TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DAN *ENVIRONMENT* UNTUK SERIAL ANIMASI 2D "PUYU TO THE RESCUE" DENGAN MANGADAPTASI BIOTA LAUT

Danika Clarafitri Hermanudin
08311540000070

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

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2019

TUGAS AKHIR DV 184801

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DAN *ENVIRONMENT* UNTUK SERIAL ANIMASI 2D "PUYU TO THE RESCUE" DENGAN MANGADAPTASI BIOTA LAUT

Danika Clarafitri Hermanudin

NRP. 08311540000070

DOSEN PEMBIMBING

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT.

NIP. 19810710 201012 1 002

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

2019

TUGAS AKHIR DV 184801

CHARACTER AND ENVIRONMENT DESIGN FOR ANIMATED SERIES 2D "PUYU TO THE RESCUE" BY ADAPTING MARINE BIOTA

Danika Clarafitri Hermanudin

NRP. 08311540000070

COUNSELLOR

Nugrahardi Ramadhani, S.Sn, MT.

NIP. 19810710 201012 1 002

INDUSTRIAL DESIGN PROGRAMME - VISUAL COMMUNICATION DESIGN

FACULTY OF ARCHITECTURE, DESIGN AND PLANNING

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

2019

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DAN *ENVIRONMENT* UNTUK SERIAL ANIMASI 2D "PUYU TO THE RESCUE" DENGAN MENGADAPTASI BIOTA LAUT

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada
Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

DANIKA CLARAFITRI HERMANUDIN
NRP. 08311540000070

Surabaya, 05 Agustus 2019
Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,	Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk	Dosen Pembimbing
Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.	**Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT**
NIP. 19751014 200312 2001	**NIP. 19810710 201012 1 002**

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

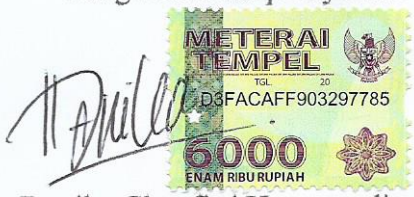
Nama : **Danika Clarafitri Hermanudin**
NRP : **08311540000070**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"Perancangan Desain Karakter dan *Environment* Untuk Serial Animasi 2D "Puyu to The Rescue" Dengan Mengadaptasi Biota Laut"** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

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

Surabaya, 29 Juli 2019
Yang membuat pernyataan



Danika Clarafitri Hermanudin
08311540000070

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DAN *ENVIRONMENT* UNTUK SERIAL ANIMASI 2D "PUYU TO THE RESCUE" DENGAN MENGADAPTASI BIOTA LAUT

Danika Clarafitri Hermanudin NRP. 08311540000070
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk Industri
Fakultas Arsitektur Desain Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

ABSTRAK

Animasi kini menjadi sarana yang sangat digemari oleh anak – anak. Tokoh karakter yang lucu dan jalan cerita yang menarik merupakan beberapa konten yang menjadikan animasi suatu daya tarik pada anak. Selain untuk hiburan, animasi dapat memberikan edukasi secara langsung maupun tidak langsung. Perancangan ini khusus untuk menciptakan desain karakter dan *environment* dalam serial animasi 2D berjudul "Puyu to The Rescue". Serial animasi tersebut mengangkat isu lingkungan nusantara dimana menceritakan kehidupan biota laut dengan tujuan untuk mengenalkan keaneka ragaman hayati laut dan menyadarkan kondisi laut saat ini yang mengalami pencemaran.

Perancangan ini menggunakan metode studi eksperimental, setiap bagian mempunyai metode tersendiri dalam menyusun referensi pada desain karakter dan *environment*. Rancangan karakter dan *environment* diadaptasi dari biota laut dengan konsep cerita yang menghibur serta unsur Nusantara diaplikasikan ke dalam *environment*. Pengumpulan data riset terbagi menjadi, kualitatif dengan pencarian sumber data statistik responden target audien, data primer berupa literatur-literatur ilmiah dan melakukan *depth interview* terhadap pakar animasi (desain karakter dan desain environment), dan data sekunder berupa studi eksisting desain karakter dan *environment* berdasarkan film-film animasi yang bertemakan kehidupan hewan laut, studi literatur dan teori-teori terkait.

Hasil perancangan desain karakter terbagi menjadi dua karakter yaitu mengadaptasi biota laut di Indonesia sebagai karakter utama dan sekuder, dengan tujuan mengenalkan keanekaragaman serta kekayaan hayati laut negeri ini dan mengadaptasi isu kehidupan biota laut yang sudah mulai tercemar sebagai karakter antagonis. Pada desain environment mengapatasi biota laut dengan memberi keunikan pada properti tertentu. Keseluruhan animasi ini akan dibangun sesuai untuk anak usia sekitar 6-8 tahun, sehingga akan dibawakan secara ringan dan mudah dipahami. Hasil akhir perancangan ini berupa video *turntable* 9 karakter terdiri dari 3 tokoh utama, tokoh sekunder, dan tokoh antagonis yang berisi tentang deskripsi, eskpresi, dan aktifitas setiap karakter, serta *environment* secara keseluruhan dunia dalam animasi berdurasi kurang lebih 5 menit.

Kata kunci: biota laut, desain karakter, environment, animasi 2D, serial animasi

CHARACTER AND ENVIRONMENT DESIGN FOR ANIMATED SERIES 2D "PUYU TO THE RESCUE" BY ADAPTING MARINE BIOTA

Danika Clarafitri Hermanudin NRP. 08311540000070
Visual Communication Design Study Program
Department of Industrial Product Design
Faculty Of Architecture, Design, and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology Surabaya

ABSTRACT

An animation is now a very popular tool favored by children. Funny characters and interesting storylines are some content that makes animation an attraction to children. In addition to entertainment, animation can provide education directly or indirectly. This design is specifically for creating a character and environment designs for animated series 2D entitled "Puyu to The Rescue". The animated series raises the environmental issues of the Indonesian archipelago where it tells the life of marine biota to introduce marine biodiversity and make aware of the current conditions of the sea that are polluted.

This design uses experimental study methods, each part has its method of compiling references to character designs and environments. The character design and environment are adapted from marine biota with entertaining story concepts and the Indonesian archipelago elements applied to the environment. The collection of research data is divided into qualitative research with the source of respondents' target audience data, primary data in the form of scientific literature and conducting depth interviews with animation experts (character design and environment design), and secondary data in the form of existing character and environment design based on animated films with the theme of marine animal life, study of literature and related theories.

The character design is divided into two characters, by adapting marine biota in Indonesia as the main and secondary characters, to introduce the biodiversity and marine wealth of this country and adapting the issues of marine life that have begun to be polluted as antagonistic characters. In the design environment, by adapting marine biota by giving uniqueness to certain properties. The entire animation will be built according to children aged around 6-8 years so that it will be presented lightly and easily understood. The final result of this design is in the form of 9 character video turntables consisting of 3 main characters, secondary, and antagonist figures that contain descriptions, expressions, and activities of each character, and the whole world environment in the animation last approximately 5 minutes.

Keywords: marine biodiversity, character design, environment, 2D animation, animated series

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan kasih sayang- Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis Tugas Akhir ini dengan lancar. Karya tulis yang berjudul **"*Perancangan Desain Karakter dan Environment Untuk Serial Animasi 2D Dengan Mengadaptasi Biota Laut*"** ini, penulis dedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam program studi Desain Komunikasi Visual di jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan (FADP) Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, dan juga diharapkan agar karya tulis ini dapat bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa lainnya, peneliti-peneliti selanjutnya serta semua pihak yang membutuhkan, untuk kemudian dapat dijadikan acuan, referensi maupun bahan perbandingan dengan karya tulis lain.

Kelancaran dan terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis terutama untuk kedua orang tua saya Bapak Hermanudin dan Ibu Dewi Kaniawati atas segala dukungan moril dan materiil yang diberikan sejak penulis masih di dalam kandungan hingga saat ini serta doa-doa dan kasih sayang mereka yang selalu penulis rasakan. Kepada kedua kakak saya Kak Dean dan Kak Aldwin, serta kakak ipar saya Teh Icha yang telah membantu dan mendukung saya dari jauh.
2. Seluruh dosen yang telah mendidik penulis terutama kepada Pak Dani selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan ide dan semangat, serta kepada dosen penguji Pak Bendra dan Pak Sayat selaku dosen penguji yang memberikan banyak sekali kritikan dan saran yang bermanfaat.
3. Teman seperjuangan saya, Salsabilla dari awal penulisan hingga akhir.

4. Teman produk seperjuangan dan seper-nginapan saya, Dena, Honoh, Naila, Tina, Omega, Dayin, dan Fira yang telah menemani, mendukung dan memberi tempat untuk meminggat.
5. Kepada teman "Antar Kata" saya, Jips dan Miwa yang telah memberi dukungan dan mendengar segala curhatan saya.
6. Kepada Hewu, Alhaq dan Cece yang menemani saya mengerjakan penulisan ini hingga berhari-hari di RTA.
7. Mas Risma dari Hompimpa Studio yang berulang kali penulis kunjungi untuk menjadi narasumber, terima kasih memberikan masukan dan pandangan ke depan untuk hasil Tugas Akhir ini.
8. Mas Azareel, Mas Rahadyo dan Mas Septian dari Solar Studio yang juga sering dikunjungi penulis untuk menjadi narasumber, terima kasih untuk masukan dan saran yang sangat bermanfaat.
9. Kepada Amar selaku rekan seperjuangan merancang serial animasi Puyu to the Rescue episode 1 ini hingga selesai, yang telah sabar menghadapi sifat saya yang mudah emosional.
10. Kepada teman yang selalu ada Pau, Rizka, Naces, Tikuy, dan Sarcil yang telah membantu dan memberikan semangat yang tiada henti.
11. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Despro – DKV ITS dan PSM ITS angkatan 2015 yang selalu memberikan hiburan, semangat dan kegopohan selama menjalani Tugas Akhir ini.
12. Semua pihak sekaligus pihak yang mungkin secara tidak langsung membantu kelancaran Tugas Akhir penulis. Untuk bantuannya penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 7 Agustus 2019

Penulis

Danika Clarafitri Hermanudin

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang **1**
1.2. Rumusan Masalah **4**
1.3. Batasan Masalah **4**
1.4. Tujuan Perancangan **5**
1.5. Manfaat Perancangan **5**
1.5.1. Manfaat Secara Umum 5
1.5.2. Manfaat Secara Khusus 5
1.6. Sistematika Penulisan **6**
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **9**
2.1. Animasi 2D **9**
2.2. Pengertian Serial Animasi **9**
2.3. Pengertian Desain Karakter **9**
2.4. Pengertian Karakter **10**
2.5. Identitas Karakter **10**
2.5.1. Menentukan Tujuan dan Alasan Krakter dalam Film 10
2.5.2. Menentukan Biodata Karakter 11
2.6. Tingkah Laku **11**
2.7. Studi Archetype **11**
2.8. Gestur **11**
2.9. *Basic Shape* **12**
2.10. Ekspresi dan Emosi **14**
2.11. Teori Pendukung **15**
2.11.1. Kostum 15
2.11.2. Warna 15
2.12. *Stylized* **16**
2.12.1. Ciri – ciri *Stylized* 17
2.13. Humanoid **17**

2.14. *Environment* Animasi 17
2.15. *Environment* Animasi 2D 17
2.15.1. Berdasarkan genre 18
2.16. Tata Letak *Environment* Animasi 19
2.16.1. *Foreground* 20
2.16.2. *Midground* 20
2.16.3. *Background* 21
2.17. Kajian Aset Properti Animasi 21
2.17.1. Kajian Desain Properti dan Material 21
2.17.2. Aset Properti Sebagai Penunjuk *Setting* Tempat 22
2.18. Illustrasi 22
2.18.1. Jenis – jenis Ilustrasi 22
2.19. Studi Eksisting 23
2.19.1. SpongeBob SquarePants 24
2.19.2. Song of The Sea 28
2.19.3. Finding Nemo 31
BAB III METODE PERANCANGAN 35
3.1. Bagan Alur Perancangan 35
3.2. Protokol Penelitian 36
3.2.1. Studi Literatur 36
3.2.2. Studi Eksisting Animasi 36
3.2.3. Studi *Archetype* 37
3.2.4. Konsep Awal 37
3.2.5. Studi Eksperimental 1 37
3.2.6. *Depth Interview* 1 38
3.2.7. Studi Eksperimental 2 39
3.2.8. *Depth Interview* 2 39
3.2.9. Studi Eksperimental 3 40
3.2.10. *Depth Interview* 3 41
3.2.11. *Prototyping* 42

