungan

Teman : Choki, Profesor Oll

Lawan : Jim, Goldy, Vincent, Quinn

e. Desain Karakter

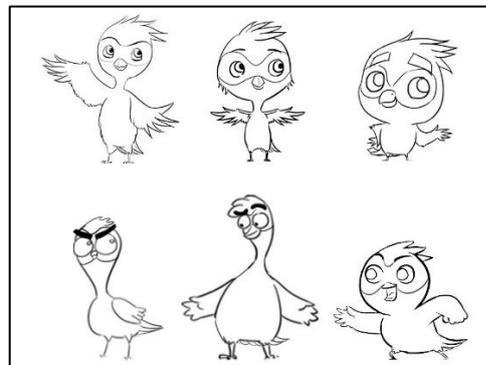
Desain karakter Bli mengacu pada hasil analisa studi *archetype* “*weak, but skilled*” yang tercantum di bab 2.

• **Proporsi Badan**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan proporsi badan sebagai berikut :

- Kurus dan pendek
- Bagian Kepala lebih besar dari badan

Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternatif sketsa yang nantinya akan dimasukkan ke tahap riset eksperimental.



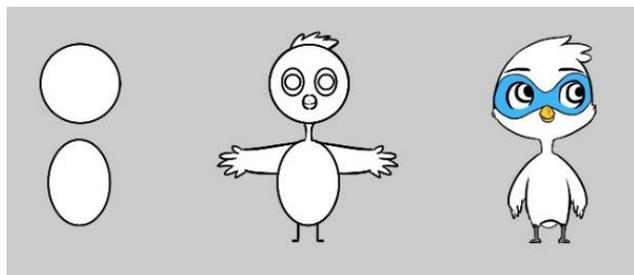
Gambar 5.3 Sketsa alternatif desain karakter Bli

Hasil dari riset eksperimental sketsa, terpilihlah gambaran karakter dibawah ini.



Gambar 5.4 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Bli

Selanjutnya penulis akan melakukan pengembangan sketsa dengan memasukkan beberapa aspek dasar seperti *basic shape* dalam pembuatan karakter.



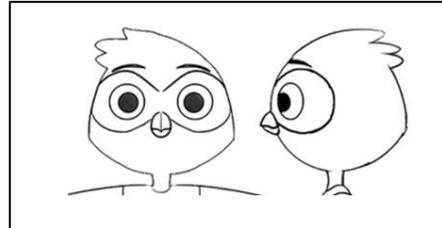
Gambar 5.5 Sketsa bentuk dasar karakter Bli

- **Pakaian dan Atribut**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut :

- Wajah bulat
- Ekspresi ceria dan percaya diri
- Mata bulat dan lebar
- Paruh lebar dan kecil

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 5.6 Sketsa wajah karakter Bli

- **Pakaian dan Atribut**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan pakaian dan atribut sebagai berikut :

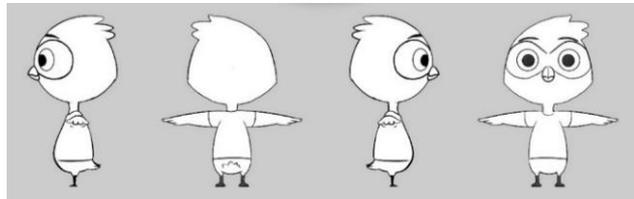
- Kaos T-Shirt polos dan celana pendek polos, mengingat karena aktifitas yang dilakukan sehari-hari oleh karakter Bli adalah bermain dan berkeliling kota, sehingga diperlukan adanya jenis pakaian yang nyaman dipakai untuk aktifitas tersebut
- Warna dominan biru untuk memperkuat karakteristik Bli
- Memiliki inisial nama Bli pada kaos untuk menambahkan karakteristik dari pakaian yang dikenakan oleh karakter

- **Hasil Desain**

Setelah melakukan eksplorasi desain proporsi badan dan wajah, serta berdasarkan studi pakaian didapatkan hasil akhir dari desain karakter Bli sebagai berikut :



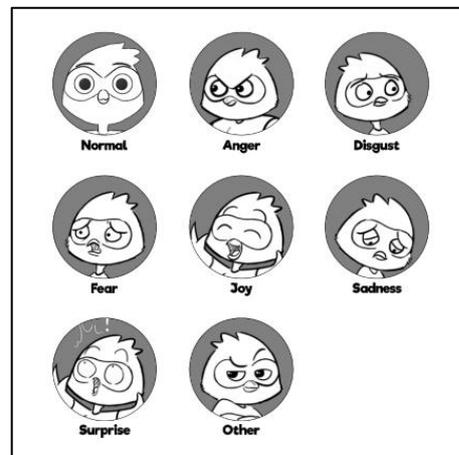
Gambar 5.7 Hasil desain karakter Bli



Gambar 5.8 Sketsa karakter Bli tampak depan, belakang dan samping

- **Ekspresi Dasar Karakter**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter, penulis melakukan eksplorasi dalam pembuatan konsep ekspresi dasar karakter, berikut penggambarannya.



Gambar 5.9 Sketsa ekspresi wajah karakter Bli

5.4.1.2 Choki

a. Cerita Singkat

Choki adalah pengemis di kotanya. Selain itu, dia juga sangat idiot. Dia biasa mengemis di pinggiran jalan kota. Dulu badannya sangat kurus, lalu Bli secara kebetulan bertemu dengan Choky. Bli yang melihat kondisi Choki menjadi tidak tega dan akhirnya memberikan Choki makanan dan minuman serta pakaian. Kebaikan hati Bli yang selalu menyumbangkan makanan kepada Choki membuat ukuran badan Choki berubah menjadi gendut seperti sekarang ini. Dan akhirnya Choki menjadi teman dekat Bli. Choki sangat menyayangi Bli sehingga dirinya tidak akan tinggal diam jika melihat Bli sedang dalam kesulitan.

b. Biodata

- **Informasi Dasar**

- Nama : Choki
- Umur : 13 tahun
- Tinggi : 130 cm
- Berat : 70 kg
- Kelamin : laki-laki
- Ras : Ayam Ketawa (*Gallus gallus domesticus*)

- **Fitur Pembeda**

- Hobi : makan
- Kelebihan : fisik kuat, mampu bersaing dengan Jim
- Kekurangan : bodoh

- **Karakteristik Sosial**

- Kota : Differ-City
- Tujuan Hidup : memakan setiap makanan yang ada, melindungi Bli

- **Karakteristik Emosional**

- Ketakutan : kelaparan
- Kebahagiaan : memakan banyak makanan

c. Archetype

Choki memiliki *archetype* “*fat idiot*”

d. Hubungan

Teman : Bli

Lawan : Tidak punya

e. Desain Karakter

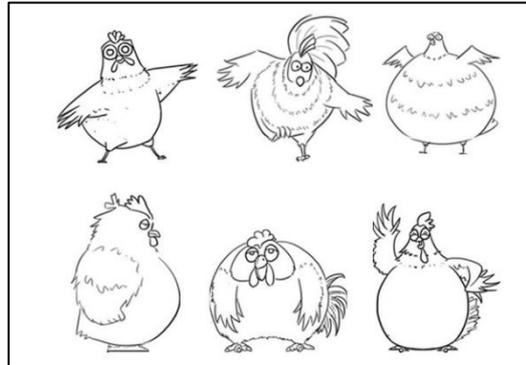
Desain karakter Bli mengacu pada hasil analisa studi *archetype* “*fat idiot*” yang tercantum di bab 2.

- **Proporsi Badan**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan proporsi badan sebagai berikut :

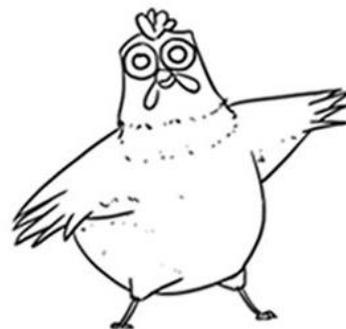
- Badan Besar
- Ukuran kepala cenderung lebih kecil
- Gendut
- Badan Berat

Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternatif sketsa yang nantinya akan dimasukkan ke tahap riset eksperimental.



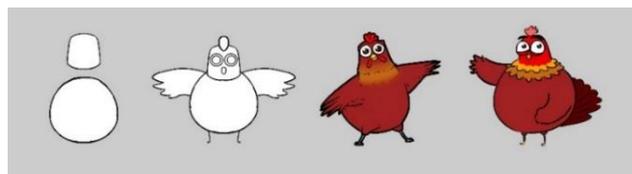
Gambar 5.10 Sketsa alternatif desain karakter Choki

Hasil dari riset eksperimental sketsa, terpilihlah gambaran karakter dibawah ini:



Gambar 5.11 Sketsa alternatif desain terpilih karakter Choki

Selanjutnya penulis melakukan pengembangan sketsa dengan memasukkan beberapa aspek dasar seperti *basic shape* dalam pembuatan karakter.



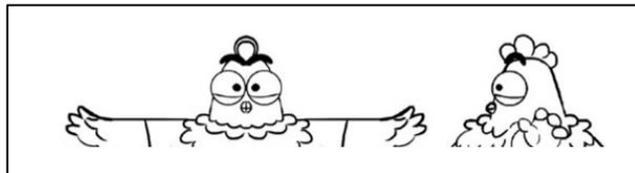
Gambar 5.12 Sketsa bentuk dasar karakter Choki

- **Wajah**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Wajah bulat lonjong, mendekati bulat
- Mata bulat besar yang hampir terlihat menyatu, pupil kecil
- Ukuran bola mata cenderung bulat dan keluar dari wajah
- Pupil membesar ketika melihat makanan
- Ukuran paruh lebih kecil dari bola mata
- Mata terlihat tidak fokus, mata fokus jika melihat makanan

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 5.13 Sketsa wajah karakter Choki

- **Pakaian dan Atribut**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan pakaian dan atribut sebagai berikut :

- Kaos T-Shirt, T-shirt merupakan kaos yang umum dipakai di kehidupan sehari-hari
- Kaos pola garis-garis horizontal, menambahkan kesan gendut

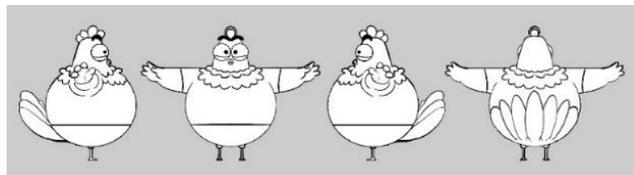
- Celana pendek polos
- Warna dominan hijau, memberikan efek pemalas dan santai
- Selalu membawa permen yang diselipkan didalam pakaiannya, mengingat hobinya adalah makan

- **Hasil Desain**

Setelah melakukan eksplorasi desain proporsi badan dan wajah serta berdasarkan studi pakaian, didapatkan hasil akhir dari desain karakter Choki sebagai berikut :



Gambar 5.14 Hasil desain karakter Choki

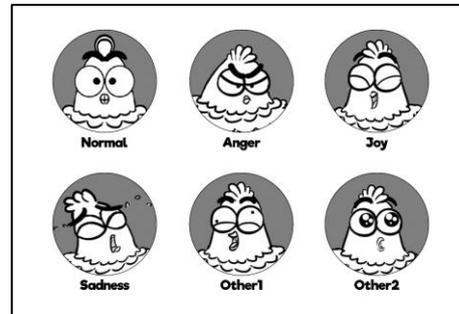


Gambar 5.15 Sketsa karakter Choki tampak depan, belakang dan samping

- **Ekspresi Dasar Karakter**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter, penulis melakukan eksplorasi dalam

pembuatan konsep ekspresi dasar karakter, berikut penggambarannya.