3.2.12. Kuesioner 43
3.2.13. *Depth Interview* 4 45
3.2.14. *Final* Konsep 46
3.2.15. Eksekusi 46
3.2.16. Finishing 46
3.2.17. Final Design 47
3.3. Jadwal Riset 47
BAB IV ANALISA HASIL RISET 49
4.1 Studi Eksisting 49
4.2 Studi Archetype 50
4.2.1. *Energenic and Optimistic* 50
4.2.2. *Dumb and Coward* 51
4.2.3. *Clever yet Stubborn* 52
4.2.4. *Cute Innoncent* 54
4.2.5. *Spirited Girl* 55
4.2.6. *The Big Fat Bully* 56
4.2.7. *The Villain Gang* 57
4.3 Konsep Awal 58
4.4. Studi Eksperimental 1 58
4.4.1. Desain Karakter 58
4.4.2. Desain *Environment* 59
4.5. *Depth Inteview 1* 60
4.6. Studi Eksperimental 2 62
4.6.1. Desain Karakter 62
4.6.2. Desain *Environment* 66
4.7. *Depth Interview* 2 67
4.8. Studi Eksperimental 3 69
4.8.1. Desain Karakter 69
4.8.2. Desain *Environment* 71
4.9. *Depth Inteview 3* 71

4.10. Kuesioner 75
4.11. *Depth Interview* 4 82

BAB V KONSEP PERANCANGAN 85
5.1. Deskripsi Perancangan 85
5.2. Kriteria Desain 85
5.2.1. Kebutuhan konsumen 85
5.2.2. Karakter 85
5.2.3. *Environment* 86
5.3. Produk yang dihasilkan 87
5.4. Konsep Cerita 87
5.4.1. Keterkaita Antara Karakter 88
5.4.2. Konsep Dunia Environment 88
5.4.3. Konsep Cerita dalam Serial Animasi (*Season* 1) 89
5.5. Konsep Karakter 92
5.5.1. Tokoh Utama dan Tokoh Sekunder 92
5.5.2. Tokoh Antagonis 95
5.6. Proses Desain Karakter 97
5.6.1. Desain Karakter Tokoh Utama dan Sekunder 97
5.6.2. Desain Karakter Tokoh Antagonis 122
5.7. Konsep *Environment* dan Properti 130
5.7.1. Desain *Environment* 130
5.7.2. Desain Properti 132
5.7.3. Desain Properti Bangungan 133
5.8. Hasil Desain *Environment* Keseluruhan Dunia 135

BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN 141
6.1 Cut Out Karakter 141
6.1.1. Cut Out Pembagian Tubuh Karakter 141
6.1.2. Cut Out Pembagian Pada Muka 142
6.2 Proporsi Badan Antar Karakter 143

6.3 Cut Out Environment dan Properti 145
6.4 *Environment* Keperluan Animasi 146
6.5 Pengaplikasin Desain Pada Animasi 147
BAB VII 151
7.1 Kesimpulan 151
7.2 Saran 152
DAFTAR PUSTAKA 15153
LAMPIRAN 15155

(Halaman sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2. 1 Gestur pada karater Gloria dari Madagascar 12
Gambar 2. 2 Contoh karakter dengan basic shape lingkaran 13
Gambar 2. 3 Contoh karakter dengan basic shape persegi 13
Gambar 2. 4 Contoh karakter dengan basic shape segitiga 14
Gambar 2. 5 Gambar ekspresi dan emosi 15
Gambar 2. 6 Contoh karakter dan stilasi 16
Gambar 2. 7 Contoh environment fantasy 18
Gambar 2. 8 Contoh environment slice of life 19
Gambar 2. 9 Foreground 20
Gambar 2. 10 Midground 20
Gambar 2. 11 Background 21
Gambar 2. 12 Aset properti dalam setting kereta bawah tanah 22
Gambar 2. 13 Contoh gambar ilustrasi dekoratif 23
Gambar 2. 14 Poster Spongebob 24
Gambar 2. 15 Gambar karakter Spongebob SquarePants 25
Gambar 2. 16 Gambar environment Spongebob Squarepants 26
Gambar 2. 17 Poster Song of The Sea 28
Gambar 2. 18 Gambar karakter Song of The Sea 29
Gambar 2. 19 Potongan scene Song of The Sea 30
Gambar 2. 20 Gambar poster Finding Nemo 31
Gambar 2. 21 Gambar karakter Finding Nemo 32
Gambar 2. 22 Cuplikan scene Finding Nemo 33

BAB III

Gambar 3. 1 Tahap Kerja Metodologi Perancangan 35

BAB IV

Gambar 4. 1 Studi archetype energenic and optimistic 50
Gambar 4. 2 Studi archetype dumb and coward..... 51
Gambar 4. 3 Studi archetype clever yet stubborn..... 53
Gambar 4. 4 Studi archetype cute innoncent..... 54
Gambar 4. 5 Studi archetype spirited girl..... 55
Gambar 4. 6 Studi archetype the big fat bully..... 56
Gambar 4. 7 Studi archetype the villain gang 57
Gambar 4. 8 Eksperimental 1 sketsa desain karakter 59
Gambar 4. 9 Eksperimental 1 sketsa environment 60
Gambar 4. 10 Studi eksperimental 2 desain environment 66
Gambar 4. 11 Foto depth inteview 2 Hompimpa studio..... 67
Gambar 4. 12 Studi eksperimental 3 desain environment 71
Gambar 4. 13 Foto depth inteview 3 Solar studio 71
Gambar 4. 14 Foto depth interview 3 Hompimpa studio 73
Gambar 4. 15 Foto proses kuesioner 75
Gambar 4. 16 Pertanyaan anak 1 76
Gambar 4. 17 Pertanyaan anak 2 77
Gambar 4. 18 Pertanyaan anak 3 77
Gambar 4. 19 Pertanyaan anak 4 78
Gambar 4. 20 Pertanyaan anak 5 78
Gambar 4. 21 Pertanyaan anak 6 79
Gambar 4. 22 Pertanyaan anak 7 79
Gambar 4. 23 Pertanyaan anak 8 80
Gambar 4. 24 Pertanyaan anak 9 80
Gambar 4. 25 Pertanyaan anak 10 81
Gambar 4. 26 Depth interview 4 Solar studio 82

BAB V

Gambar 5. 1 Keterkaitan antar karakter..... 88

Gambar 5. 2 Sketsa konsep tokoh utama dan sekunder 95
Gambar 5. 3 Sketsa konsep tokoh antagonis 97
Gambar 5. 4 Alternatif desain karakter Puyu 99
Gambar 5. 5 Alternatif desain karakter Puyu yang terpilih 100
Gambar 5. 6 Sketsa tampak karakter Puyu 100
Gambar 5. 7 Hasil desain karakter Puyu 100
Gambar 5. 8 Ekspresi dasar karakter Puyu 101
Gambar 5. 9 Alternatif desain karakter Buba 104
Gambar 5. 10 Alternatif desain karakter Buba yang terpilih 105
Gambar 5. 11 Sketsa tampak karakter Buba 105
Gambar 5. 12 Hasil desain karakter Buba 105
Gambar 5. 13 Ekspresi dasar karakter Buba 106
Gambar 5. 14 Alternatif desain karakter Gogop 109
Gambar 5. 15 Alternatif desain karakter Gogop yang terpilih 110
Gambar 5. 16 Sketsa tampak karakter Gogop 110
Gambar 5. 17 Hasil desain karakter Buba 110
Gambar 5. 18 Ekspresi dasar karakter Gogop 111
Gambar 5. 19 Moodboard desain environment 131
Gambar 5. 20 Contoh sketsa environment 131
Gambar 5. 21 Contoh hasil akhir desain environment 132
Gambar 5. 22 Contoh hasil akhir desain properti 132
Gambar 5. 23 Aset properti animasi 2D Puyu To The Rescue 133
Gambar 5. 24 Sketsa alternative properti bangunan 134
Gambar 5. 25 Hasil properti bangunan 134
Gambar 5. 26 Peta coral city 135
Gambar 5. 27 Environment coral city 136
Gambar 5. 28 Environment taman kelomang 137
Gambar 5. 29 Environment hutan lamun 138
Gambar 5. 30 Environment kebun terumbu karang 138
Gambar 5. 31 Environment goa karam 139

BAB VI

Gambar 6. 1 Proporsi badan antar karakter 143
Gambar 6. 2 Cut out environment 145
Gambar 6. 3 Cut out properti 146
Gambar 6. 4 Environment keperluan animasi 147
Gambar 6. 5 Pengaplikasian desain pada animasi 150

DAFTAR TABEL

BAB III

Tabel 3. 1 Studi eksperimental 1 38
Tabel 3. 2 Depth interview 1 38
Tabel 3. 3 Studi eksperimental 2 39
Tabel 3. 4 Depth interview 2 40
Tabel 3. 5 Studi eksperimental 3 40
Tabel 3. 6 Depth interview 3 Hompimpa studio 41
Tabel 3. 7 Depth interview 3 Solar studio 42
Tabel 3. 8 Prorotyping 42
Tabel 3. 9 Kuesioner 43
Tabel 3. 10 Depth interview 4 45
Tabel 3. 11 Final konsep 46
Tabel 3. 12 Jadwal riset 47

BAB IV

Tabel 4. 1 Hasil depth interview 1 60
Tabel 4. 2 Studi eksperimental 2 desain karakter 62
Tabel 4. 3 Hasil depth interview 2 67
Tabel 4. 4 Studi eksperimental 3 desain karakter 70
Tabel 4. 5 Hasil depth interview 3 Solar studio 72
Tabel 4. 6 Hasil depth interview 3 Solar studio 73
Tabel 4. 7 Keterangan proses kuesioner 75
Tabel 4. 8 Poin jawaban kuesioner 75
Tabel 4. 9 Hasil depth interview 4 Solar studio 82

BAB V

Tabel 5. 1 Produk yang dihasilkan 87
Tabel 5. 2 Penjelasan konsep tokoh utama dan sekunder 92

Tabel 5. 3 Penjelasan konsep tokoh antagonis 96
Tabel 5. 4 Deskripsi karakter Puyu 97
Tabel 5. 5 Gestur karakter Puyu 102
Tabel 5. 6 Deskripsi karakter Buba 103
Tabel 5. 7 Gestur karakter Buba 107
Tabel 5. 8 Deskripsi karakter Gogop 108
Tabel 5. 9 Gestur karakter Gogop 112
Tabel 5. 10 Deskripsi karakter Cimot 113
Tabel 5. 11 Gestur karakter Cimot 114
Tabel 5. 12 Deskripsi karakter Pina 116
Tabel 5. 13 Gestur karakter Pina 117
Tabel 5. 14 Deskripsi karakter Ferdi 119
Tabel 5. 15 Gestur karakter Ferdi 120
Tabel 5. 16 Deskripsi karakter Larakan 122
Tabel 5. 17 Gestur karakter Larakan 123
Tabel 5. 18 Deskripsi karakter Mbu 125
Tabel 5. 19 Gestur karakter Mbu 126
Tabel 5. 20 Deskripsi karakter Bledug 128
Tabel 5. 21 Gestur karakter Bledug 129

BAB VI

Tabel 6. 1 Cut out pembagian tubuh karakter 141
Tabel 6. 2 Cut out pembagian pada muka 142
Tabel 6. 3 Cut out mata dan mulut 142

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi kini menjadi sarana yang sangat digemari oleh anak-anak. Tokoh karakter yang lucu dan jalan cerita yang menarik merupakan beberapa konten yang menjadikan animasi menjadi daya tarik oleh anak-anak. Selain untuk hiburan, animasi itu sendiri dapat memberikan edukasi kepada anak-anak yang menontonnya, baik secara langsung atau tidak langsung. Dengan begitu banyak orang tua moderen memilih animasi sebagai pengisi waktu anak-anak mereka. Ide dan konsep animasi merupakan salah satu kunci dari kesuksesan film animasi.

Salah satu perancangan yang dikerjakan bersama peneliti kini adalah serial animasi 2D berjudul *Puyu to The Rescue*. Penyampaian edukasi yang menjadi topik pada serial animasi ini adalah mengangkat isu lingkungan Nusantara yang berfokuskan pada pencemaran laut. Pencemaran laut sudah menjadi salah satu permasalahan terbesar di Indonesia. Pemerhati lingkungan perairan, *Ocean Crusaders* membuat daftar peringkat negara-negara yang mencemarkan laut dengan sampah plastik terbanyak. Di peringkat pertama adalah China, disusul oleh Indonesia dan Filipina di peringkat dua dan tiga. Dari data mereka ditemukan jumlah sampah plastik yang tidak dikelola dengan benar di Indonesia mencapai lebih dari 3 ton metrik per tahunnya.[1]

Diharapkan pembuatan serial animasi *Puyu to The Rescue* ini dapat meningkatkan rasa empati anak-anak terhadap kehidupan biota laut yang ekosistemnya kini dirusak oleh pencemaran laut. Dengan begitu anak-anak akan belajar untuk tidak memperparah pencemaran dan akan turut menjaga lingkungan. Konsep cerita pada serial animasi ini menceritakan tentang kehidupan biota laut dalam bentuk kisah petualang dengan karakter hewan laut berinteraksi dengan hewan laut lainnya dalam dunia fantasi di bawah laut, yang nantinya akan ada konflik antara

[1]https://www.viva.co.id/gaya-hidup/kesehatan-intim/1049837-indonesia-negara-kedua-

mereka dengan sampah maupun pencemaran laut tiap episode. Keseluruhan animasi ini akan dibangun sesuai untuk anak usia sekitar 6-8 tahun, sehingga akan dibawakan secara ringan, tidak mengandung kekerasan yang berat, mudah dipahami dan aman untuk dikonsumsi anak – anak.

Dalam animasi bukan hanya konsep cerita yang penting, tetapi dibutuhkan komponen yang sesuai, salah satunya adalah desain karakter dan *enviroment*. Perancangan ini akan berfokus pada pengadaptasian biota laut dalam karakter dan environment. Pada animasi *Puyu to The Rescue* akan mengadaptasi hewan laut ke dalam bentuk karakternya. Alasan yang mendasari untuk mengadaptasi hewan laut sebagai karakter pada serial animasi adalah Indonesia merupakan salah satu tempat yang memiliki kekayaan biodivertas terkaya di dunia (Menurut buku *The States of the Sea* yang merupakan hasil dari kolaborasi pemerintah Amerika Serikat (AS) dan Indonesia)[2] dan banyak masyarakat tidak mengetahui bahwa sekian hewan laut yang terkenal berada di periarain laut Indonesia, contohnya seperti enam dari tujuh spesies penyu, ikan raja laut, hiu paus, hiu berjalan, ikan cardinal, ikan pari mantan, dan banyak lagi.

Jenis karakter dalam konsep serial animasi *Puyu to The Rescue* di bagi menjadi dua kelompok, yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Pengaruh karakter utama berperan sangat penting dalam alur cerita. Karakter utama ini terdiri dari satu karakter protagonis utama, dua karakter yang berperan sebagai partner karakter protagonis, dan tiga karakter antagonis. Untuk karakter pendukung terdiri dari tiga karakter sekunder dengan peran sebagai *support* karakter utama maupun tambahan pada episode tertentu dan tokoh figure sebagai pendukung *environment*.

Desain karakter mengacu pada penampilan, kepribadian, watak, dan katakteristik tokoh. Anak-anak cenderung menyukai gaya *visual* yang dibuat lebih mudah dipahami dan dipadu dengan warna-warna yang *colourful* agar lebih tertarik mengenal tokoh dalam serial atau film-film animasi. Pengayaan karakter dalam serial ini akan menggunakan gaya gambar *stylized.* Gaya gambar *stylized* mampu

[2] https://www.mongabay.co.id/2018/11/02/inilah-10-fakta-menarik-tentang-laut-indonesia/

memberikan keunikan dalam porposional bentuk karakter tetapi tetap mempresentasikan visual dari hewan laut yang akan di adaptasikan.

Environment tentunya saling berkaitan satu sama lain yaitu sebagai pendukung dalam sebuah cerita dan karakter pada animasi, selain itu juga memiliki fungsi dalam hal sinematik. *Environment* bertujuan untuk menentukan waktu dan tempat, status sosial, pembangunan moral, dll. Dari beberapa fungsi diatas, maka peran *environment* dalam sebuah animasi sangat dibutuhkan dalam mendukung *setting* dan alur setiap cerita. Dimana hal ini juga akan berpengaruh pada kriteria desain *environment* dan konsep properti yang disesuaikan dengan cerita yang akan dibuat dalam animasi.

Untuk memberi keunikan pada animasi, *Puyu to The Rescue* akan memberi unsur kekayaan alam dan kenekaragaman budaya di Indonesia sesuai dengan konsep cerita yang mengangkat isu lingkungan Nusantara. Seperti penggunaan *environment* dan properti yang mempresentasikan khas Indonesia. Hal tersebut menjadi pembeda terhadap film animasi yang mengadaptasi hewan laut sebagai karakternya, seperti *"Finding Nemo"* dan *"Finding Dory"*. Terinspirasi dalam konsep *environment* pada salah satu serial animasi 3D lokal terkenal, yaitu *"Gob and Friends"* yang menggunakan konten lokal urban Indonesia ke dalam gaya visual environmetnnya. Konsep yang akan di bangun pada *environment* animasi *Puyu to The Rescue* adalah dengan mengadaptasi beberapa rumah tradisional Indonesia yang terkenal dan unik dalam bentuk coral atau objek di dalam laut. Pengayaan gambar pada *environment* dan aset properti sama seperti pada karakter yaitu dengan gaya gambar *stylized,* dikarenakan agar tetap satu kesatuan, terlihat organik dan sederhana dari bentuk objek bawah laut aslinya.

Agar tercipta animasi "*Puyu to The Rescue*" yang menarik, perlu diciptakan konsep keseluruhan elemen animasi yang harmonis dan menyatu dengan konten cerita yang dibuat. Dengan begitu, perlu adanya **"Perancangan Desain Karakter dan Environment untuk Serial Animasi 2D *Puyu to The Rescue* dengan Mengadaptasi Biota Laut"** untuk memenuhi serial animasi ini. Perancangan ini mendukung penuh serial animasi melewati desain karakter, desain *environment,* serta aset properti dalam bentuk 2 dimensi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain karakter dan *environment* untuk serial animasi 2D *Puyu to The Rescue* dengan mangadaptasi biota laut?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka diperlukan batasan yang akan dikerjakan karena keterbatasan waktu dan ilmu yang dikuasai, adapun masalah-masalah yang akan diselesaikan adalah sebagai berikut :

1. Proses perancangan karakter dan *environment* mulai dari konsep sketsa, hingga menjadi bentuk jadi.
2. Perancangan ini hanya membahas pra produksi, yaitu desain karakter dan *environment* untuk serial animasi.
3. Perancangan desain karakter berbatas pada tiga tokoh utama, tiga tokoh antagonis, tiga tokoh sekunder beserta ekspresi dan gestur.
4. Perancangan desain *environment* berbatas pada satu episode dan penggambaran secara garis besar keseluruhan dunia dalam konsep cerita animasi.
5. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah konsep awal, *depth interview* kepada narasumber (pakar animasi), studi eksperimental, dan kuesioner kepada target konsumen.
6. Penulis membatasi perancangan ini dalam hal pembuatan desain karakter, *environment,* dan aset properti. Sedangkan konsep cerita dan pergerakan animasi akan dibahas dalam laporan perancangan dari penulis yang berbeda.
7. Output yang diberikan berupa hasil akhir dari desain karakter, *environment,* dan aset properti dalam bentuk dua dimensi.
8. Output grup berupa animasi 1 episode dengan durasi 6-7 menit.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini antara lain adalah :

1. Membuat desain visual yang menarik dan sesuai untuk anak umur 6-8 tahun.
2. Memperkuat *personality* masing-masing karakter berupa bentuk badan, wajah, pakaian, atribut, ekspresi, dan gesture dengan melakukan studi *archetype.*
3. Menemukan bentuk karakter yang sesuai dengan sifat dan peranan masing-masing karakter dalam cerita serial animasi "Puyu to The Rescue".
4. Menentukan atribut dan warna sesuai dengan karakter masing-masing.
5. Membuat *environment* yang menarik dan sesuai untuk serial animasi "Puyu to The Rescue" dengan mengadaptasi biota laut.
6. Menentukan properti yang sesuai untuk *environment* dalam cerita serial animasi "Puyu to The Rescue" dengan menggabungan unsur Nusantara.
7. Membuat keseluruhan desain karakter dan environment untuk keperluan animasi "Puyu to The Rescue.

1.5. Manfaat Perancangan

Dalam perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara umum maupun khusus.

1.5.1. Manfaat Secara Umum

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

1.5.2. Manfaat Secara Khusus

Hasil perancangan ini secara khusus diharapkan dapat akan berguna bagi pihak akademis, pada desainer, dan *stakeholder.*

1.5.2.1. Manfaat Bagi Pihak Akademis

Sebagai kajian dalam proses pembuatan karakter dan *environment* pada animasi.

1.5.2.2. Manfaat Bagi Pihak Desainer

Sebagai referensi *style* karakter 2D dalam mebawakan konten isu pencemaran laut dengan teman cerita animasi "Puyu to The Rescue".

1.5.2.3. Manfaat Bagi Pihak Stakeholder

Sebagai bahan untuk pengembangan aset animasi dan konsep *IP* baru perusahaan.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada laporan perancangan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pemaparan mengenai latar belakang permasalahan dan fenomena apa saja yang berkaitan dengan perancangan desain karakter dan *environment* sehingga layak dilakukan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat perancangan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang studi teori dari berbagai literatur dan eksisting mengenai desain karakter baik dari segi watak, bentuk dan warna setiap karakter, analisis karakter yang memiliki perwatakan yang kuat, dan desain environment untuk animasi 2D berdasarkan pembagian, genrenya, dan analisis desain *environment* dari beberapa serial atau film animasi yang mengangkat tema sejenis.

BAB III : METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang metode-metode yang dilakukan untuk memperoleh data, jenis dan sumber data, dan teori pendukung tujuan perancangan untuk mencapai pembuatan desain karakter dan desain *environment* yang sesuai dengan taget audien dan konsep animasi.

BAB IV : ANALISA HASIL RISET

Bab ini berisi tentang hasil dari studi analisa perancangan berdasarkan dari hasil penelitian yang didapat melalui studi literatur, studi eksisting, studi *archetype*, *depth interview*, hingga studi eksperimental yang nantinya akan didapatkan kesimpulan sebagai acuan atau tolak ukur penulis dalam merancang desain karakter dan *environment* untuk serial animasi.

BAB V : KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mulai dari penyertaan konsep, proses pembentukannya dari yang berupa sketsa hingga hasil akhir dari output desain karakter dan desain *environment*.

BAB VI : IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini menjelaskan dari hasil akhir desain karakter dan *environment* serta penerapannya pada sebuah serial animasi.

BAB VII: PENUTUPAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil keseluruhan perancangan dan saran untuk perancangan selanjutnya terkait dengan perancangan desain karakter dan *environment.*

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1. Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi dibuat dengan tangan atau dengan bantuan komputer dimana animator menggunakan beberapa gambar untuk menciptakan ilusi gerakan dari karakter. Tipe animasi ini biasanya dibuat dengan menggunakam *vector* yang mengadopsi teknik traditional animation.

2.2. Pengertian Serial Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin "*animatio"* yang asal katanya dari kata "*animo*" (memberikan kehidupan) dan "*atio*" (sebuah aksi). Sedangkan dalam bahasa Inggris animasi berasal dari kata "*animate*" yang memiliki arti menjadikan hidup atau memberikan nyawa. [3] Sehingga dapat disimpulakan bahwa animasi adalah usaha yang dilakukan manusia dalam menggambarkan makhluk atau objek yang bergerak sehingga nampak terlihat hidup dan memiliki nyawa. Kata serial memiliki arti bersambungngan. Sehingga jika digambungkan, serial animasi adalah salah satu bentuk film animasi yang memiliki cerita berurutan atau bersambung antara episode dengan episode selanjutnya.

2.3. Pengertian Desain Karakter

Desain karakter adalah sebuah proses perancangan terhadap seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah Film, Animasi maupun *Game.* Pembuatan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur ceritanya, dan dapat juga membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama. Sebuah karakter harus memunyai biodata. biodata tersebut akan memberikan gambaran tentang siapa karakternya,

[3] J. Wright, *Animation Writing and Development*. Burlington: Focal Press, 2005

bagaimana penampilannya, apa kesukaannya dan yang apa yang ia benci, bagaimana perilakunya, apa fitur pembedanya, dan karakter emosional.[4]

2.4. Pengertian Karakter

Pengertian karakter secara umum adalah watak, sifat atau hal-hal yang sangat mendasar pada diri seseorang. Karakter juga disebut sebagai tokoh, tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlaku andil dalam berbagai peristiwa cerita. Berikut adalah jenis-jenis tokoh:

- Protagonis, yaitu tokoh yang berperan sebagai tokoh utama atau sentral.
- Antagonis, yaitu tokoh yang berperan sebagai penentang tokoh utama.
- Figuran atau pemeran pembantu, yaitu tokoh yang kehadirannya mendamping tokoh utama atau sebagai pendamping.

2.5. Identitas Karakter

Dalam setiap pembuatan animasi perlu adanya konsep karakter yang baik, menarik, dan memiliki pengaruh dalam ceritanya. Berikut proses pembuatan karakter dalam buku *Creative Character Design* karya Bryan Tillman.

2.5.1. Menentukan Tujuan dan Alasan Krakter dalam Film

Pada karakter harus mampu menjawab 5W+1H :

- *What*, Apa tujuan karakter tersebut ?
- *Who*, Siapa karakter tersebut?
- *Where*, Dimana karakter tersebut muncul dalam cerita?
- *When*, Kapan karakter tersebut muncul dalam cerita?
- *Why*, Mengapa karakter tersebut melakukan hal tersebut dalam cerita?
- *How*, Bagaimana pengaruh karakter tersebut dala cerita?