Gambar 5.16 Sketsa ekspresi wajah karakter Choki

5.4.1.3 Goldy

a. Cerita Singkat

Goldy merupakan burung yang terlahir dari kalangan keluarga burung yang sangat kaya. Keluarga dan kerabat-kerabatnya adalah para pejabat dan wirausahawan kaya di kotanya. Goldy juga terkenal memiliki paras yang sangat tampan. Saat masih kecil, Goldy sudah memiliki banyak sekali penggemar. Karena memiliki segalanya, Goldy memiliki banyak teman, namun mereka hanya seperti pengikut yang setia yang hanya akan ada disaat Goldy memiliki harta dan kepopuleran. Goldy memiliki hobi bernyanyi, namun sebenarnya suara Goldy sangat jelek tetapi setiap burung yang mendengarkan tetap selalu memuji nyanyian Goldy. Karena sering dipuji dan memiliki segalanya, Goldy selalu bertingkah seperti “Bos” dan menganggap yang lain adalah bawahannya. Goldy memiliki adik perempuan bernama Blu. Blu juga terkenal memiliki paras yang sangat cantik, namun berkebalikan dengan sifat Goldy. Blu memiliki sifat

baik dan ramah terhadap burung-burung lainnya. Nyanyian Blu juga terkenal sangat merdu. Di dalam dunia burung, hanya ada 1 burung yang menganggap Goldy sama dengan burung lainnya, yaitu Bli. Kelakuan Bli terhadap Goldy yang berbeda dengan burung-burung lainnya membuat Goldy merasa kesal. Apalagi ketika Goldy mengetahui bahwa Blu menyukai Bli. Goldy sangat menyayangi Blu, sehingga dia menjadi *over-protective* ketika mengetahui adiknya menyukai Bli. Dia selalu berusaha menggagalkan hubungan antara Blu dengan Bli, namun dengan cara diam-diam tanpa diketahui oleh Blu. Karena alasan itu juga Goldy menjadi sering menjahili Bli.

b. Biodata

- **Informasi Dasar**

- Nama : Goldy
- Umur : 15 tahun
- Tinggi : 85 cm
- Berat : 40 kg
- Kelamin : laki-laki
- Ras : Cendrawasih Raggiana
(*Paradisaea raggiana*)

- **Fitur Pembeda**

- Hobi : bernyanyi, suka belanja barang mahal
- Kelebihan : kaya
- Kekurangan : sial jika bertemu Bli

- **Karakteristik Sosial**

- Kota : Differ-City

- Tujuan Hidup : memamerkan barang mahal miliknya, menjadi penyanyi, melindungi Blu

- **Karakteristik Emosional**

- Ketakutan : kalah populer, takut jika Blu direbut burung lain
- Kebahagiaan : populer

c. Archetype

Goldy memiliki *archetype* “*Eccentric Millionaire*”

d. Hubungan

Teman : Quinn

Lawan : Bli

e. Desain Karakter

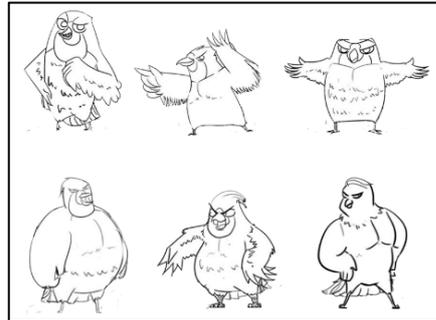
Desain karakter Bli mengacu pada hasil analisa studi *archetype* “*eccentric millionaire*” yang tercantum di bab 2.

- **Proporsi Badan**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan proporsi badan sebagai berikut

- Sedikit berotot
- Ukuran badan normal

Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternatif sketsa yang nantinya akan dimasukkan ke tahap riset eksperimental.



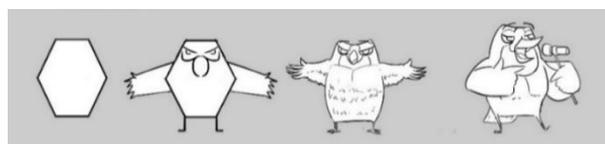
Gambar 5.17 Sketsa alternatif desain karakter Goldy

Hasil dari riset eksperimental sketsa, terpilihlah gambaran karakter dibawah ini:



Gambar 5.18 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Goldy

Selanjutnya penulis melakukan pengembangan sketsa dengan memasukkan beberapa aspek dasar seperti *basic shape* dalam pembuatan karakter.



Gambar 5.19 Sketsa bentuk dasar karakter Goldy

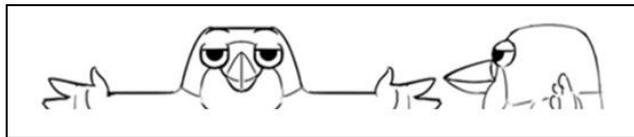
- **Wajah**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Percaya diri

- Mata sayu
- Ekspresi terlihat selalu meremehkan
- Paruh panjang dan besar, (memperkuat ekspresinya yang sombong dan suka pamer)

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 5.20 Sketsa wajah karakter Goldy

- **Pakaian dan Atribut**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan pakaian dan atribut sebagai berikut :

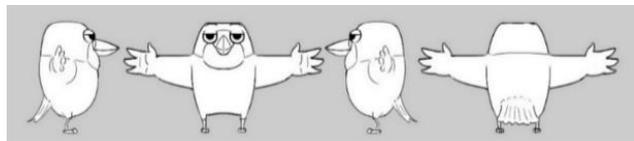
- Rapi
- Menggunakan kemeja, karena identik dengan kerapian
- Pakaian terlihat eksentrik
- Glamour
- Dominan warna kuning-emas (menambahkan kesan kaya dan glamour)
- Selalu membawa mic yang dia selipkan ke dalam pakaiannya, karena hobinya adalah menyanyi

- **Hasil Desain**

Setelah melakukan eksplorasi desain proporsi badan dan wajah, serta berdasarkan studi pakaian didapatkan hasil akhir dari desain karakter Goldy sebagai berikut :



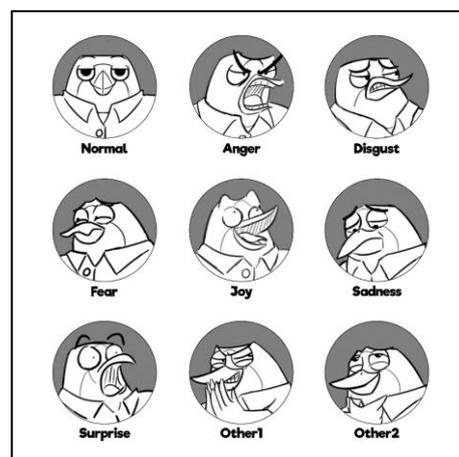
Gambar 5.21 Hasil desain karakter Goldy



Gambar 5.22 Sketsa karakter Goldy tampak depan, belakang dan samping

- **Ekspresi Dasar Karakter**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter, penulis melakukan eksplorasi dalam pembuatan konsep ekspresi dasar karakter, berikut penggambarannya.



Gambar 5.23 Sketsa ekspresi wajah karakter Goldy

5.4.1.4 Jim

a. Cerita Singkat

Jim terlahir dari keluarga atlet di kotanya. Jim memiliki sifat penakut, terutama pada hal-hal yang bersifat gelap dan horor. Karena sifatnya yang penakut, Jim menjadi bahan *bully* oleh saudaranya. Dia dianggap sebagai pengecut. Namun selain dari kalangan keluarga dan saudaranya, tidak ada yang tahu apa yang dialami oleh Jim. Sehingga ketika Jim bertemu dengan Bli, dia melampiaskan kekesalannya dengan menjahili Bli. Namun setiap kejahilan dan kenakalan yang dilakukan oleh Jim, Bli selalu mampu mengatasinya, dan akhirnya membuat Jim terkena batunya sendiri. Sifat Jim yang penakut masih tertanam dalam benak Jim. Sehingga terkadang dalam suatu kondisi, Jim akan memperlihatkan sisi dari dirinya yang lain.

b. Biodata

- **Informasi Dasar**

- Nama : Jim
- Umur : 15 tahun
- Tinggi : 150 cm
- Berat : 50 kg
- Kelamin : laki-laki
- Ras : Elang Flores (*Nisaetus floris*)

- **Fitur Pembeda**

- Hobi : olahraga
- Kelebihan : fisik kuat
- Kekurangan : sial jika bertemu Bli

- **Karakteristik Sosial**

- Kota : Differ-City
- Tujuan Hidup : menjadi olahragawan, mem-*bully* Bli

- **Karakteristik Emosional**

- Ketakutan : kalah perlombaan fisik
- Kebahagiaan : menang adu fisik, mem-*bully* Bli

c. Archetype

Jim memiliki *archetype* “*the bully*”

d. Hubungan

Teman : Quinn

Lawan : Bli

e. Desain Karakter

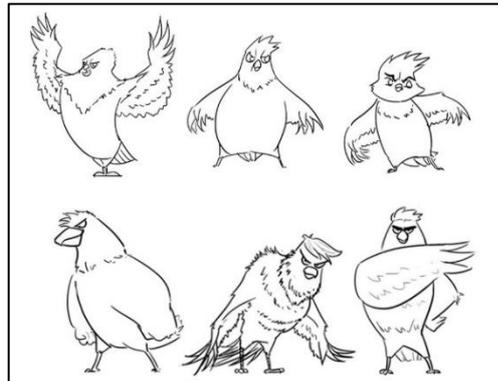
Desain karakter Bli mengacu pada hasil analisa studi *archetype* “*the bully*” yang tercantum di bab 2.

- **Proporsi Badan**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan proporsi badan sebagai berikut :

- Besar
- Berotot
- Fisik kuat
- Ukuran kepala cenderung lebih kecil dari badan
- Tinggi
- Memiliki bagian yang terlihat runcing di bagian kepala

Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternatif sketsa yang nantinya akan dimasukkan ke tahap riset eksperimental.



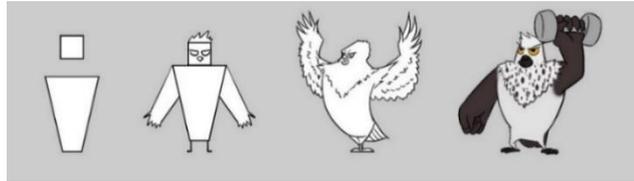
Gambar 5.24 Sketsa alternatif desain karakter Jim

Hasil dari riset eksperimental sketsa, terpilihlah gambaran karakter dibawah ini:



Gambar 5.25 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Jim

Selanjutnya penulis melakukan pengembangan sketsa dengan memasukkan beberapa aspek dasar seperti *basic shape* dalam pembuatan karakter.