[4] Tillman, B. (2011). "Creative Character Design," pp. 11-12.

2.5.2. Menentukan Biodata Karakter

Setiap karakter memiliki biodata dan informasi tentang karakter tersebut yang berupa:

- Informasi Dasar: Nama, umur, tinggi, berat, jenis kelamin, dsb.
- Fitur Pembede: Pakaian, kebiasaan, kelebihan, kekurangan, hobi,dsb.
- Karakteristik Sosial: Keahlian, atribut, tujuan hodup, dsb.
- Karakteristik Emosional: Introvert, ekstrovert, sifat dasar, motivasi, ketakutan,dsb.

2.6. Tingkah Laku

Tingkah laku merupakan cerminan dari sifat, motivasi dan latar belakang karakter. Dengan tingkah laku dapat memberikan sidat karakter tersebut kepada penonton. Dalam penggambaran watak tokoh/karakter dapat diketahui melalui, Segi Fisik, Segi Psiki, dan Segi Sosiologis.

2.7. Studi Archetype

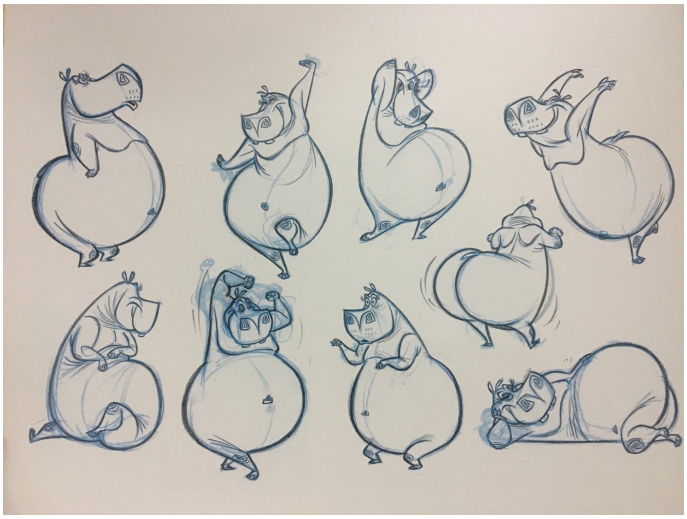
Archetype adalah tipe – tipe sifat dan perilaku dari suatu karakter. Menurut Jung, *archetype* memiliki kaitan yang erat antara psikolog dan fisik.[5] Hal ini yang membuat studi *archetype* ini penting. Penguraian hasil dari Studi *Archetype* yang dibutuhkan penulis dalam peracangan kali ini akan dijelaskan lebih dalam bab empat pada penulisan ini.

2.8. Gestur

Gestur bisa diciptakan melalui sketsa cepat dengan proporsi dan aksi serta skala yang sesuai dengan ide ataupun konsep awal yang diinginkan. Penciptaan gestur memungkinkan untuk memberi sebua karakter visual awal yang diinginkan. Bagaimana konsep dari gestur bisa menjadi sebuah kartun ataupun realis masih

[5] Beorce, C. George, “Carl Jung”. Archived from the original on February 2006.

merupakan hal yang relevan karena pada tahap ini, masi memungkinkan terjadinya inovasi pada karakter.

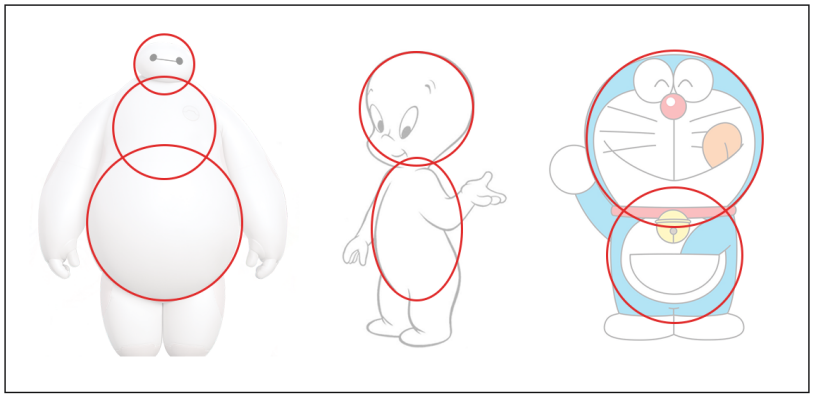


Gambar 2. 1 Gestur pada karakter Gloria dari Madagascar
(Sumber : The Art of Madagascar Escape 2 Africa, Preface by ben Stiller, Written by Jerry Beck)

2.9. *Basic Shape*

Pesan visual harus jelas agar efektif, mengeksplorasi siluet pada tahap awal fase mendesain karakter membuat lebih mudah untuk keterbacaan sifat dari karakter itu sendiri. Bentuk keseluruhan akan berbicara untuk kepribadian karakter. Hal pertama yang perlu diperhatikan adalah bentuk wajah, postur dan bahasa tubuh. Mengkomunikasikan kepribadian melalui bahasa tubuh dan siluet jauh lebih kuat daripada hanya menunjukkan emosi melalui ekspresi wajah. Karena itu, pertama-tama kita akan melihat bentuk dasar atau *basic shape* yang digunakan untuk mendesain kepala dan tubuh karakter dan kemudian kita akan masuk ke detailnya. Berikut beberapa teori tetang bentuk dasar dari suatu objek dan sifatnya:

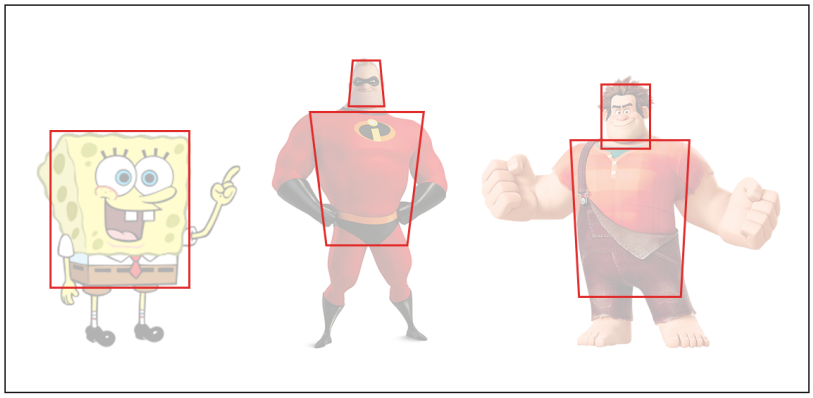
- **Lingkaran**



Gambar 2. 2 Contoh karakter dengan basic shape lingkaran
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Bentuk melengkung dan melingkar dianggap paling ramah karena tidak memiliki sudut tajam atau berbahaya. Bentuk lingkaran memiliki kecenderungan lembut, tidak berbahaya, membangkitkan karakter yang menyenangkan. Banyak karakter protagonis yang terkenal menggunakan lingkaran untuk bentuk dasarnya (Solarski 2012: 180).

- **Persegi**

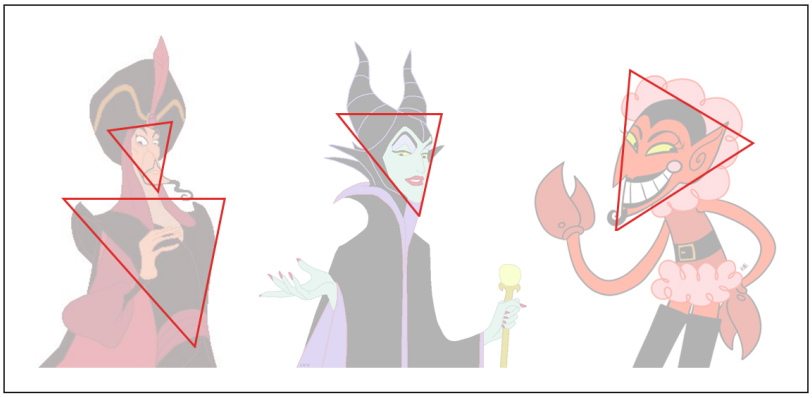


Gambar 2. 3 Contoh karakter dengan basic shape persegi
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Bentuk persegi berhubungan dengan garis vertikal dan horizontal yaitu lurus yang mengkomunikasikan sebagai kekuatan, stabilitas, dan kepercayaan diri. Kotak bisa menjadi besar dan menakutkan atau menghibur dan canggung. Mereka sering

menggambarkan karakter tabah yang dapat diandalkan dan biasanya digunakan untuk pahlawan super atau karakter yang berat (Bancroft 2006: 34).

- **Segetiga**

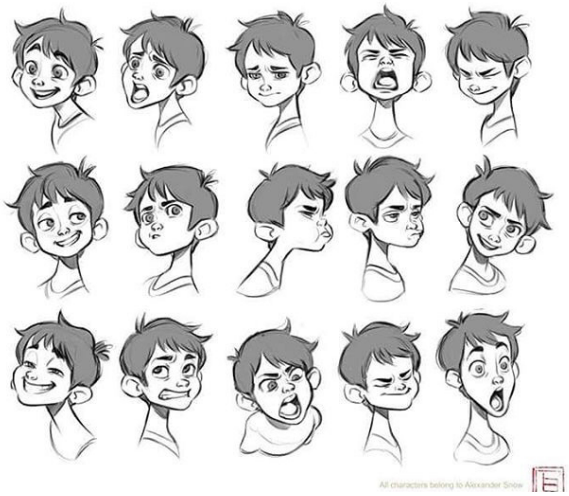


Gambar 2. 4 Contoh karakter dengan basic shape segitiga
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Segitiga berhubungan dengan diagonal, kuat, garis sudut dan paling dinamis dari tiga bentuk lainnya. Orang jahat dan penjahat sering menggunakan bentuk dasar segitiga, hal ini dikarenakan mereka tampak jahat dan terlihat paling agresif (Bancroft 2006: 35).

2.10. Ekspresi dan Emosi

Penciptaan ekspresi dan emosi pada sebuah karakter, perlu terdapat penekanan pada ekspresi yang ingin disampaikan. Jika ingin menyampaikan sebuah ekspresia pada karakter dengan tema cerita sedih, maka ekspresi yang diciptakan harus mampu menyampai kepada pemirsa sehingga terdapat hubungan antara karakter dengan penonton.



Gambar 2. 5 Gambar ekspresi dan emosi
(Sumber : http://getdrawings.com/emotion-drawing#emotion-drawing-15.jpg)

2.11. Teori Pendukung

Pada desain karakter tentunya perlu pendukung untuk memperkuat sifat atau karakter yang akan dibangun dalam sebuah animasi. Berikut teori yang akan membantu penulis dalam membuat desain karakter yang baik.

2.11.1. Kostum

Hal terpenting lainnya dalam sebuah karakter adalah kostum yang mereka kenakan. Kostum dapat membantu menjelaskan identitas dari sebuah karakter, memperkuat kepribadian, dan membedakan satu karakter dengan karakter lainnya.

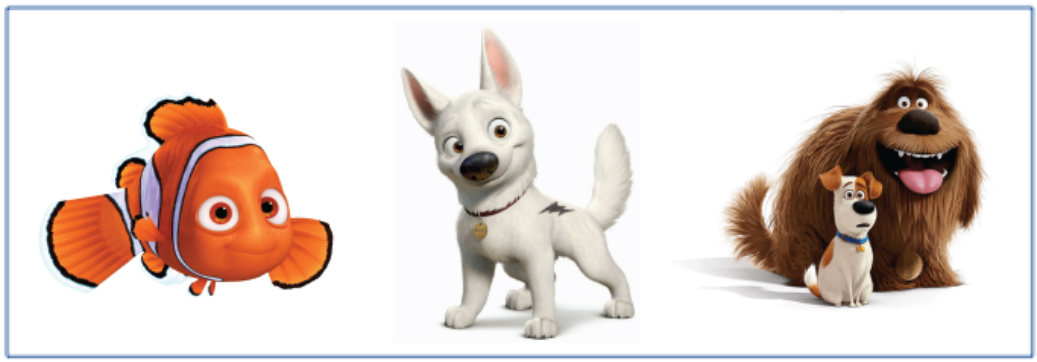
2.11.2. Warna

Dalam sebuah perancangan, warna merupakan komponen yang sangat penting. Karena warna bukan hanya sebuah spektrum hasil pantulan cahaya. Warna dapat memberikan kesan emosional dan makna simbolik dalam sebuah objek perancangan. Anak-anak cenderung menyukai warna - warna yang colourfull dan cerah karena membantu ketertarik mengenal tokoh dalam serial atau film-film animasi. Warna juga sangat berpengaruh dalam pengkarakteran,

ras, jabatan, dan lain sebagainya. Karena konsep cerita Puyu to The Rescue adalah animasi yang berhubungan dengan dunia fantasi dan edukasi, maka jenis warna yang digunakan sesuai dengan beberapa refensi dan objek yang akan diapatasikan. Tetapi tidak menutup kemungkinan dengan adanya sedikit perubahan agar unik, dan semakin menarik.

2.12. *Stylized*

Ada berbagai macam gaya yang biasa dipakai dalam pembuatan desain karakter animasi, tetapi dalam perancangan penulis menggunakan gaya gambar *stylized*. *Stylized* atau stilasi dalah penggayaan gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan atau penyederhanaan namun tetap mampu mempresentasukan krakteristik dari objek aslinya. Stilasi bertujuan untuk menghasilakan gambaran yang lebih unik dan menarik secara visual dari objek aslinya.[6] Gaya gambar ini dipilih karena menghasilkan bentukan yang menarik dari adaptasi hewan laut namun tetap mempu memperlihatkan karateristik dari hewa laut itu sendiri. Desain karakter dibentuk dalam bentuk *vector* karena dirasa akan menghasilkan bentukan yang simple dan dimanis agar memudahkan proses penganimasian 2D. Untuk proses penganimasian akan dibahas oleh penulis yang berbeda.



Gambar 2. 6 Contoh karakter dan stilasi
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

[6] Mattesi, Michael D, (2008), Force: *Character Design from Life Drawing,* Burlington: Focal Press

2.12.1. Ciri – ciri *Stylized*

Berikut adalah ciri – ciri stilasi :

- Gambar stilasi memiliki bentukan yang lebih tegas dan distorsi dari bentukan objek aslinya.
- Selalu memiliki *exaggeration* pada baguan tubuh tertentu.
- Menonjolkan bagian yang merupakan karakteristik utama dari objek aslinya.
- Tidak menghilangkan karakteristik dari objek aslinya.

2.13. Humanoid

Humandoid adalah penggayaan gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya kedalam bentuk yang menyerupai manusia, tetapi bukan manusia asli pada umumnya. Penggayaan humanoid bukan hanya dilihat dari fisik tetapi bisa juga dari gesture maupun sifat pada karakternya.

2.14. *Environment* Animasi

Environment animasi yang dimaksud adalah kombinasi harmonis dari bentuk model objek, properti, warna, yang tersususn dan menciptakan komposisi dua imajinatif yang menarik bagi audiens[7]. *Environment* adalah area dimana sebuah adegan dalam cerita berlangsung, tersusun oleh elemen – elemen yang saling berhubungan dengan karakter, yang merupakan representasi kondisi kultural dan emosional yang hidup didalamnya, yang dapat menggambarkan suasana dan menciptakan *mood*.

2.15. *Environment* Animasi 2D

Environment animasi 2D merupakan gambar suasana yang menjadi background. Secara teknis *environment* 2D memiliki keterbatasan gerak. Teknik ini digunakan pada awal kemunculan animasi tradisional yang dikerjakan dengan cara

[7] 2008, Hans P bacher, Dream World production Design in Animation

gambar *environment* dipisah menjadi beberapa lapisan gambar yang ditumpuk untuk menciptakan layout background 2D, yang biasanya digambar memanjang untuk kemudian digerakan dengan teknik panning. *Environment* animasi 2D terciptakan dari kumpulan-kumpulan aset properti.

2.15.1. Berdasarkan genre

Setiap genre pada animasi memiliki gaya visual yang berbeda sesuai dengan genrenya. Hal ini dapat dilihat melalui penekanan setting, bentuk objek, gaya tekstur, pencahayaan, warna, dan aspek lainnya. Genre pada environment terdiri dari *Adventure, Comedy, Horor/Thriller/Mystery, Drama, Slice of life*, dan *Fantasy*. Genre yang berbeda tentunya akan menciptakan *environment* yang berbeda, khusus untuk perancangan ini genre yang akan digunakan adalah gabungan anatara *fantasy* dan *slice of life* berikut penjelasan dan contohnya :

- ***Fantasy***

Genre ini seringkali menceritakan kisah di sebuah tempat fiktif atau dunia baru, bisa sangat jauh berbeda dengan dunia nyata. Konsep *fantasy* harus dikemas dengan baik agar tiap elemen fiktif masuk akal dan berkesinambungan satu sama lain. *Environment* dan berperan penting sebagai elemen utama untuk menjelaskan dunia fiktif yang akan di ceritakan melalui visual, gaya visual dan konten memiliki ciri khas dari masing-masinf cerita.

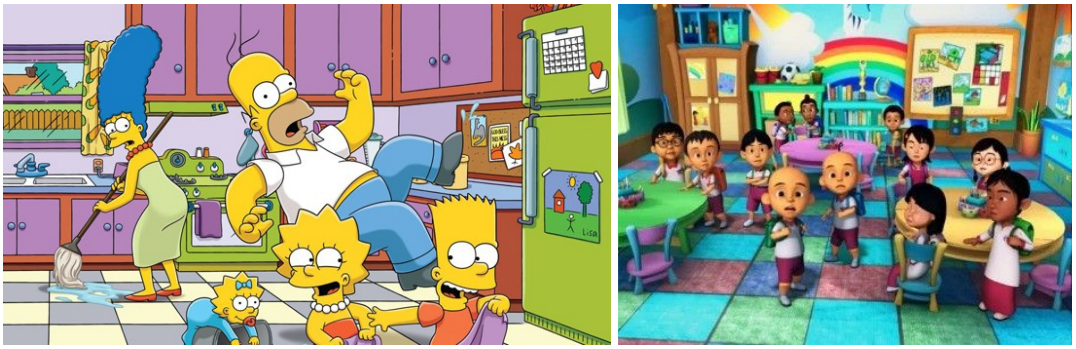


(a) (b)

Gambar 2. 7 Contoh *environment fantasy*
(a) Wreck it Ralph, (b) Spongebob Squarepants
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

- ***Slice of life***

Genre *slice of life* merupakan genre yang tidak memiliki plot cerita pada umumnya, tapi menampilkan kehidupan sehari-hari. Pada umumnya genre ini sering ditemukan dalam serial animasi dengan situasi komedi ringan, contohnya seperti Spongebob Squarepants, Upin & Ipin, The Simpson, Doraemon, dll. *Environment* dalam genre ini memiliki setting lokasi yang sering muncul berulang-ulang. Gaya visual yang ditampilkan menyesuaikan konsep keseluruhan cerita, mondisi latar belakang kultural aslinya dengan warna yang mewaliki lingkungan.



(a) (b)

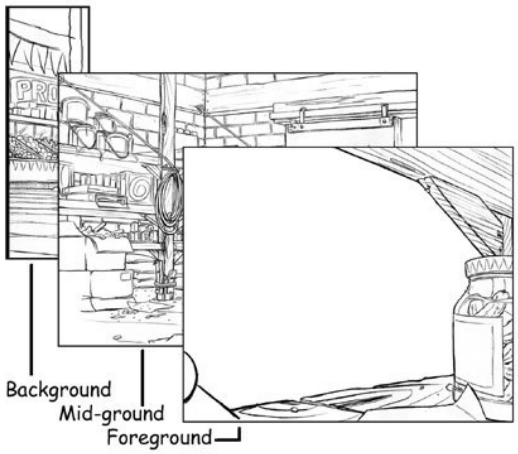
Gambar 2. 8 Contoh *environment slice of life*
(a) TheSimpons, (b) Upin&Ipin
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

2.16. Tata Letak *Environment* Animasi

Berdasarkan buku Mike S Flower yang berjudul "*AnimationWorld*". Dengan menempatkan elemen latar belakang dalam berbagai posisi, karakter di depan dapat menjadi hilang atau terbatas untuk gerakan. Masalah serupa dapat terjadi ketika menempatkan elemen di depan karakter. Untuk lebih mendefinisikan dari seniman tata letak, penciptaan atmosfer dan lingkungan agar karakter dapat bergerak dengan bebas dan berinteraksi adalah hal yang penting. Berikut elemen yang ada pada latar belakang untuk animasi 2D :

2.16.1. *Foreground*

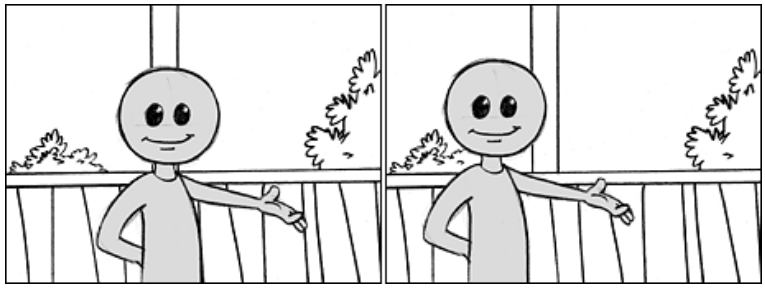
Sebuah elemen yang dekat dan biasanya sebagian diilustrasinya bagian dari objek yang terletak di luar halaman. *Foreground* atau latar depan digunakan bersama dengan area di tengah dan latar belakang suatu *environment*.



Gambar 2. 9 *Foreground*
(Sumber : https://www.awn.com/animationworld/animation-layout-element-placement)

2.16.2. *Midground*

Dalam hubungannya dengan latar depan dan latar belakang suatu lingkungan, *midground* atau katar bagian tengah adalah panggung akting utama untuk animasi berlangsung dan tempat karakter beraksi. Area ini harus memiliki objek lingkungan yang digambar sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu animasi.



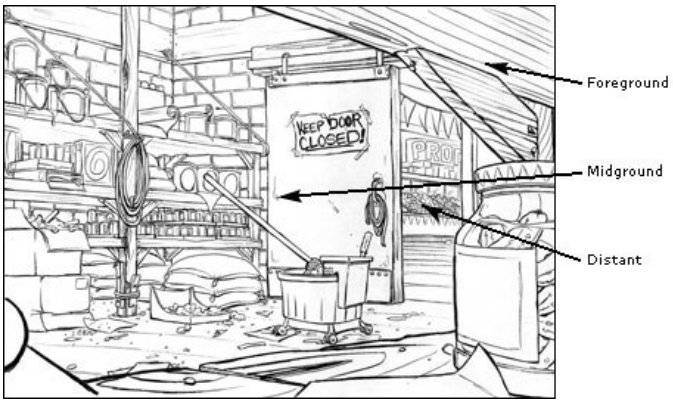
Gambar 2. 10 *Midground*
(Sumber : https://www.awn.com/animationworld/animation-layout-element-placement)

Berikut contohnya, dapat dilihat dari gambar diatas seseorang di luar, dekat tiang bendera. Jika Anda salah mengira orang dan tiang bendera, gambar

akan menunjukkan orang yang memiliki tiang bendera tumbuh dari atas kepalanya. Penataan sangat penting, garis yang berjalan dan perpotongan untuk membentuk satu garis, pada latar belakang dan karakter. Dengan menggerakkan komposisi gambar menjadi jelas dari obstruksi.

2.16.3. *Background*

Dalam hubungannya dengan latar depan (*Foreground*) dan area di tengah-tengah (*Midground*), latar belakang adalah bagian terjauh dari elemen *environment* seperti gunung, pepohonan, awan atau bintang di angkasa. Umumnya ada sedikit detail yang ditarik di area ini. Tujuan dari elemen yang jauh adalah untuk mengkonfirmasi apa yang telah digambarkan oleh *midground* sebagai lingkungan.



Gambar 2. 11 *Background*
(Sumber : https://www.awn.com/animationworld/animation-layout-element-placement)

2.17. Kajian Aset Properti Animasi

Dalam *environment* terdapat aset properti – properti yang dapat mendukung animasi lebih dalam. Berikut kajian aset properti pada animasi.

2.17.1. Kajian Desain Properti dan Material

Tahap ini merupakan proses lanjutan pembuatan variable penting lain dalam sebuah animasi setelah tahap desain *environment.* Yakin proses melanjutkan tahap detail untuk melengkapi *environment* dengan elemen

pendukung seperti barang-barang atau properti, baik itu yang bersentuhan dan digunakan oleh karakter maupun hanya digunakan untuk estetika *environment* saja. Sama seperti desain *environmernt*, desain propoerti ini juga melakukan tahap konsep, eksplorasi bentuk-bentuk geometri yang unik, menarik dan kreatif, dan juga visual atau *style* yang cocok untuk mendukung konsep cerita.

2.17.2. Aset Properti Sebagai Penunjuk *Setting* Tempat

Fungsi asset properti sebagai penunjuk *setting* tempat dapat dilihat dari pembagian komposisi asset prop dalam setiap *scene* cerita. Setiap properti yang digunakan dalam setiap *scene* harus sesuai dengan kebutuhan adegan yang ada dalam *setting* tersebut. Fungsi dan tata letak estetik dari aset yang dibuat harus sesuai dengan tema dan kriteria sebagai media yang mendukung jalannya cerita.



Gambar 2. 12 Aset properti dalam setting kereta bawah tanah
(Sumber : The Art of Madagascar Escape 2 Africa, Preface by ben Stiller, Written by Jerry Beck)

2.18. Illustrasi

Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Hal ini merupakan pengantar ataupun pelengkap terhadap suatu tujuan yang membantu seseorang agar lebih mudah dan cepat mengerti suatu tujuan yang disampaikan dalam ilustrasi tersebut.