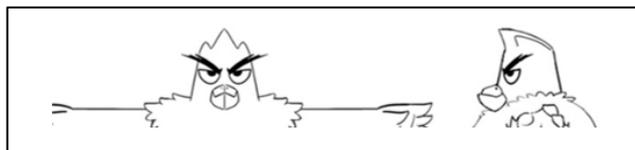
Gambar 5.26 Sketsa bentuk dasar karakter Jim

- **Wajah**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Bentuk dasar wajah kotak
- Bentuk alis meruncing
- Ekspresi mengerutan alis
- Ukuran pupil kecil
- Paruh besar dan kokoh

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 5.27 Sketsa wajah karakter Jim

- **Pakaian dan Atribut**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan pakaian dan atribut sebagai berikut :

- Memakai jenis pakaian olah raga dengan atasan tanpa lengan dan celana training (mengingat hobinya adalah berolahraga)

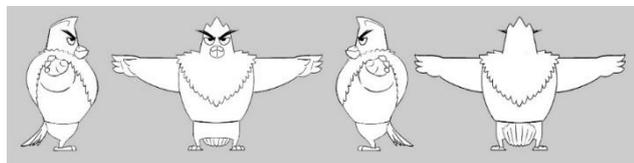
- Pada kaos terlihat logo pakaian olahraga yang terdapat di kota Differ-City serta angka nomer 1 yang menjadi symbol bahwa dia selalu menjadi juara atau yang paling hebat
- Selalu membawa barbell dan diselipkan di dalam pakainya

- **Hasil Desain**

Setelah melakukan eksplorasi desain proporsi badan dan wajah, serta berdasarkan studi pakaian didapatkan hasil akhir dari desain karakter Jim sebagai berikut :



Gambar 5.28 Hasil desain karakter Jim

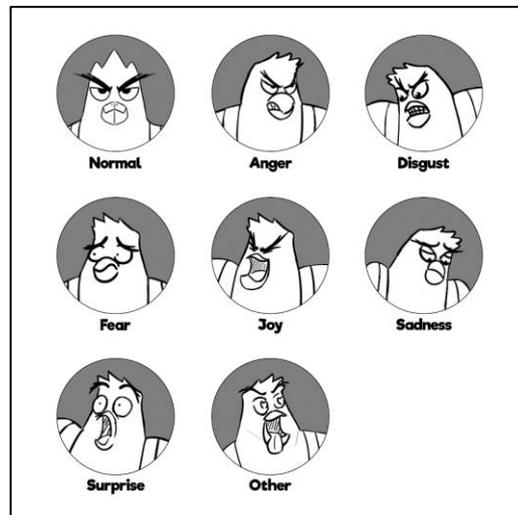


Gambar 5.29 Sketsa karakter Jim tampak depan, belakang dan samping

- **Ekspresi Dasar Karakter**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter, penulis melakukan eksplorasi dalam

pembuatan konsep ekspresi dasar karakter, berikut penggambarannya.



Gambar 5.30 Sketsa ekspresi wajah karakter Jim

5.4.1.5 Vincent

a. Cerita Singkat

Sejak kecil, Vincent sangat menyukai hal-hal yang berbau seni. Dia sangat mengagumi seniman di kotanya, yaitu Van Gogh. Saat masih balita, Vincent mengunjungi sebuah museum seni di kotanya. Saat itu Vincent melihat sebuah lukisan yang sangat indah karya Van Gogh hingga akhirnya membuat dia bertekad untuk menjadi seorang seniman terkenal. Dia menjadi rajin melukis, memahat, dan mengerjakan berbagai macam kerajinan tangan. Dulu Vincent memiliki banyak teman karena dirinya sangat pintar bergaul. Namun hal itu berubah karena suatu kejadian. Saat itu Vincent sedang melukis di kelas dan telah selesai mengerjakan satu lukisan terbarunya. Dia merasa sangat puas dengan hasil dari lukisannya

tersebut. Lalu teman-teman Vincent datang menghampiri untuk melihat lukisannya. Namun salah satu temannya tidak sengaja tersandung hingga akhirnya jatuh mengenai lukisan yang baru saja dibuat Vincent. Lukisan tersebut rusak parah. Vincent yang melihat kejadian itu langsung marah besar. Setelah kejadian tersebut, Vincent menjadi burung yang menutup diri dari burung lainnya. Hingga saat ini, Vincent selalu menganggap burung lainnya adalah pengganggu. Begitu pula ketika Vincent bertemu dengan Bli. Vincent selalu menganggap bahwa Bli merupakan pengganggu nomor 1. Rasa keingintahuan Bli terhadap karya seni Vincent, membuat Bli ingin berteman dengan Vincent. Namun Vincent sudah terlanjur menjadi burung yang anti sosial, sehingga ketika Bli datang bertemu Vincent, Vincent selalu berusaha untuk menjauh. Dan ketika Bli sangat memaksa untuk mendekat, maka Vincent akan menggunakan cara-cara licik dan jahat untuk menyakiti Bli agar Bli berhenti untuk mendekatinya.

b. Biodata

- **Informasi Dasar**

- Nama : Vincent
- Umur : 14 tahun
- Tinggi : 140 cm
- Berat : 20 kg
- Kelamin : laki-laki
- Ras : Merak Hijau (*Pavo muticus*)

- **Fitur Pembeda**

- Hobi : melukis, memahat, kerajinan tangan
- Kelebihan : pintar dalam hal yang berbau seni
- Kekurangan : licik, fisik lemah

- **Karakteristik Sosial**

- Kota : Differ-City
- Tujuan Hidup : menjadi seniman

- **Karakteristik Emosional**

- Ketakutan : barang seni yang dimilikinya rusak
- Kebahagiaan : menciptakan karya seni yang indah

c. Archetype

Vincent memiliki *archetype* “*hates everyone equally*”

d. Hubungan

Teman : Tidak ada

Lawan : Bli

e. Desain Karakter

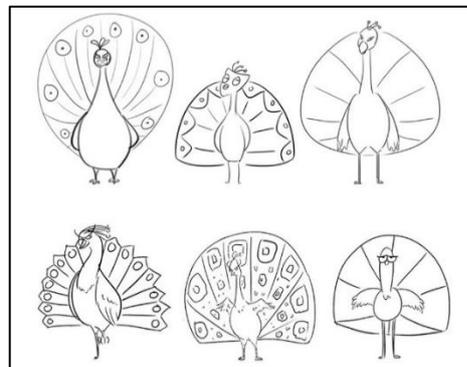
Desain karakter Bli mengacu pada hasil analisa studi *archetype* “*hates everyone equally*” yang tercantum di bab 2.

- **Proporsi Badan**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan proporsi badan sebagai berikut :

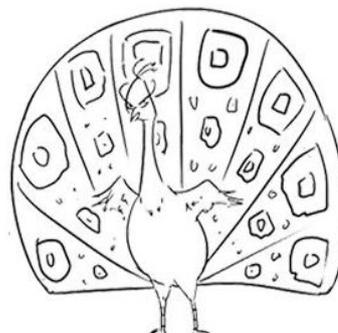
- Kurus
- Kepala ramping
- Leher panjang
- Tinggi
- Kaki kurus-panjang

Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternatif sketsa yang nantinya akan dimasukkan ke tahap riset eksperimental.



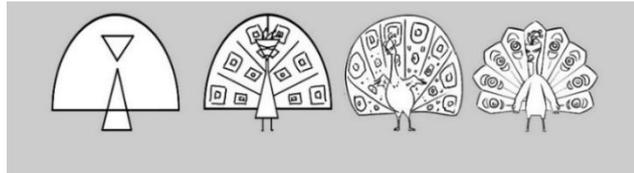
Gambar 5.31 Sketsa alternatif desain karakter Vincent

Hasil dari riset eksperimental sketsa, terpilihlah gambaran karakter dibawah ini:



Gambar 5.32 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Vincent

Selanjutnya penulis melakukan pengembangan sketsa dengan memasukkan beberapa aspek dasar seperti *basic shape* dalam pembuatan karakter.



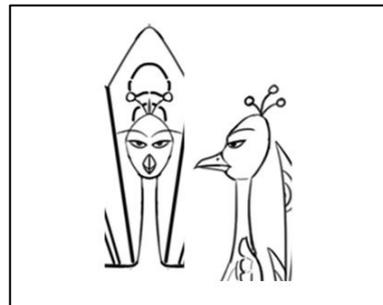
Gambar 5.33 Sketsa bentuk dasar karakter Vincent

- **Wajah**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Lonjong, sedikit runcing
- Ekspresi muka masam
- Mata sipit
- kurus
- paruh kecil dan runcing

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 5.34 Sketsa wajah karakter Vincent

- **Pakaian dan Atribut**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan pakaian dan atribut sebagai berikut :

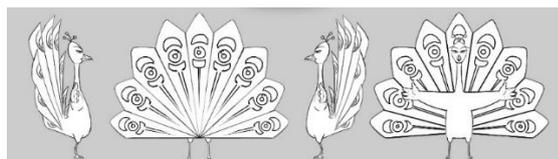
- Menggunakan Sweeter dengan pola garis zig-zag, memberikan kesan penyendiri dan melindungi diri dari dunia luar, sedangkan pola zig-zag memberikan kesan jahat dan keras
- Celana pendek, untuk lebih memperlihatkan kakinya yang kurus dan panjang

- **Hasil Desain**

Setelah melakukan eksplorasi desain proporsi badan dan wajah, serta berdasarkan studi pakaian didapatkan hasil akhir dari desain karakter Vincent sebagai berikut :



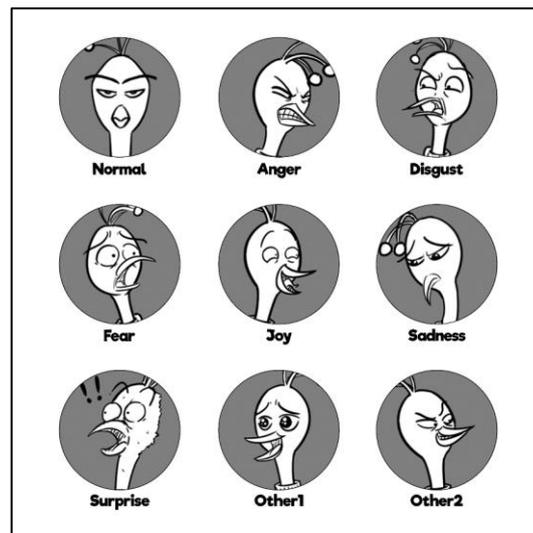
Gambar 5.35 Hasil desain karakter Vincent



Gambar 5.36 Sketsa karakter Vincent tampak depan, belakang dan samping

- **Ekspresi Dasar Karakter**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter, penulis melakukan eksplorasi dalam pembuatan konsep ekspresi dasar karakter, berikut penggambarannya.