2.18.1. Jenis – jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu Ilustrasi Naturalis, Ilustrasi Dekoratif,

Ilustrasi Kartun, Ilustrasi Karikatur, Ilustrasi Cerita Gambar, Ilustrasi Buku Pelajaran, Ilustrasi Khayalan. Berikut adalah penjelasan salah satu *style* ilustrasi yang akan diterapkan dan dipertimbangkan penulis dalam membuat *environment* untuk perancangan kali ini :

2.18.1.1. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*).



Gambar 2. 13 Contoh gambar ilustrasi dekoratif
(Sumber : http://sukagitu.com/pengertian-ilustrasi/)

2.19. Studi Eksisting

Maksud dari studi eksisting ini adalah untuk mempelajari segala macam animasi yang popular dan sukses di pasaran. Studi eksisting dapat membantu dan sebagai acuan atau tolak ukur bagi penulis untuk perancangan yang akan dikerjakan. Acuan tersebut berupa desain karakter dan *environment*.

2.19.1. SpongeBob SquarePants



Gambar 2. 14 Poster Spongebob
(Sumber: https://id.pinterest.com/pin/683984262128823541/?lp=true)

Judul	: SpongeBob SquarePants
Produksi	: United Plankton Pictures dan Nickelodeon Animation Studios
Format	: Serial Animasi 2D, 11/ 22 menit.
Drilis	: 1 May 1999

SpongeBob SquarePants adalah sebuah serial animasi yang paling terpopuler di Nickelodeon Pada awalnya serial kartun animasi ini ditayangkan pada tahun 1999 di Amerika Serikat dan dicipta oleh Stephen Hillenburg, seorang animator dan ahli biologi laut, dan diterbitkan oleh perusahaannya, United Plankton Pictures Inc. SpongeBob SquarePants menceritakan tetang karakter Spongebob yang merupakan sebuah sponge yang hidup di kota bawah laut bikini bottom.

2.19.1.1. Analisa Desain SpongeBob SquarePants



Gambar 2. 15 Gambar karakter Spongebob SquarePants
(Sumber: https://www.brilio.net/film/24-karakter-di-film-kartun-spongebob-squarepants-unik-semua-181128l.html)

Terciptanya karakter pada serial animasi spongebob diadaptasikan dari bentuk kehidupan laut yang di antropomorfisme-kan, antropomorfisme adalah atribusi karakteristik manusia ke makhluk bukan manusia. Subyek antropomorfisme seperti binatang yang digambarkan sebagai makhluk dengan motivasi manusia, dapat berpikir dan berbicara. Pemilihan bentuk pada beberapa karakter disesuaikan dari bentuk biota laut aslinya. Selain itu juga disesuaikan denga karakteristik sifat dan kemampuan dari karakter yang akan dibangun dalam cerita. Contohnya pada karakter spongebob, spongebob adalah spons laut yang energik dan optimis yang secara fisik menyerupai spons dapur persegi panjang, salah satu kualitas yang diberikan pada kepribadian karakter dengan bentuk persegi adalah ketergantungan, kepercayaan diri dan optimis. Lalu karakter Patric yang merupakan bintang laut dengan bentuk aslinya, tetapi di buat memiliki perut besar, mata yang besar menyatu, dan tanpa hidung agar terlihat bodoh sesuai dengan sifat yang ingin dibangun.

Gaya visual untuk karakter pada animasi Spongebob SquarePants ini mengunakan stilasi, yaitu dengan memberi keunikan tersendiri dalam proporsional bentuk karakter, namun tetap mempu mempresentasikan visual

dari binatang laut yang akan diadaptasikan. Untuk teknik pewarnaannya, Spongebob SquarePants mengunakan *outline* yang memiliki warna lebih tua dari warna dasar aslinya. Shadding pewarnaan simple mengetahui Spongebob SquarePants adalah animasi 2D frame per frame, hal ini untuk mempermudah dan tidak menghabiskan banyak waktu dalam produksi animasinya.

2.19.1.2. Analisa *Environment* SpongeBob SquarePants



Gambar 2. 16 Gambar *environment* Spongebob Squarepants
(Sumber: https://spongebob.fandom.com/wiki/Bikini_Bottom)

Setting *Environment* pada serial ini berlangsung di kota bawah laut Bikini Bottom, yang terletak di Samudra Pasifik di bawah terumbu karang kehidupan nyata yang dikenal sebagai Bikini Atoll. Penduduknya sebagian besar adalah ikan beraneka warna yang tinggal di gedung-gedung yang terbuat dari corong kapal dan menggunakan "perahu motor," penggabungan mobil dan perahu, sebagai moda transportasi. Lokasi lain dalam Bikini Bottom

meliputi: rumah tetangga (SpongeBob, Patrick, dan Squidward), dua restoran yang bersaing (Krusty Krab dan Chum Bucket), sekolah berperahu Mrs. Puff, selungkup kaca beroksigen tempat Sandy tinggal, Shady Shoals Rest Home yang merupakan tempat panti jompo untuk ikan-ikan tua, padang lamun yang disebut Jellyfish Fields dan Goo Lagoon yang merupakan tempat nongkrong pantai yang populer.

Berhubung konsep enviroment menyesuaikan dengan konsep karakter mereka yang menggunakan konsep antropomorfisme. Untuk menjaga environmentnya tetap terlihat didalam laut mereka menggunakan sejumlah besar tali, papan kayu, roda kapal, jaring, jangkar, pelat ketel, dan paku keling dalam menciptakan pengaturan pertunjukan. Transisi antar adegan ditandai dengan gelembung yang memenuhi layar, disertai dengan suara deras air.

Berdasarkan genre animasinya *environment* SpongeBob SquarePants mengacu pada jenis enviroment komedi dan slice of life, sebagain besar aksi lebih banyak berlangsung di Krusty Krab dan rumah Spongebob. *Environment* dalam animasi ini mengadaptasikan kehidupan manusia dengan kehidupan bawah laut, yang disajikan dengan konsep yang rapih dan unik.

Gaya visual *environment*-nya menyesuikan dengan gaya visual karakter, setting kota bikin bottom yang terlihat seperti kehidupan manusia pada umumnya, tetapi memberikan ciri khas yang unik pada rumah karakter tertentu dan menggabarkan sifat dan keseharian karakternya. Contoh pada karakter Patrick yang memiliki sebuah batu besar sebagai rumahnya, hal ini menggambarkan karakter Patrick yang pemalas. Sifat Patrick yang bodoh juga menggabarkan dalam rumahnya yang kosong tanpa ada prabotan lainnya selain sofa dan TVnya. Untuk teknik pewarnaan pada *environment* kurang lebih sama seperti karakternya yaitu dengan outline yang berwana lebih tua atau menonjol dengan warna dasarnya. Tetapi shading pewarnaan pada *environmentnya* lebih kompleks dan terasa perbedaan gelap dan terangya, hali ini dikarenakan untuk memberi dimensi jarak antara *environment* maupun antar karakter.

2.19.2. Song of The Sea



Gambar 2. 17 Poster Song of The Sea
(Sumber: https://www.imdb.com/title/tt1865505/)

Judul	: Song of The Sea
Produksi	: StudioCanal
Format	: Film Animasi 2D, 1 jam 34 menit 17 detik.
Drilis	: 19 December 2014

Film animasi dari Irlandia yang berdasarkan pada legenda Irlandia ini menceritakan mengenai selkie atau makhluk yang hidup sebagai anjing laut tetapi menjadi manusia di darat. Song of the Sea menceritakan kisah tentang seorang bocah lelaki Irlandia berumur 10 tahun bernama Ben. Ben menemukan bahwa saudaranya yang bisu, Saoirse, yang ia tuduh atas kematian ibunya adalah seorang selkie. Saorise harus membebaskan makhluk-makhluk peri dari dewi Celtic Macha (dewin laut dari legenda Irlandia).

2.19.2.1. Analisa Desain Karakter Song of The Sea



Gambar 2. 18 Gambar karakter Song of The Sea
(Sumber http://www.cineoutsider.com/reviews/bluray/s/song_of_the_sea_br.html)

Karakter Song of The Sea terdiri dari Ben (anak laki-laki umur 10 tahun), Saoirse (adik perempuan ben yang berumur 6 tahun), Conor (Ayah), Bronagh (Ibu), Cu (Peliharaan Anjing) dan Nenek. Tetapi untuk pada film ini lebih fokus pada Ben, Saoirse, Conor dan Bronagh. Perkembangan Karakter-karakter dalam Song of the Sea sangat kompleks, semuanya bertumbuh melalui cobaan yang mereka alami dalam hidup cerita.

Sekilas animasi Song of The Sea terlihat sederhana terutama pada karakter. Gaya karakter dibuat simple tetapi memiliki keunikan masing–masing yang menonjol, dari pakaian dan anatominya. Visual digambarkan dengan warna–warna cerah yang mayoritas adalah warna coklat, hijau, dan biru. Pewarnaan dari karakter pun tidak begitu banyak elemen sehingga mudah diingat untuk anak – anak. Sifat dari tokoh utama, saorsie dapat digambarkan dengan jelas dari animasi ini, meskipun tokoh utama tidak dapat berbicara tetapi dapat disampaikan dengan baik melewati gesture-gesturnya. Karakter hewan yang berada dalam film ini menggunakan gaya gambar stilasi, sehingga di sederhanakan tetapi tetap memiliki bentuk aslinya.

Hali ini sangat menguntungkan, gaya visual karakter sesuai dengan suasana film. Mereka kontras dengan latar belakang film yang sangat rinci, membantu menciptakan tampilan yang relatable, tetapi sedikit terlihat seperti

dunia lain. Mengetahui Song of The Sea menceritakan antara dunia manusia dan dunia peri.

2.19.2.2. Analisa *Environment* Song of The Sea



Gambar 2. 19 Potongan *scene* Song of The Sea
(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=B7ZIugIa8KI)

Setting *Environment* pada animasi ini berlangsung di Negara Irlandia dan menggambarkan antara dunia manusia dan dunia peri. Berdasarkan konsep cerita Song of The Sea yang menekankan pentingnya keluarga, dan mempertahankan rasa harapan selama masa-masa sulit. Hal ini tergambarkan dari pewarnaan environmentnya yang dominan menggunakan warna tua seperti abu-abu dan coklat atau bisa disebut warna sepia.

Gaya gambar environment Song of The Sea menggunakan cara penggabungan dengan gaya tradisional dan modern, dimulai dengan gambar garis di atas kertas dan latar belakang cat air, animasi ini diperindah dengan grafis komputer untuk membuat film terlihat lebih seperti lukisan bergerak. Animasi tradisional dahulu sebagian besar membatasi per layar untuk

melukis, untuk Song of The Sea tidak memiliki batasan jumlah lapisan, maka terlihat lebih detail. *Pattern* pada stiap objeknya membentuk ke arah tampilan bulat, dengan tepi yang halus. Secara keseluruhan environment yang di bangun pada animasi Song of The sea dengan pewarnaan, gaya gambar, dan pergerakannya terlihat detail, geometris, dan terasa *dreamy* seakan buku pop-up yang hidup.

2.19.3. Finding Nemo



Gambar 2. 20 Gambar poster Finding Nemo
(Sumber: https://www.imdb.com/title/tt0266543/)

Judul	: Finding Nemo
Produksi	: *Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios*
Format	: *Movie,* 100 menit.
Drilis	: 30 Mei 2003

Finding Nemo adalah sebuah film animasi 3D grafik komputer buatan Amerika Serikat yang meraih penghargaan *Academy Award*. *Finding Nemo* mencertikan Seekor ikan badut bernama Marlin tinggal di *Great Barrier Reef* dan kehilangan putranya. *Nemo*, setelah ia berkelana ke laut lepas, meskipun ayahnya

terus-menerus memperingatkan tentang banyak bahaya lautan. *Nemo* diculik oleh sebuah kapal dan dijaring dan dikirim ke kantor dokter gigi di *Sydney*. Sementara Marlin memberanikan diri untuk mencoba menemukan *Nemo*, bersama seekor ikan bernama *Dory*, seekor ikan tang biru yang menderita kehilangan ingatan jangka pendek.