Gambar 5.37 Sketsa ekspresi wajah karakter Vincent

5.4.1.6 Quinn

a. Cerita Singkat

Quinn berteman dekat dengan Blu, adiknya Goldy. Saat kecil, Keluarga Quinn merupakan keluarga kaya, namun tiba-tiba keluarga Quinn jatuh miskin. Kejadian tersebut membuat Quinn terkejut karena dia terbiasa dengan kehidupan yang mewah. Quinn tidak terbiasa meninggalkan sifat manjanya dan keinginannya akan barang-barang mewah. Kemudian Quinn bertemu dengan Blu yang sangat baik ramah. Hal itu membuat Quinn sangat mengidolakan Blu dan bertekad untuk selalu melindungi Blu. Karena rasa cintanya terhadap Blu, membuat setiap karakteristik

yang dimiliki Blu selalu berusaha ditiru oleh Quinn, mulai dari cara jalannya, pakaiannya, hobinya, dan lain-lain. Namun karena terlahir dari keluarga yang miskin, usaha Quinn untuk meniru Blu tidak 100% sama persis. Ketika Blu membeli sebuah topi, Quinn juga berusaha mendapatkan topi dengan desain dan merk sama. Namun jika tidak berhasil, maka Quinn akan menggunakan kreatifitasnya untuk membuat topi dari bahan-bahan lain yang kemudian dibentuk dan di cat menyerupai topi milik Blu. Ketika Quinn mengetahui bahwa Blu menyukai Bli, Quinn menjadi *over-protective*, sama halnya dengan yang dilakukan oleh Goldy. Terkadang Quinn dan Goldy akan bekerja sama untuk berusaha menjauhkan Bli dari Blu dengan cara-cara yang licik dan jahat.

b. Biodata

• **Informasi Dasar**

- Nama : Quinn
- Umur : 11 tahun
- Tinggi : 95 cm
- Berat : 25 kg
- Kelamin : perempuan
- Ras : Merpati Mahkota Biru (*Goura cristata*)

• **Fitur Pembeda**

- Hobi : belanja, dandan
- Kelebihan : *fashionable*
- Kekurangan : mudah iri

• **Karakteristik Sosial**

- Kota : Differ-City

- Tujuan Hidup : melindungi Blu

- **Karakteristik Emosional**

- Ketakutan : takut jika Blu direbut burung lain kecuali dengan Goldy
- Kebahagiaan : dekat dengan Blu

c. Archetype

Quinn memiliki *archetype* “*alpha bitch*”

d. Hubungan

Teaman : Blu, Goldi

Lawan : Bli

e. Desain Karakter

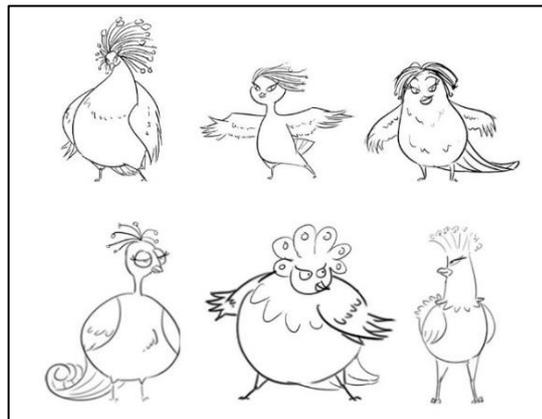
Desain karakter Bli mengacu pada hasil analisa studi *archetype* “*alpha bitch*” yang tercantum di bab 2.

- **Proporsi Badan**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan proporsi badan sebagai berikut :

- langsing
- Tinggi badan standar
- Perbandingan ukuran kepala dengan badan ideal
- Ukuran pinggang lebih lebar
- Ukuran bahu sempit
- Gaya rambut modis dengan dikuncir pada bagian atas kepala\
- Selalu melakukan gerakan-gerakan yang gemulai

Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternatif sketsa yang nantinya akan dimasukkan ke tahap riset eksperimental.



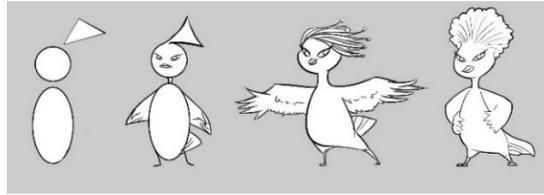
Gambar 5.38 Sketsa alternatif desain karakter Quinn

Hasil dari riset eksperimental sketsa, terpilihlah gambaran karakter dibawah ini:



Gambar 5.39 Sketsa alternatif terpilih desain karakter Quinn

Selanjutnya penulis melakukan pengembangan sketsa dengan memasukkan beberapa aspek dasar seperti *basic shape* dalam pembuatan karakter.



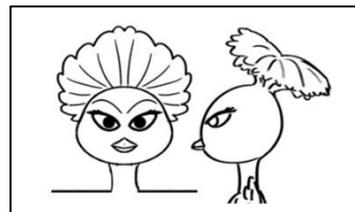
Gambar 5.40 Sketsa bentuk dasar karakter Quinn

- **Wajah**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Wajah bulat
- Mata sipit
- Bulu mata tebal dan lentik
- Paruh kecil dan tipis
- Paruh lebar (untuk memperkuat ekspresinya yang *girly*)

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 5.41 Sketsa wajah karakter Quinn

- **Pakaian dan Atribut**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan pakaian dan atribut sebagai berikut :

- Pita pada leher dan pinggang berwarna merah muda, menambahkan kesannya yang modis

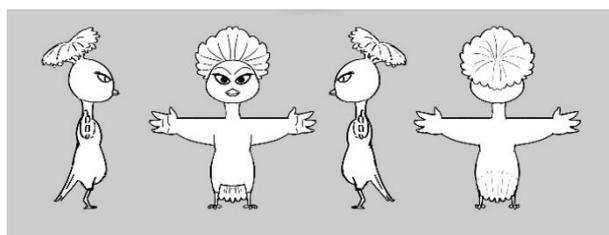
- Jenis pakaian baju terusan hingga kaki dan tanpa lengan, memberikan kesan modis dan trendi pada karakter

- **Hasil Desain**

Setelah melakukan eksplorasi desain proporsi badan dan wajah, serta berdasarkan studi pakaian didapatkan hasil akhir dari desain karakter Quinn sebagai berikut :



Gambar 5.42 Hasil desain karakter Quinn

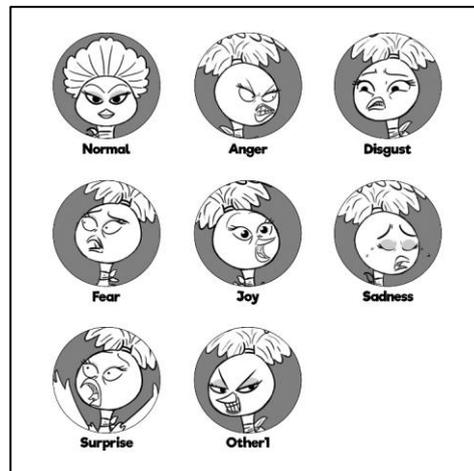


Gambar 5.43 Sketsa karakter Quinn tampak depan, belakang dan samping

- **Ekspresi Dasar Karakter**

Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter, penulis melakukan eksplorasi dalam

pembuatan konsep ekspresi dasar karakter, berikut penggambarannya.



Gambar 5.44 Sketsa ekspresi wajah karakter Quinn

5.4.2 Proporsi Karakter

Setelah melewati tahap konsep desain setiap karakter, proses selanjutnya adalah melakukan studi perbandingan ukuran antara karakter satu dengan karakter yang lainnya. Proses ini sangat penting untuk dilakukan sebelum memasuki tahap pemodelan kedalam bentuk 3D. Dari hasil konsep karakter yang telah dilakukan, penulis menetapkan ukuran proporsi badan karakter Bli dan Jim menjadi acuan standar proporsi badan karakter yang lain karena Bli merupakan karakter yang memiliki proporsi badan paling kecil, sedangkan Jim merupakan karakter dengan proporsi badan yang paling besar. Sehingga jika ukuran karakter Bli dan Jim sudah ditentukan, maka untuk ukuran karakter yang lain dapat mengikuti. Untuk ukuran tinggi Vincent hampir menyamai tinggi Jim, namun masih lebih tinggi Jim sedikit. Goldy dan Quinn memiliki ukuran setengah dari ukuran Jim, namun Quinn masih lebih tinggi sedikit dari Goldy. Untuk Choki, dia memiliki ukuran tinggi hingga sebahu Jim. Sedangkan karakter Bli

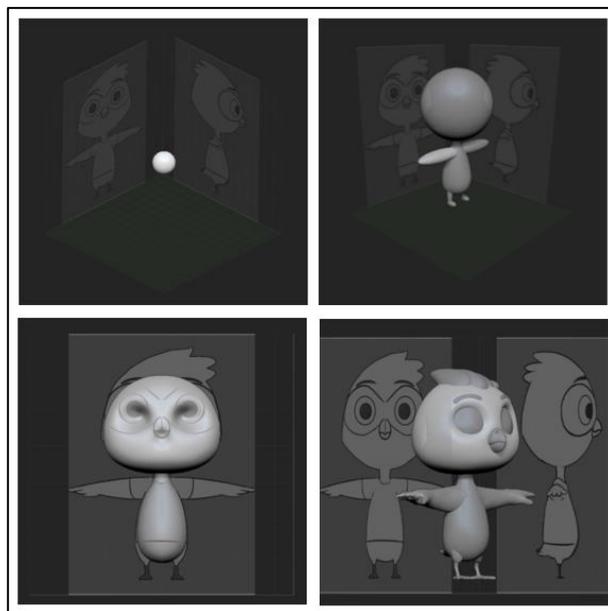
memiliki ukuran tinggi hingga sedada Choki. Dibawah ini merupakan gambaran proporsi karakter satu dengan yang lain.



Gambar 5.45 Proporsi antar karakter

5.4.3 *Sculpting*

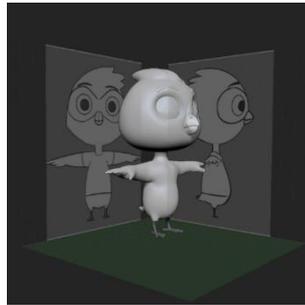
Pada tahap awal, penulis mulai melakukan proses *sculpting* dengan diawali pembentukan bagian-bagian tubuh karakter menggunakan bentuk dasar dari suatu bangun ruang seperti bentuk bola, kotak, tabung, dan lain-lain.



Gambar 5.46 Proses *sculpting*

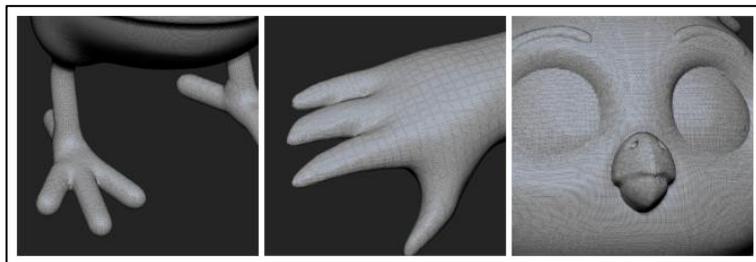
Kemudian setelah mendapatkan bentuk dasar yang ideal, penulis mulai melakukan pendetailan dengan menambah dan

membentuk bagian-bagian tubuh yang lain seperti jari, paruh, mata, rambut, kaki, ekor. Hingga akhirnya mendapatkan bentukan yang sesuai seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.47 Tahap akhir proses *sculpting*

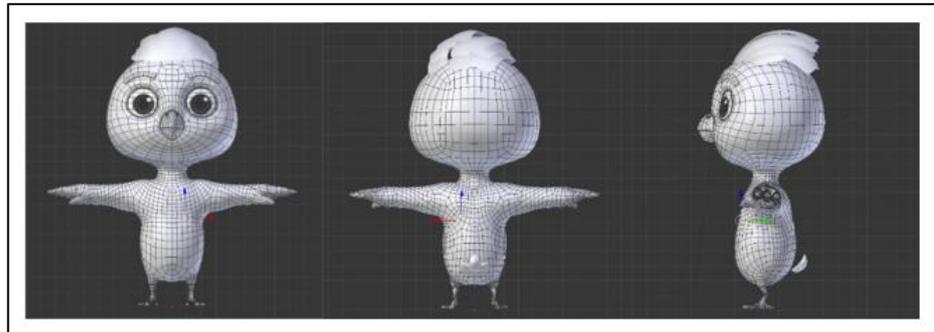
Proses *sculpting* sangat membantu dalam membuat model 3D, namun di tahap ini, bentuk model 3D yang dibuat akan menghasilkan jumlah *vertex* yang sangat banyak dan tidak beraturan. *Vertex* merupakan komponen terkecil dalam suatu model 3D berupa titik-titik yang terhubung dengan *edge* (garis), dan garis nantinya akan terhubung satu sama lain sehingga membentuk *face* (muka) yang akhirnya bentuk model 3D dapat terlihat seperti saat ini. Model 3D yang berasal dari proses *sculpting* tanpa melalui tahap *modelling* tidak dapat dianimasikan. Dibawah ini merupakan gambar *vertex* yang dihasilkan pada tahap *sculpting*.



Gambar 5.48 Gambaran *vertex topology* dari hasil proses *sculpting*

5.4.4 3D Modeling

Mengacu pada hasil pengamatan referensi *3D modeling*, penulis melakukan penerapan dengan pola *topology* yang sama kepada model 3D yang akan di *retopology*. Dibawah ini merupakan gambar dari hasil penerapan dari studi eksisting *topology* yang dilakukan.

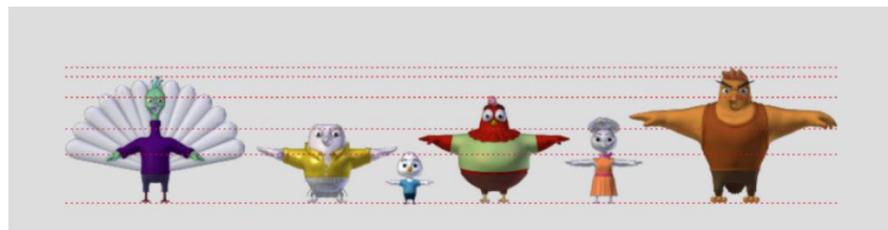


Gambar 5.49 Hasil 3D modeling karakter

Jika hasil sudah dirasa cukup rapi dan jumlah *vertex* yang aktif terbilang efisien, maka proses selanjutnya adalah *texturing*.

5.4.5 Proporsi 3D Karakter

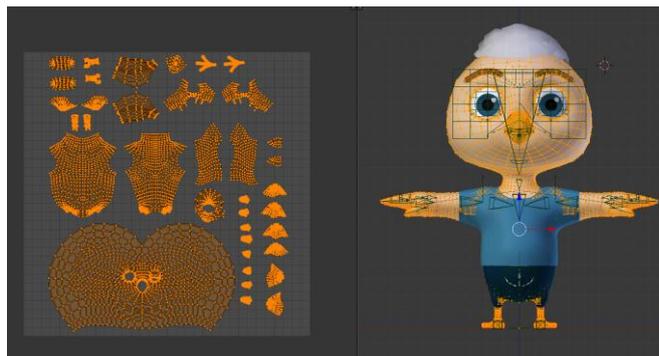
Tahap proporsi 3D karakter merupakan tahap pengaturan ukuran karakter antara karakter satu dengan yang lainnya dalam bentuk model 3D. Pengaturan proporsi karakter disesuaikan dengan konsep karakter yang telah dibuat. Berikut merupakan gambaran proporsi ukuran setiap karakter.



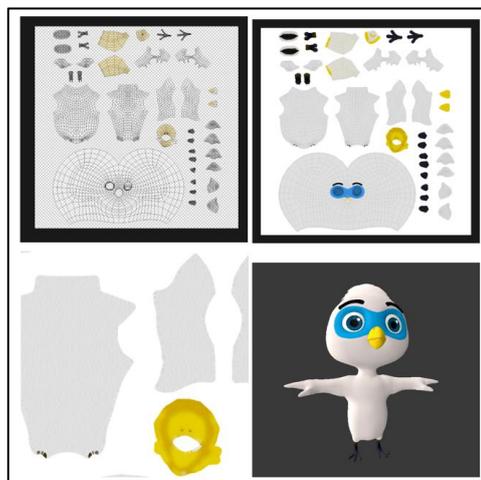
Gambar 5.50 Proporsi karakter dalam bentuk 3D

5.4.6 Texturing

Setelah mendapatkan *uv mapping* yang diinginkan, kemudian penulis mulai melakukan tahap *digital painting*. Penulis membuat desain tekstur yang dibutuhkan. Untuk tekstur bagian kulit, penulis melakukan proses *painting* dengan memberikan efek bulu. Sehingga tekstur yang dihasilkan akan menyerupai tekstur bulu walaupun objek 3D tersebut tidak timbul. Untuk bagian pakaian, penulis memberikan efek kain sesuai dengan jenis pakaian yang dipakai oleh karakter tersebut. Untuk bagian paruh, penulis memberikan efek sedikit *glossy* sehingga terkesan keras dan halus. Dibawah ini merupakan hasil dari pembuatan tekstur.



Gambar 5.51 Proses *uv mapping* dalam proses penteksturan karakter



Gambar 5.52 Proses penteksturan badan karakter



Gambar 5.53 Proses penteksturan pakaian dan mata karakter

5.4.7 Rigging

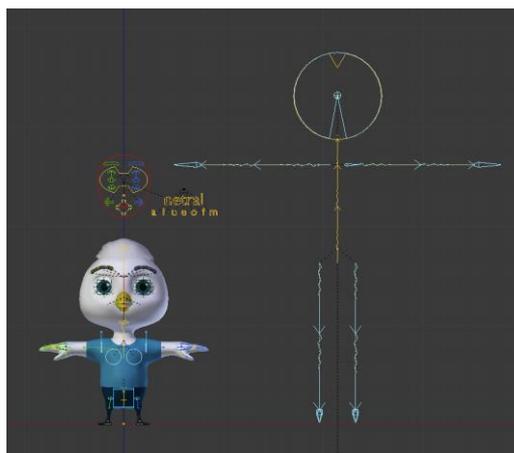
Rigging yang digunakan pada karakter 3D “Little Bird” menggunakan sistem *rigging* bawaan blender bernama *pitchipoy* yang telah dimodifikasi untuk disesuaikan dengan kebutuhan karakter burung dan penggunaan teknologi *motion capture*. Setiap karakter memiliki sistem *rigging* utama yang sama tapi dengan proporsi ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan bentuk tubuhnya. Sehingga dibutuhkan penciptaan format sistem *rigging* yang dilakukan pada tahap awal, lalu pemasangan *rigging (fitting)* pada setiap karakter sesuai bentuk ukurannya masing-masing, setelah itu baru dibuat beberapa *rigging* tambahan lainnya.

Rigging pada setiap karakter dibagi menjadi beberapa bagian yang memiliki fungsinya masing-masing, diantaranya *rigging* utama, *rigging* wajah, *rigging* rambut/ jambul, dan *rigging* ekor. Berikut penjelasan dari setiap *rigging* tersebut.

a. *Rigging* Utama

Rigging utama merupakan sistem *rigging* yang terdiri dari tulang-tulang yang menggerakkan bagian-bagian utama dalam tubuh karakter mulai dari kepala, badan, tangan, jari dan kaki.

Selain itu, terdapat juga tulang *bvh* atau *motion capture* yang berfungsi untuk menangkap gerakan *motion capture* dari file berformat *bvh* dan menyesuaikannya ke gerakan tulang-tulang utama.



Gambar 5.54 Rigging utama

Rigging utama sendiri memiliki dua mode yaitu mode manual dan mode *motion capture*. Mode manual adalah mode penganimasian dengan menggunakan teknik manual tanpa adanya gerakan dasar dari *motion capture*. Sedangkan mode *motion capture* adalah mode penganimasian dengan menggunakan gerakan dasar dari *motion capture*. Jika menggunakan mode *motion capture*, maka karakter memiliki gerakan dasar yang kemudian siap untuk dilakukan proses *tweaking* agar gerakan animasi terlihat lebih halus dan sesuai dengan kebutuhan.

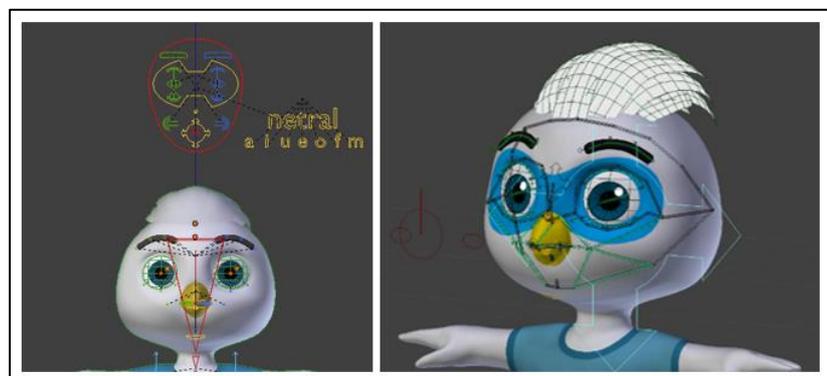
Proses *tweaking* pun juga memiliki dua macam cara pada tangan dan kaki, yaitu *FK* (*Forward Kinematic*) dan *IK* (*Inverse Kinematic*). *FK* adalah teknik penggerakkan pada setiap tulangnya satu persatu untuk menjaga proporsi ukuran pada setiap bagian tangan atau kaki yang dipengaruhi tulang tersebut.

Penggerakkan dengan mode *FK* hanya dapat dirotasi tanpa dapat digeser maupun diskala. Sedangkan *IK* ialah pergerakan *controller* yang tersedia di ujung tangan atau kaki untuk menggerakkan seluruh bagian tangan atau kaki sesuai keinginan tanpa menjaga proporsi secara akurat. Gerakannya pun dapat digeser, dirotasi dan diskala.

Selain tulang-tulang tersebut, juga ada tulang bernama *tweak bone*. *Tweak bone* jumlahnya cukup banyak di setiap semua bagian tubuh. Fungsinya adalah untuk penganimasian yang lebih detail atau perubahan bentuk bagian tubuh yang lebih ekstrim.

b. *Rigging* Wajah

Rigging wajah merupakan *rigging* yang berfungsi untuk memberi ekspresi pada wajah karakter. Berbeda dengan *rigging* utama yang merupakan hasil dari modifikasi sistem *rigging pitchipoy*. *Rigging* wajah telah dibuat sendiri dan menyesuaikan bentuk wajah pada karakter “Little Bird” secara umum. Namun struktur tulangnya yang merupakan karakter burung masih mengadopsi dari *pitchipoy* yang *humanoid*.



Gambar 5.55 *Rigging* wajah

Rigging wajah memiliki bagian struktur tulang-tulang yang mengikuti bentuk wajah dan juga pengontrolnya yang menggerakkan tulang-tulang tersebut. Setiap tulang memiliki fungsi menggerakkan setiap bagian di wajah diantaranya mata, alis, paruh, dagu, lidah, dan juga gigi. Pada bagian wajah karakter juga dilengkapi dengan *shape key* yang mendukung gerakan-gerakan yang tak dapat diatasi dengan menggunakan tulang seperti kelopak mata dan pipi.

Rigging wajah karakter “Little Bird” dibuat sebagai *template* untuk disesuaikan pada setiap kepala karakter. Jika sudah disesuaikan proporsi dan ukurannya, maka *rigging* wajah dapat digabung menjadi satu kesatuan dengan *rigging* utama. Penggabungan *rigging* wajah dengan *rigging* utama dilakukan dengan melekatkan *rigging* wajah pada tulang kepala yang merupakan salah satu bagian pada *rigging* utama.

c. ***Rigging* Rambut atau Jambul**

Jumlah tulang pada *rigging* rambut atau jambul setiap karakter tidak sama tergantung pada bentuk, ukuran, dan jumlah rambutnya. Setelah *rigging* rambut dibuat maka dikaitkan pada tulang kepala di *rigging* utama agar rambut selalu mengikuti gerakan kepala.