2.19.3.1. Analisa Desain Krakter Finding Nemo



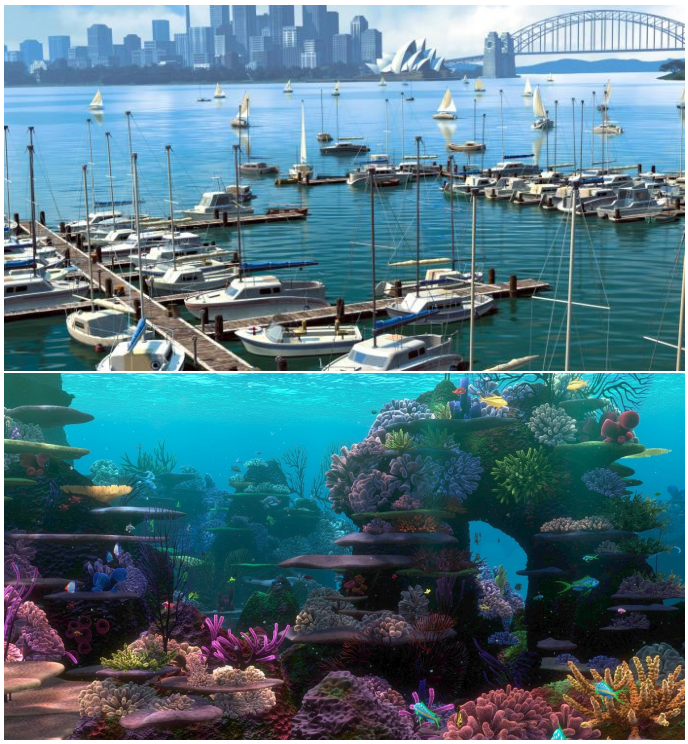
Gambar 2. 21 Gambar karakter Finding Nemo
(https://i.kym-cdn.com/photos/images/original/001/141/502/0d2.jpg)

Karakter pada animasi Finding Nemo berasal dari adaptasi binatang-binatang laut yang tepatnya di daerah *Great Barrier Reef,* Australia. Pemilihan binatang laut untuk desain karakter pada animasi ini disesuaikan denga karakteristik sifat dan kemampuan dari karakter yang akan dibangun dalam cerita. Contohnya pada karakter Marlin dan Nemo yang merupakan ikan badut yang cenderung tidak sering keluar dari anemon. Untuk karakter Marlin yang di bangun takut akan keadaan dari luar rumahnya dan Nemo yang memiiki rasa ingin tahu akan dunia luar, ikan badut sempurna untuk karakter tersebut.

Desain karakter *Finding Nemo* sangat menarik, mereka menggunakan gaya gambar stilasi. Desain karakter yang di buat merupakan entitas dari hewan aslinya, tetapi dapat di bungkus dengan sangat baik. Sifat

pengkarakterannya dapat diperlihatkan sangat baik tanpa menggunakan prabotan tambahan di setiap karakternya. Secara keseluruhan karakter *Finding Nemo* dapat diterima banyak kalangan, dan memiliki kelebihan yaitu secara tidak langsung memperkenalkan hewan-hewan yang ada di laut.

2.19.3.2. Analisa *Environment* Finding Nemo



Gambar 2. 22 Cuplikan *scene* Finding Nemo
(Sumber: https://www.google.co.id)

Setting *Environment* pada animasi ini berlangsung di Sydney, Australia dan menggambarkan antara keadaan bawah laut dan di daratan. *Environment* animasi Finding Nemo sangat detail. konsep yang dibuat menggunakan gaya stilasi, dimana mereka tetap menerapi pengurangan tertentu pada bentuk aslinya di dalam laut seperti koral, hewan laut, rumput-rumput, dll tetapi masih dapat dibungkus dengan simple menarik dan menyenangkan. Sehingga dapat diterima semua kalangan umur.

Pada setting karang bawah laut, dalam animasi ini dapat membangun suasana terlihat *dreamy, fantasy,* seakan buku cerita nyata. Hal ini

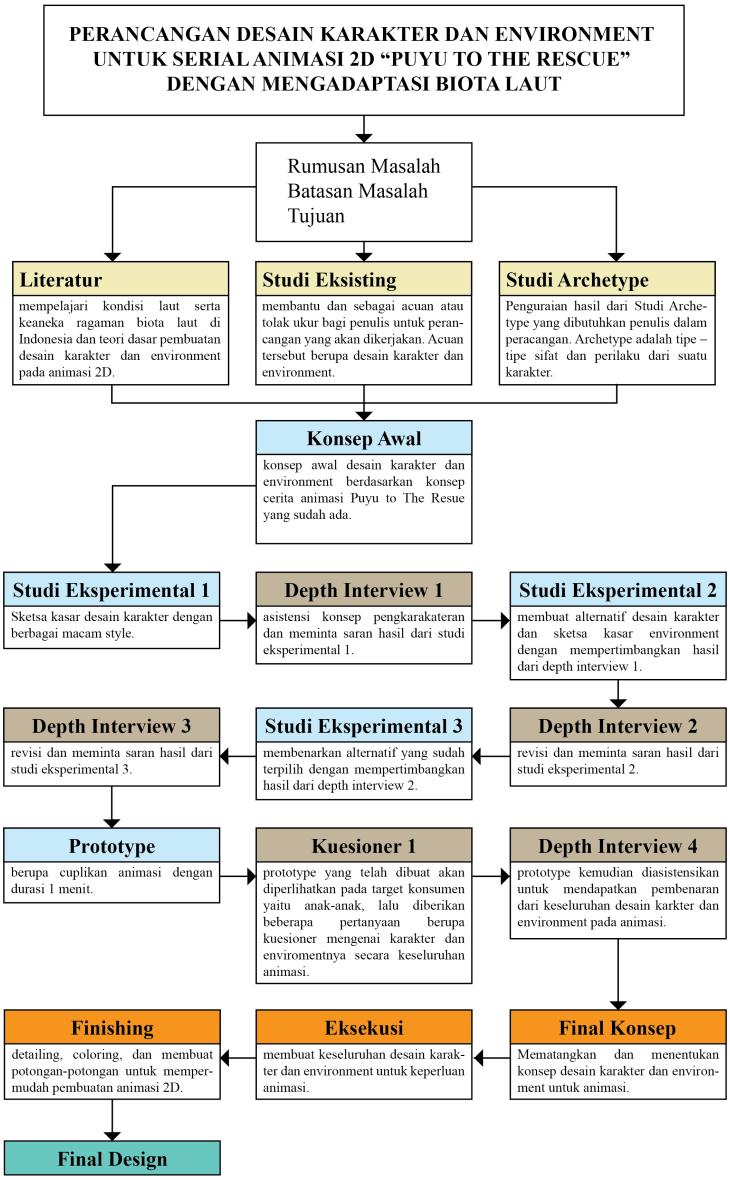
dikarenakan pemilihan palet warna yang dominasi menggunakn warna ungu, biru dan melompat ke merah dan kuning cerah. Ketika cerita berlanjut ke drop-off, pallete warna mulai berubah menjadi lebih nyata dan kurang berwarna. Karena perjalanan cerita pada animasi ini karakter utama melakukan perjalanan cukup jauh dari karang. Tiap objek pada environment membuat pemandangan terumbu menarik dan mengasyikkan dengan mencampurkan berbagai bentuk dan tekstur.

Obejek dari dataran dapat terlihat di beberapa *scene* dalam laut, hal ini untuk menekankan setting tempat pada ceria animasi ini. Bukan hanya dengan objek tetapi mereka menaruh bangunan-bangunan yang menjadi icon pada setting tepat bagian dataran, contohnya seperti Sydney opera house dan Sydney harbor bridge.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Bagan Alur Perancangan

Berikut adalah alur secara singkat, alur perancangan berikut menggambarkan metode penelitian yang akan dilakukan dalam perancangan :



Gambar 3. 1 Tahap Kerja Metodologi Perancangan
(Sumber: Penulis, 2019)

3.2. Protokol Penelitian

Untuk mencapai tujuan dan mendapatkan data yang akurat, dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Reasearch and Develop* dilengkapi dengan *Depth Interview* dan metode Studi Eksisting untuk mendapatkan teori, prinsip, dan referensi.

3.2.1. Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan data sekunder yang berupa masalah terkait, dasar teori dan refernsi yang digunkan selama penelitian. Data diambil dari penelitian yang telah tertulis di buku, e-book, makalah, koran, majalah dan internet. Studi litelatur mencakup tentang:

a) Kondisi laut Indonesia saat ini
b) Keanekaragaman biota laut di Indonesia
c) Ketertarikan anak-anak pada animasi
d) Proses pembuatan desain karakter yang baik
e) Proses pembuatan desain environment yang baik
f) Desain karakter yang sesuai untuk anak-anak

3.2.2. Studi Eksisting Animasi

Studi eksisting animasi dilakukan untuk menentukan konsep dan gaya gambar yang menurut penulis tepat untuk perancangan ini. Animasi yang dipilih untuk studi eksisting tentunya termaksud salah satu animasi yang terkenal. Pada studi eksisting akan dilakukan pengkajian lebih lanjut sehingga didapatkan poin-poin yang dapat dijadikan dasar dan acuan dari pembuatan karakter dan konsep environmenr untuk perancangan ini. Berikut adalah animasi yang dijadikan sebagai eksisting:

a) Spongebob Squarepants
b) Song of The Sea
c) Finding Nemo

3.2.3. Studi *Archetype*

Studi *archetype* merupakan bagian yang penting untuk membantu proses pembutan desain karakter. *Archetype* adalah tipe-tipe sifat dan perilaku dari suatu karakter yang memilikit kaitan erat antara psikolog dan fisik. Dalam studi archetype penulis memilih referensi karakter-karakter dalam film tertentu yang memiliki sifat atau karakteristik yang sama, yang selanjutnya akan di analisis berdasarkan fisik, sifat, perilaku, gesture,dsb. Berikut archetype yang dijadikan sebagai studi pada perancangan ini:

a) *Energenic and Optimistic* (Tokoh utama)
b) *Stupid and Coward* (Tokoh utama)
c) *Clever and Stubbron* (Tokoh utama)
d) *Cute Innocent* (Tokoh sekunder)
e) *Spirited Girl* (Tokoh sekunder)
f) *The Big Fat Bully* (Tokoh sekunder)
g) *The Villain Gang* (Tokoh antagonis)

3.2.4. Konsep Awal

Konsep Awal dilakukan untuk membuat konsep kasar perancangan yang di bantu melalui studi literatur, studi eksiting, dan studi eksisting. Konsep Awal berupa gambaran umum desain karakter dan environment yang akan dibuat berdasarkan konsep cerita dan konsep penokohan Puyu to The Rescue. Setelah itu konsep awal akan di tindak lanjutkan melaluki studi eksperimen.

3.2.5. Studi Eksperimental 1

Penulis melakukan sketsa kasar desain karakter dengan berbagai macam *style,* tetapi tetap mengacu pada konsep awal yang sudah di buat.

Tabel 3. 1 Studi eksperimental 1

Fokus Penelitian	Sketsa kasar
Target	• Menciptakan sketsa kasar desain karakter. • Menciptakan contoh sketsa kasar *environment.* • Sketsa dilakukan *digitalize* melalui computer.

3.2.6. *Depth Interview* 1

Sketsa kasar desain karakter berserta konsep yang akan di bangun kemudian diskusikan kepakar animasi untuk mendapatkan koreksi, saran, dan masukan yang berguna untuk menyempurnakan konsepnya dan disesuai dengan kecocokan desain karakter yang telah dibuat untuk target yaitu anak umur 6-8 tahun.

Tabel 3. 2 *Depth interview* 1

Narasumber	Hompimpa, Risma Suherja
Pekerjaan	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Sebagai	Animator, *Character Design Artist*
Fokus Penelitian	Diskusi konten visual
Target	• Diskusi konsep media perancangan. • Diskusi mengenai animasi 2D yang digemari anak-anak saat ini sebagai acuan perancangan. • Diskusi mengenai keseluruhan desain karakter yang telah dibuat dari studi eksperimental 1. • Diskusi mengenai keseluruhan sketsa kasar *environment.* • Bagaimana kesan yang diberikan oleh

	konten visual yang telah dibuat. • Apa kekurangan dari studi eksperimental 1. • Masukan untuk hasil studi eksperimental 1. • Apakah hasil studi eksperimental I sudah sesuai.

3.2.7. Studi Eksperimental 2

Pada studi eksperimental 2 penulis membuat beberapa aternatif desain karakter dengan melakukan eksplorasi gambar dan bentuk proporsi pada desain karakter. Untuk *environment* penulis mulai melakukan sketsa kasar tambahan. Studi eksperimental 2 dibantu oleh masukan dan saran-saran yang didapatkan dari hasil *depth interview* 1.

Tabel 3. 3 Studi eksperimental 2

Fokus Penelitian	• Sketsa alternatif desain karakter dengan penjelasan bentuk proporsi, gesture, dan ekspresi tiap *style* gambar. • Sketsa kasar *environment.*
Target	• Menciptakan sketsa alternatif desain . • Menciptakan beberapa contoh gestur karakter beserta ekspresi. • Menciptakan contoh tambahan sketsa kasar untuk *environment*. • Sketsa dilakukan *digitalize* melalui computer.

3.2.8. *Depth Interview* 2

Melakukkan revisi hasil studi eskperimental 2 kepada pakar animasi untuk mendapatkan koreksi, saran, dan masukan yang berguna untuk menyempurnakan konsep pada cerita animasi Puyu to The Resceue dan sesuai dengan target audiens.