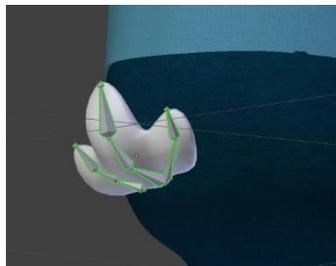


Gambar 5.56 *Rigging* rambut atau jambul

Selain itu pada beberapa tulang diberi efek *jiggle* (goncangan) secara *realtime* dengan menggunakan fitur *jiggle bone* agar terlihat lebih nyata dan natural sesuai dari sifat dasar rambut. Kemudian *rigging* rambut akan dilekatkan pada bagian tulang kepala, sehingga pergerakan rambut atau jambul nantinya dapat mengikuti pergerakan kepala karakter.

d. *Rigging* Ekor

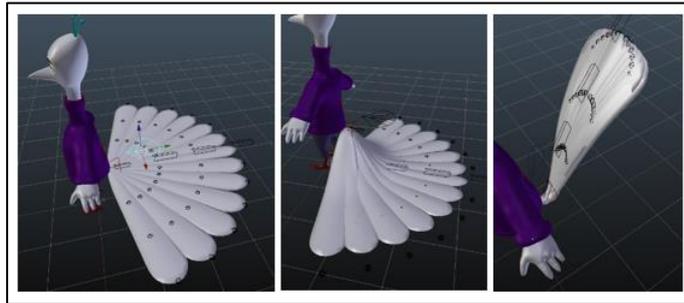
Rigging ekor prinsipnya sama dengan *rigging* rambut yang menyesuaikan dari masing-masing karakter. *Rigging* ekor juga didukung dengan efek *jiggle bone* pada beberapa tulang-tulang ekor yang memerlukan, agar gerakan ekor sesuai dengan ekor hewan aslinya. Baik *rigging* rambut maupun *rigging* ekor, penganimasiannya hanya dilakukan melalui efek *jiggle* tanpa dilakukan secara manual.



Gambar 5.57 *Rigging* ekor

Namun terdapat satu pengecualian pada sistem *rigging* karakter Vincent yang merupakan jenis burung merak dengan ekor yang lebih lebar dan lebih dinamis. *Rigging* ekor Vincent dibuat secara khusus berbeda dengan karakter lainnya. Jumlah tulangnya lebih banyak dan struktur mekanik *rigging*-nya lebih rumit. Hal tersebut dilakukan untuk mendukung gerakan animasi ekor yang sangat dinamis dengan banyak jenis transformasi bentuk yang berbeda sesuai dengan ekor merak pada umumnya.

Untuk itu, *rigging* ekor Vincent tidak dilengkapi *jiggle bone* karena dianimasikan secara manual. *Rigging* ekor nantinya akan dilekatkan pada tulang pinggang yang merupakan salah satu bagian pada *rigging* utama.



Gambar 5.58 *Rigging* ekor pada karakter Vincent

5.4.8 Animasi

Proses animasi karakter dilakukan dengan menggunakan teknologi *motion capture*. *Motion Capture* merupakan teknologi yang mampu merekam gerakan yang dilakukan oleh aktor. Hasil rekaman tersebut berupa file dengan format *bvh* yang nantinya dapat digunakan oleh animator dalam membantu mempercepat proses animasi. Untuk proses penganimasian secara manual hanya dilakukan pada bagian wajah karakter, kecuali pada karakter Vincent penganimasian secara manual juga di lakukan pada bagian ekor.

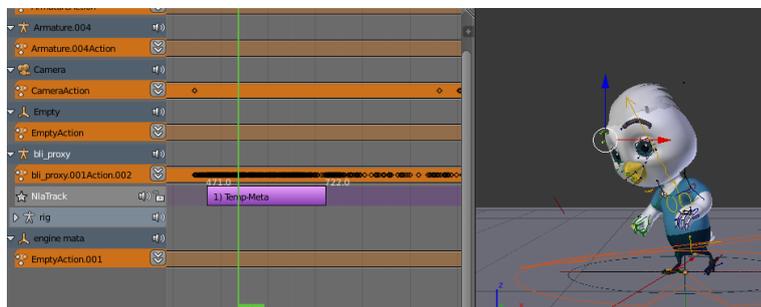
a. Penganimasian dengan Penggunaan Teknologi *Motion Capture*

Proses penganimasian dengan *motion capture* diawali dengan mengaktifkan mode *rigging motion capture* kemudian melakukan impor file *bvh*. Setelah melakukan impor file tersebut, karakter secara otomatis akan mendapatkan gerakan-gerakan dasar yang telah direkam sebelumnya.



Gambar 5.59 Motion capture

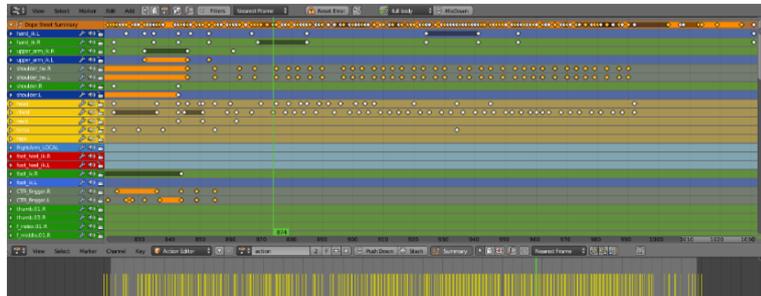
Kemudian dilakukan pengaturan terhadap file bvh dengan melakukan *scaling* untuk mengatur tempo dasar. Setelah mendapatkan tempo yang tepat, langkah selanjutnya adalah melakukan proses *tweaking*.



Gambar 5.60 Proses penganimasian dengan Motion capture

Proses *tweaking* dilakukan dengan melakukan *insert keyframe* pada *frame* tertentu. Proses ini biasa dilakukan untuk menambahkan efek gerakan pada animasi agar gerakan karakter terlihat lebih menarik. Penambahan efek gerakan didasari dengan 12 prinsip animasi. Untuk mengatur secara lebih detail gerakan-gerakan yang dilakukan setiap anggota badan karakter, bisa dilihat pada bagian *dope sheet*. Pada bagian *dope sheet*, animator dapat melihat secara keseluruhan *keyframe-keyframe* yang telah dibuat di setiap *frame*-nya. Kemudian animator dapat melakukan

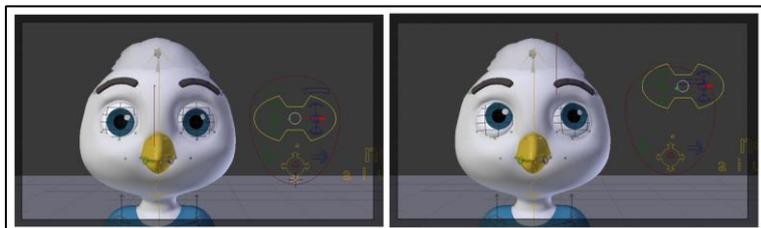
pengaturan kembali setiap *keyframe*-nya dengan memindahkan *keyframe* pada *frame* tertentu.



Gambar 5.61 Tabel *dope sheet* dan *timeline*

b. Penganimasian secara manual

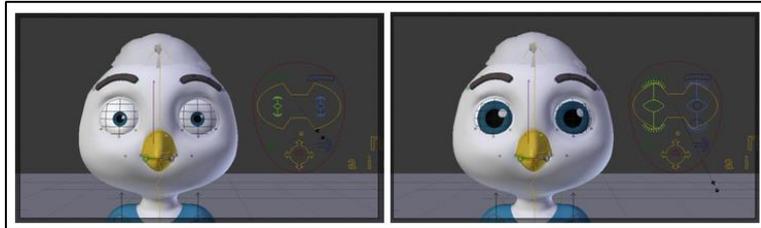
Proses penganimasian karakter secara manual dilakukan hanya pada bagian wajah karakter. Seperti contoh penganimasian pada bagian mata Bli.



Gambar 5.62 Proses penganimasian secara manual pada wajah karakter

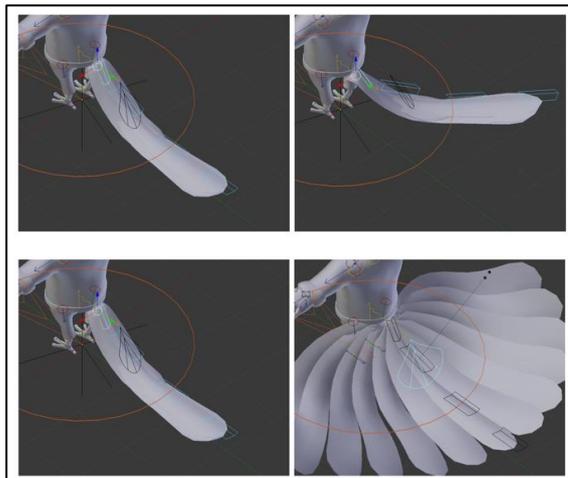
Penganimasian dilakukan dengan melakukan *insert keyframe* pada *frame* tertentu terlebih dahulu sebelum melakukan perpindahan terhadap *controller* mata. Kemudian melakukan perpindahan ke *frame* selanjutnya pada *timeline*. Setelah itu, *controller* mata dapat dipindahkan ke sisi kiri, kanan, atas, atau bawah sesuai kebutuhan. Kemudian melakukan *insert keyframe* pada *frame* tersebut. Untuk *controller* lainnya selain *controller* mata juga dilakukan cara yang sama. Sedangkan untuk *controller* pupil dilakukan penganimasian dengan melakukan *scaling*.

Sehingga akan didapatkan efek mata yang dapat membesar dan mengecil yang dapat diterapkan pada kondisi tertentu.



Gambar 5.63 Proses penganimasian pada mata karakter

Penganimasian secara manual juga dilakukan pada ekor Vincent. Pada ekor Vincent terdapat 2 jenis *controller*. *Controller* pertama adalah jenis *controller* yang digunakan untuk membuat ekor dapat bergerak secara rotasi ke segala arah.



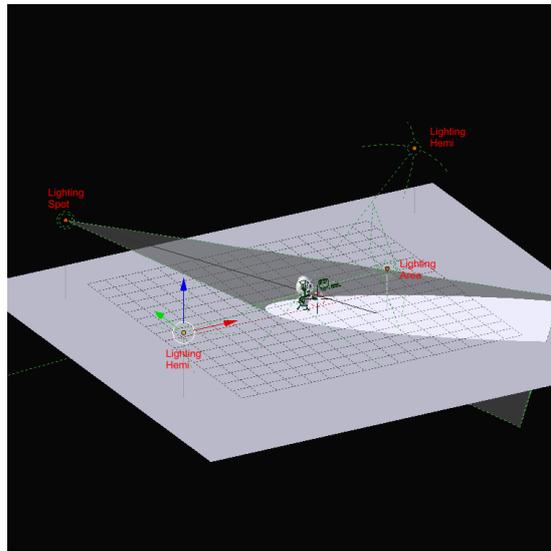
Gambar 5.64 Proses penganimasian pada ekor Vincent

Kemudian *controller* kedua adalah jenis *controller* yang digunakan untuk membuat gerakan membuka dan menutup pada ekor. Penganimasian ekor dengan menggunakan *controller* pertama dilakukan dengan cara merotasi *controller* tersebut ke arah yang diinginkan. Sedangkan penganimasian ekor dengan

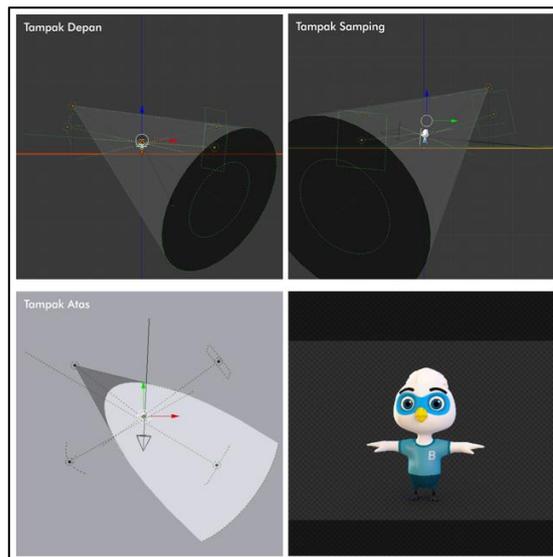
menggunakan *controller* kedua dilakukan dengan cara melakukan *scaling* pada *controller* tersebut.

5.4.9 *Lighting dan Rendering*

Pada video *turntable* karakter, penulis menggunakan 4 lampu meliputi 2 lampu hemi, 1 lampu area, dan 1 lampu spot.



Gambar 5.65 Jenis lampu yang digunakan pada serial animasi “Little Bird”

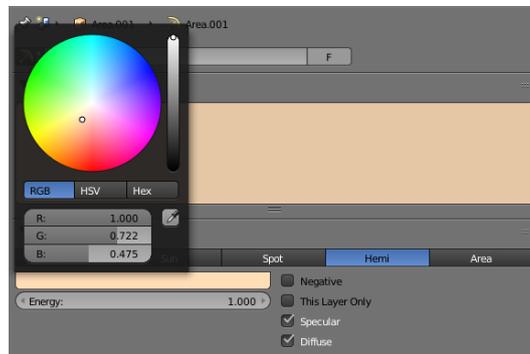


Gambar 5.66 Penataan posisi lampu pada karakter

5.4.9.1 Lampu Hemi

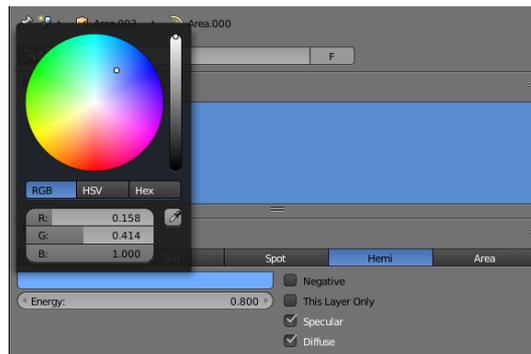
Lampu hemi bertugas sebagai cahaya *fill light*. Dengan menggunakan lampu jenis ini, penulis menambahkan kesan cahaya hangat dan dingin pada objek 3D.

Untuk bagian depan karakter, penulis menggunakan lampu hemi dengan warna krem untuk memberikan efek cahaya matahari yang hangat. Lampu hemi bagian depan karakter diletakkan dengan sudut kemiringan 45° ke arah kanan karakter. Spesifikasi warna yang digunakan untuk lampu hemi bagian depan bernilai Red : 1, Green : 0.722, dan Blue : 0.475. Energi yang digunakan memiliki nilai 1. Untuk *specular* dan *diffuse* di centang.



Gambar 5.67 Pengaturan jenis lampu hemi bagian depan karakter

Untuk bagian belakang karakter, penulis menggunakan lampu hemi dengan warna biru keunguan untuk memberikan efek *backlight* dan membuat bayangan yang dihasilkan tidak berwarna hitam sepenuhnya, namun juga ada unsur warna biru keunguan.

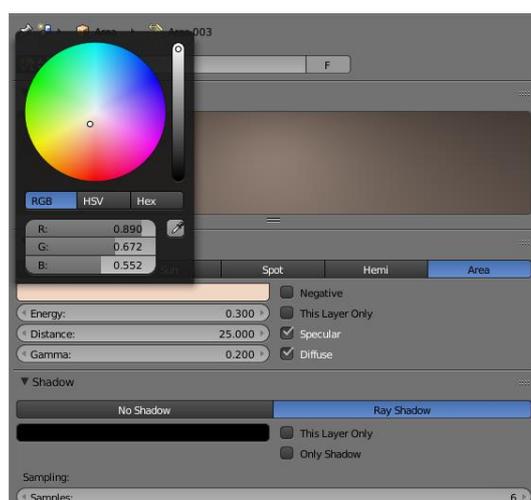


Gambar 5.68 Pengaturan jenis lampu hemi bagian belakang karakter

Spesifikasi warna yang digunakan untuk lampu hemi bagian depan bernilai Red : 0.158, Green : 0.414, dan Blue : 1. Energi yang digunakan bernilai 0.8. Untuk *specular* dan *diffuse* juga di centang.

5.4.9.2 Lampu Area

Lampu area memiliki tujuan sebagai pemerata cahaya pada objek 3D sehingga objek 3D terlihat lebih terang dan jelas serta bertujuan untuk meminimalisir adanya bayangan.

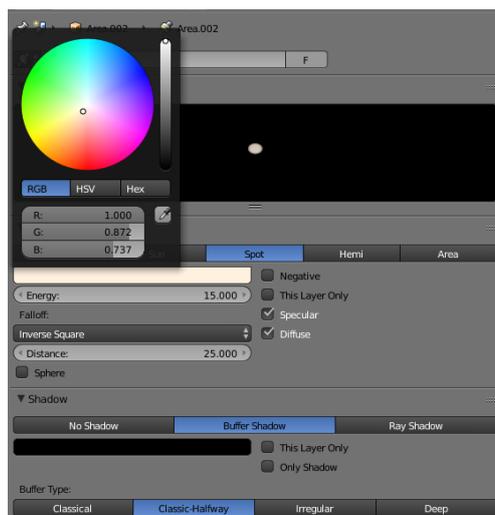


Gambar 5.69 Pengaturan jenis lampu Area

Penulis menempatkan lampu area pada bagian depan karakter dengan kemiringan 45° ke arah bagian kiri karakter, agar bagian muka dan badan yang menghadap ke kamera lebih terlihat jelas dan terang. Spesifikasi warna yang digunakan untuk lampu area bernilai Red : 0.158, Green : 0.414, dan Blue : 1. Energi yang digunakan bernilai 0.3, dengan jarak dan *gamma* bernilai masing-masing 25 dan 0.2. Untuk *specular* dan *diffuse* juga di centang. Untuk bayangan, penulis menggunakan *Ray Shadow* dengan warna hitam. Pada bagian pengaturan *smapling*, penulis memasukkan nilai 6 untuk membuat bayangan yang dihasilkan lebih berkualitas dan meminimalisir adanya *noise*.

5.4.9.3 Lampu Spot

Lampu spot memiliki tujuan untuk memberikan efek *backlight* yang memiliki kontras tinggi serta membentuk bayangan pada bagian bawah karakter. Lampu ini dapat membuat pencahayaan pada karakter menjadi lebih natural.



Gambar 5.70 Pengaturan jenis lampu spot

Warna yang digunakan untuk lampu spot memiliki spesifikasi R : 1, G : 0.872, B : 0.737 dengan energi sebesar 15. Untuk bagian *specular* dan *diffuse* dicentang. Pada bagian bayangan, penulis menggunakan *Buffer Shadow* dengan tipe *Classic Halfway*.

5.4.9.4 *Rendering*

Setelah tahap pencahayaan, penulis memasuki tahap *rendering*. Sebelum itu, penulis menggunakan *plane* pada bagian bawah karakter untuk dapat menangkap bayangan karena tujuan pada proses ini adalah menghasilkan gambar dengan format *PNG Sequence* tanpa adanya *background* yang terlihat.



Gambar 5.71 Pengaturan alas

Pada bagian pengaturan *plane*, penulis mencentang pada bagian *Shadow Only*, sehingga nantinya hanya terlihat bayangan yang ditangkap oleh *plane* itu sendiri. Penulis melakukan *rendering* dengan format HDTV 1920x1080, karena agar tidak mengurangi hasil dan dapat memperlihatkan kedetailan dari karakter. Penulis melakukan *rendering* dengan format *PNG Sequence*, sehingga menghasilkan gambar transparan yang nantinya akan di edit lagi ke dalam *software* editing video. Alasan melakukan *rendering* ke dalam *PNG Sequence* adalah agar hasil dari proses *render* dapat lebih mudah untuk diedit kembali tanpa harus melakukan *rendering* ulang, serta

waktu yang dibutuhkan untuk melakukan proses render menjadi lebih singkat.



Gambar 5.72 Proses *editing* video

Pada *software editing video*, penulis melakukan penambahan untuk bagian efek, *background*, serta *SFX*. Kemudian penulis melakukan *rendering* kembali dengan format yang sama seperti sebelumnya.



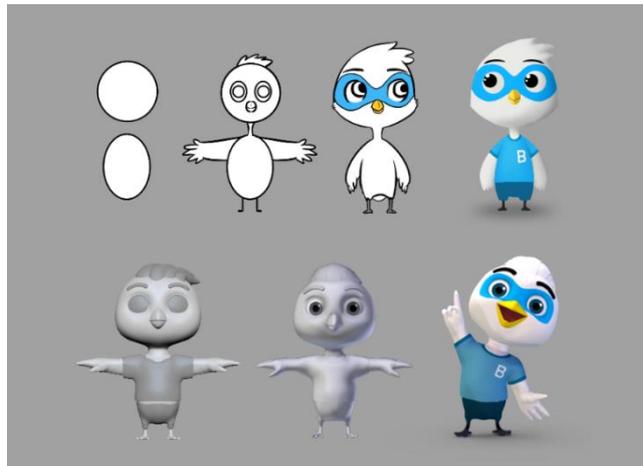
Gambar 5.73 Hasil *editing* video

5.5 Implementasi Desain

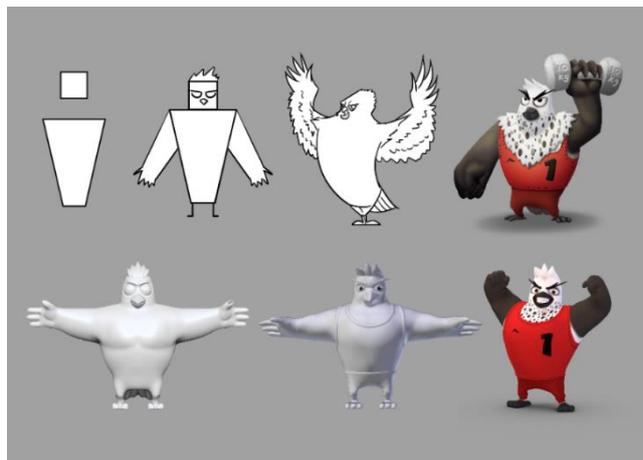
Implementasi desain dalam perancangan ini berupa hasil konsep desain karakter serial animasi “Little Bird” dari bentukan 2D menjadi bentukan 3D dan juga penerapannya ke dalam sebuah episode.

5.5.1 Implementasi Desain Karakter ke dalam Bentuk Model 3D

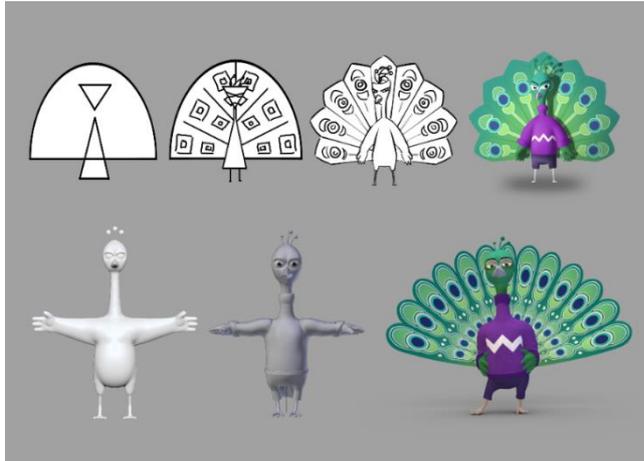
Implementasi desain karakter ke dalam bentuk model 3D dilihat dari perbedaan antara desain karakter dalam bentuk 2D dengan karakter yang sudah diaplikasikan ke dalam bentuk model 3D. Berikut ini merupakan gambaran dari hasil proses implementasi desain karakter yang telah dilakukan.



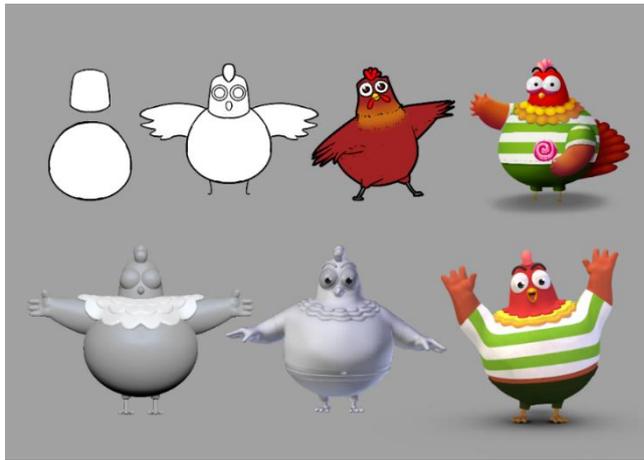
Gambar 5.74 Implementasi desain karakter Bli dalam bentuk model 3D



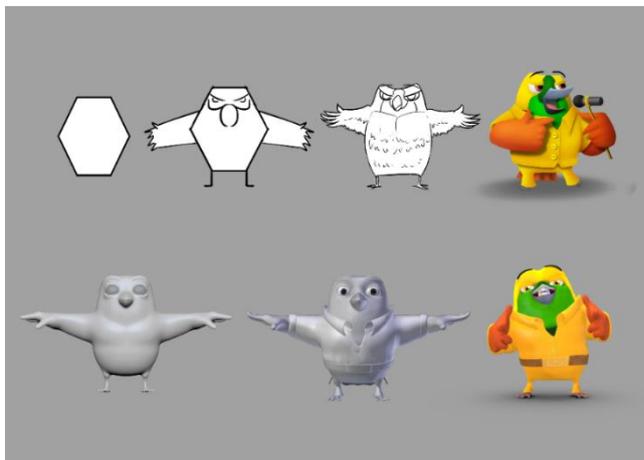
Gambar 5.75 Implementasi desain karakter Jim dalam bentuk model 3D



Gambar 5.76 Implementasi desain karakter Vincent dalam bentuk model 3D



Gambar 5.77 Implementasi desain karakter Choki dalam bentuk model 3D



Gambar 5.78 Implementasi desain karakter Goldy dalam bentuk model 3D



Gambar 5.79 Implementasi desain karakter Quinn dalam bentuk model 3D

Dalam hasil akhir dari pembuatan karakter utama, terdapat beberapa perbedaan yang terjadi antara konsep karakter yang telah dibuat dengan karakter yang telah diaplikasikan kedalam bentuk model 3D. Seperti yang terjadi pada karakter Jim. Dalam konsepnya karakter Jim memiliki bentuk bulu yang terdapat pada bagian leher dan terlihat keluar dari pakaiannya. Namun dalam bentuk model 3D, tidak terdapat gambaran dari bulu tersebut. Hal ini terjadi karena banyaknya masalah yang timbul saat dalam bentuk 3D. Penulis melakukan uji coba dalam menganimasikan karakter Jim yang memiliki bentuk bulu di bagian lehernya. Hasilnya banyak dijumpai kerusakan-kerusakan pada bagian leher karakter dan membuat gerakan karakter menjadi lebih terbatas. Berbeda dengan karakter Choki yang juga memiliki bentuk bulu di bagian lehernya. Bentuk bulu pada karakter Choki lebih sedikit dan tidak terlalu luas, sedangkan bentuk bulu Jim lebih besar. Karakter Choki juga merupakan karakter yang tidak terlalu banyak bergerak dikarenakan penggambaran sifat karakter Choki yang pemalas. Sedangkan karakter Jim merupakan karakter yang sangat banyak bergerak, mengingat *personality* karakter Jim yang suka olahraga dan melakukan aktifitas-aktifitas berat.

Perbedaan yang lain terdapat pada karakter Goldy. Pada gambaran konsepnya, karakter Goldy tidak memiliki sabuk pada bagian pinggangnya. Dalam proses penganimasian model 3D karakter Goldy dengan tidak menggunakan sabuk, terdapat masalah yang terjadi pada bagian pinggang. Pakaian yang dipakai Goldy, terutama pada bagian pinggang mengalami kerusakan saat proses animasi. Sehingga penulis melakukan perubahan dengan menambahkan sabuk pada bagian pinggang. Selain bertujuan untuk mengurangi adanya kerusakan yang terjadi saat proses animasi, perubahan ini juga didasarkan dengan mengingat *personality* dari karakter Goldy yang kaya raya dan terlihat *elegan*. Sehingga penulis menambahkan sabuk dengan bahan emas dan kulit yang terlihat mewah.

5.5.2 Implementasi Karakter ke dalam Bentuk Serial Animasi

Implementasi karakter ke dalam bentuk serial animasi dilihat dari perbedaan pengaplikasian karakter dalam beberapa adegan yang terjadi dalam suatu episode. Episode awal serial animasi “Little Bird” berjudul “Art Classroom”.



Gambar 5.80 Adegan Jim, Bli, dan Vincent di-shot 5



Gambar 5.81 Adegan Bli dan Vincet di-shot 27



Gambar 5.82 Adegan Jim menertawai Bli di-shot 50

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan karakter utama dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Metode riset sudah dilakukan dengan baik dan dijelaskan secara mendetail di dalam laporan perancangan, namun terdapat salah satu metode yang dirasa kurang tepat, yaitu pada studi eksperimental dengan mengajak anak-anak menggambar bersama alternatif desain karakter burung yang telah penulis buat. Metode ini dirasa kurang sesuai dan akan lebih baik jika pembuatan desain karakter tidak ada campur tangan dari pihak audiensi pada saat proses desain hingga sampai karakter benar-benar selesai.
- Terdapat beberapa kendala dalam proses desain, terutama pada bagian proses *rigging* dan animasi karakter. Pada bagian ini waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan satu karakter terbilang cukup lama. Namun akhirnya dapat terselesaikan meskipun terdapat beberapa bagian yang rusak saat di animasikan, seperti pada bagian bahu Jim yang kurang cocok pada saat dia mengangkat barbel, kaki Bli yang terkadang melengkung ketika berjalan, celana Choki yang sering tembus dengan kulit, dan lain sebagainya. Sehingga hasil dari *rendering* animasi perlu dibenarkan ulang untuk berusaha menutupi kerusakan-kerusakan tersebut. Selain itu juga terjadi permasalahan pada model 3D karakter ketika dianimasikan sehingga membuat penulis melakukan perubahan bentuk karakter saat telah melewati proses konsep karakter.

6.2 Saran

Perancangan karakter utama serial animasi “Little Bird” mendapatkan beberapa saran sebagai berikut:

- Dalam pembuatan karakter utama serial animasi “Little Bird” diperlukan adanya kemampuan yang cukup terlebih dahulu mengenai animasi 3D terutama pada bagian *rigging* karakter.
- Desain karakter dirasa sangat menarik secara visual, namun untuk *personality* karakter dan hubungannya antar karakter masih perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar peran karakter utama sebagai sebagai pelaku yang mampu mengembangkan cerita dapat terbangun dengan baik.
- Perlu adanya pengaturan ulang pada proses *rigging* karakter, karena pada saat proses penganimasiannya terdapat banyak sekali kerusakan yang terjadi akibat penempatan dan pengaturan *rigging* yang kurang cocok dengan proporsi badan karakter.
- Harapan kedepannya, penulis berharap bahwa perancangan karakter utama serial animasi “Little Bird” dapat terwujud dengan tayang di televisi nasional.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Literatur

- Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019.
Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif R,I (2014), Ekonomi Kreatif:
Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019.
- Komisi Penyiaran Indonesia. (2012). Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) dan
Standar Program Siaran (SPS).
- Mattesi, M. D. (2008). *Force: Character Design from Life Drawing*.
Burlington: Focal Press.
- Mccloud, S. (2006). *Making Comics*. New York: Harper Collins.
- Studio Binder. (2016). *How to Use Color in Film*. Santa Monica: Studio
Binder.
- Sutedi, A. (2009). *Hak atas kekayaan intelektual*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.
- White's, T. (2012). *Animators Notebook*. Waltham: Focal Press.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. Burlington: Focal
Press.

Jurnal

- Ekström, H. (2013). How Can a Character's Personality be Conveyed Visually
Through. *Game Design and Graphics*, 6-14.
- Goldbaum, S. C. (2003). Developmental Trajectories of Victimization:
Identifying Risk and Protective Factors. *Journal of Applied School
Psychology*, 19: 139-156.

Website

<https://nasional.sindonews.com/read/1223442/15/indonesia-tempati-posisi-tertinggi-perundungan-di-asean-1500880739>

<https://uzone.id/-Tayangan-Alay-Ternyata-Beri-Dampak-Buruk-ke-Anak>

<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>

<http://www.datazone.birdlife.org/country/indonesia>

http://en.wikipedia.org/wiki/Animation#cite_note-1

<http://webpace.ship.edu/cgboer/jung.html>

<https://tvtropes.org/>

<http://floobynooby.blogspot.com/>

BIODATA PENULIS



Dilahirkan di Surabaya, 8 Mei 1994, Faishal Aryan Harmandito telah menempuh pendidikan di SDN Klampis Ngasem 1/246 Surabaya, SMPN 30 Surabaya, dan SMA MTA Surakarta. Saat ini sedang berusaha untuk menyelesaikan studi S1-nya di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Saat kecil sangat suka menonton film-film animasi dan menggambar karakter-karakter dalam film animasi. Hingga akhirnya ketika masuk dalam perkuliahan, penulis berencana untuk fokus dalam mendalami industri animasi. Keinginannya mendalami industri animasi diwujudkan dengan melakukan “Perancangan Karakter Utama Serial Animasi Little Bird dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia” pada tugas akhir dalam menyelesaikan program studi S-1. Saat ini sedang menekuni usaha yang bergerak dalam industri animasi.