Tabel 3. 4 *Depth interview* 2

Narasumber	Hompimpa, Risma Suherja
Pekerjaan	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Sebagai	Animator, *Character Design Artist*
Fokus Penelitian	Asistensi hasil studi eksperimental 2
Target	• Diskusi konsep media perancangan. • Diskusi hasil studi eksperimental II. • Diskusi mengenai keseluruhan alternative desain karakter yang telah dibuat dari studi eksperimental II. • Diskusi mengenai keseluruhan sketsa kasar *environment* yang telah dibuat dari studi eksperimental II. • Apa kekurangan dari studi eksperimental II. • Masukan untuk hasil studi eksperimental II. • Apakah hasil studi eksperimental II sudah baik.

3.2.9. Studi Eksperimental 3

Pada studi eksperimental 3 penulis melakukan revisi dari alteratif desain karakter yang sudah terpilih oleh pakar animasi dan mulai masuk pada pewarnaan. Untuk *environment* penulis juga mulai memasuki tahap gaya gambar dan pewarnaan. Studi eksperimental 3 dibantu dengan masukan dan saran-saran yang didapatkan dari hasil *depth interview* 2.

Tabel 3. 5 Studi eksperimental 3

Fokus Penelitian	• Revisi desain karakter dan pewarnaan. • Gaya gambar dan pewarnaan *environment*.

Target	• Menciptakan desain karakter baru sesuai dengan revisi yang diberikan. • Menciptakan beberapa contoh gestur karakter beserta ekspresi. • Memberi warna pada desain karakter. • Menciptakan gaya gambar dan pewarnaan pada *enrivonment*. • Sketsa dilakukan *digitalize* melalui computer.

3.2.10. *Depth Interview* 3

Melakukkan revisi hasil studi eskperimental 3 kepada pakar animasi untuk mendapatkan koreksi, saran, dan masukan yang berguna untuk menyempurnakan konsep pada cerita animasi Puyu to The Rescue dan sesuai dengan target audiens. Pada *depth interview* 3 akan dilakukan kepada dua narasumber untuk mendapatkan pendapat yang berbeda agar hasil dari kedua narasumber dapat di pertimbangkan oleh penulis.

Tabel 3. 6 *Depth interview* 3 Hompimpa studio

Narasumber	Hompimpa, Risma Suherja
Pekerjaan	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Sebagai	Animator, *Character Design Artist*
Fokus Penelitian	Asistensi hasil studi eksperimental 3
Target	• Diskusi hasil studi eksperimental 3. • Diskusi mengenai keseluruhan desain karakter yang telah dibuat dari studi eksperimental 3. • Diskusi mengenai keseluruhan gaya gambar dan pewarnaan pada *environment* yang telah dibuat dari studi eksperimental 3.

	• Apa kekurangan dari studi eksperimental 3. • Masukan untuk hasil studi eksperimental 3.

Tabel 3. 7 *Depth interview* 3 Solar studio

Narasumber	Solar Studio, Erel Maatita
Pekerjaan	Animator, *Concept Artist, Environmental Design*
Fokus Penelitian	Diskusi hasil studi eksperimental 3
Target	• Diskusi hasil studi eksperimental 3. • Diskusi mengenai keseluruhan desain karakter yang telah dibuat dari studi eksperimental 3. • Diskusi mengenai keseluruhan gaya gambar dan pewarnaan pada *environment* yang telah dibuat dari studi eksperimental 3. • Saran dan masukan untuk *environment.* • Apa kekurangan dari studi eksperimental 3. • Masukan untuk hasil studi eksperimental 3.

3.2.11. *Prototyping*

Tahap *prototyping* dilakukan untuk menciptakan output sebuah hasil jadi perancangan nantinya. Dalam tahapan ini feedback dari beberapa narasumber ahli serta perbaikan sudah dilakukan agar media *prototype* lebih solid dan mempunyai daya tarik dalam pemasaran terhadap target audiens.

Tabel 3. 8 *Prorotyping*

Fokus Penelitian	*Prototyping* media perancangan berupa sampling video episode 1 dengan durasi 1 menit.
Target	• Penerapan desain karakter serta *environment* dalam bentuk video animasi dengan durasi 1 menit.

3.2.12. Kuesioner

Sebagai tolak ukur keberhasilan dalam media perancangan ini. Penulis menciptakan sebuah kuesioner yang berisi tidak lebih dari 10 pertanyaan tentang kelayakan keseluruhan *sampling* video animasi episode 1 target konsumen yaitu anak berumur 6-8 tahun.

Tabel 3. 9 Kuesioner

Fokus Penelitian	Kuesioner
Jenis Data	Primer
Target Kuesioner	Anak berumur 6-8 tahun
Jumlah Target Kuesioner	50 orang
Konten Pertanyaan	Identitas Responden 1. Nama 2. Kelas Tolong disilang (X) jawaban yang menurut Adik-Adik paling sesuai, semangat dan selamat bersenang-senang! (melampirkan video untuk pertanyaan 1-10) 1. Apakah gambar tokoh kartun sudah bagus? A. Tidak B. Biasa saja C. Bagus 2. Hewan apa yang menjadi tokoh dalam kartun tersebut? A. Katak B. Bulus C. Kura-kura D. Penyu

	3. Apakah ekspresi tokoh kartun sudah bagus? A. Tidak B. Biasa saja C. Bagus 4. Seperti apa pemandangan dibawah laut kartun tadi? A. Jelek B. Biasa saja C. Indah 5. Apakah tingkah laku Puyu si penyu sangat lucu dan menggemaskan? A. Tidak B. Biasa saja C. Lucu 6. Apakah kamu suka dengan kartun ini? A. Tidak B. Biasa saja C. Suka 7. Apakah cuplikan cerita kartun ini lucu? A. Tidak B. Biasa saja C. Lucu 8. Bagaian mana yang paling kamu sukai dari kartun tadi? A. Hewannya B. Lingkungannya C. Tingkah lakunya D. Suka semuanya

	9. Apakah kamu ingin mengetahui kelanjutkan sepenuhnya dari cuplikan kartun tersebut? A. Tidak B. Biasa saja C. Ingin 10. Kalau ada cerita selanjutnya apakah kamu ingin menontonnya? A. Tidak B. Biasa saja C. Ingin Sudah sampai sini saja pertanyaannya, Terimakasih banyak ya adik-adik. Semoga menjadi anak yang berbakti kepada Orangtua, Nusa dan Bangsa Amin :) *(Bobot score dari tiap pilihan ganda adalah A=1, B=3, C=5)

3.2.13. *Depth Interview* 4

Melakukan hasil sebelumnya revisi dalam bentuk prototyping kepada pakar animasi untuk mendapatkan koreksi, saran, masukan, serta konfirmasi untuk final konsep yang berguna untuk menyempurnakan konsep yang sesuai pada cerita animasi Puyu to The Rescue.

Tabel 3. 10 *Depth interview* 4

Narasumber	Solar Studio, Erel Maatita dan Hary Tan
Pekerjaan	Animator, *Concept Artist, Environmental Design*
Fokus Penelitian	Dikusi hasil *prototyping*

Target	• Diskusi hasil *prototyping.* • Diskusi mengenai keseluruhan desain karakter yang ada pada *prototyping.* • Diskusi mengenai keseluruan *environment* yang ada pada *prototyping.* • Masukan untuk hasil *prototyping.*

3.2.14. *Final* Konsep

Menatangkan dan menentukan konsep, kemudian dilanjutkan dengan menyempurnakan keseluruhan desain karakter dan *environment* untuk animasi.

Tabel 3. 11 Final konsep

Fokus Penelitian	Desain karakter dan desain *environment.*
Target	• 3 tokoh utama utama, sekunder, dan antagonis • Gestur dan ekspresi pada karakter utama. • Desain *environment* garis besar dunia Coral City yaitu Coral City, Taman Kelomang, Hutan Lamun, Taman Terumbu Karang, dan Goa Kara). • Desain *environment* kebutuhan animasi.

3.2.15. Eksekusi

Setelah konsep desain matang dan sesuai dengan konsep cerita, maka dilakukan proses pembuatan desain keseluruhan untuk keperluan animasi.

3.2.16. Finishing

Hasil desain karakter dan *environment* kemudian di beri detailing yang kemudian di bagi perpotongan atau parts agar nantinya mempermudah dalam pembutan animasi.

3.2.17. Final Design

Hasil desain karakter dan *environment* yang sudah di finishing siap untuk di beri ketahap selanjutnya yaitu di animasikan tau digerakan sesuai dengan keraker masing-masing dan konsep atau jalan cerita animasi. Proses animasi berada pada penulis yang berbeda.

3.3. Jadwal Riset

Berikut adalah susunan jadwal riset :

Tabel 3. 12 Jadwal riset

No	Metode Penelitian	Jadwal Pelaksanaan Riset (Per minggu)												
		K1	1-5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Studi Literatur													
2	Studi Eksperimental 1													
3	*Depth Interview* 1													
4	Studi Eksperimental 2													
5	*Depth Interview* 2													
6	Studi Eksperimental 3													
7	*Depth Interview* 3													
8	*Prototyping*													
9	Kuesioner													
10	Revisi K1													
11	*Depth Interview* 4													
12	Final Konsep													
13	Eksekusi													
14	Finishing													
15	Final Design													

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB IV
ANALISA HASIL RISET

4.1 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan cara mengamati film maupun serial animasi yang cukup popular dan bertujuan untuk mengambil unsur-unsur penting yang dapat membantu dan sebagai acuan atau tolak ukur bagi penulis untuk perancangan yang akan dikerjakan. Acuan tersebut berupa desain karakter dan *environment*. Dari studi eksisting yang telah dilakukan oleh penulis, berikut hasilnya :

- Pengadaptasian hewan kedalam bentuk karakter animasi harus memiliki konsep yang matang. Contohnya seperti hewan penyu yang merupakan hewan penjelajah, dapat diadaptasikan menjadi karakter animasi yang memiliki sifat pemberani dan optimis sedangkan untuk hewan gurita yang memiliki badan besar dan kemampuan mengeluarkan tinta, dapat diadaptasikan sebagai karakter yang memiliki fisik yang kuat tetapi penakut atau malu.
- Bentuk dasar dari suatu karakter dapat mencerminkan sifat maupun karakteristiknya, sehingga penonton hanya dengan melihat bentuk dari karakter tersebut dapat menebak sifat yang dimiliknya.
- Warna dasar dari setiap karakter berbeda-beda dan mampu mencerminkan sifat dan bentuk asli dari hewan yang akan diadaptasikan. Hal ini juga dapat membantu penonton dalam menginat setiap karakater yang muncul.
- *Environment* yang cocok untuk serial animasi adalah *environment* yang bergenre *slice of life.* Untuk memberi kesan lebih unik dan menarik dapat dipadukan dengan genre *fantasy*, genre *fantasy* yaitu dimana pembentukan dunia yang tidak ada didunia asli. Contoh yang dapat dilihat seperti animasi Spongebob.
- *Environment* yang memiliki genre *slice of life* biasanya memiliki *setting* tempat yang berulang-ulang dan konsisten.

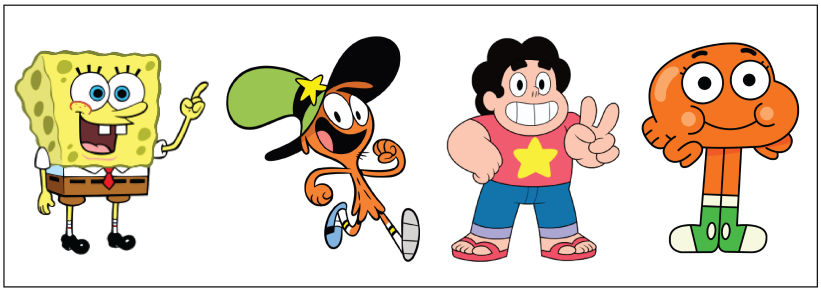
- Untuk membuat environment terlihat lebih unik, bisa dipadukan dengan hal-hal yang bukan dari bagian lingkungan aslinya melalui properti.
- Penggunakan gaya gambar maupun warna yang simple agar diterima untuk banyak khalayak umum terutama untuk anak-anak.

4.2 Studi Archetype

Archetype adalah tipe – tipe sifat dan perilaku dari suatu karakter. Menurut Jung, *archetype* memiliki kaitan yang erat antara psikolog dan fisik.[8] Hal ini yang membuat studi *archetype* ini penting. Berikut hasil dari Studi *Archetype* yang dibutuhkan penulis dalam peracangan kali ini.

4.2.1. *Energenic and Optimistic*

Berikut referensi karakter – karakter yang memiliki *archetype Energenic and Optimistic*: *Spongebob (Spongebob Squarepants), Wander (Wander Over Yonder), Steven (Steven Universe), Darwin (The Amazing World of Gumball)*.



Gambar 4. 1 Studi *archetype energenic and optimistic*
(Sumber: Penulis, 2019)

1. Ciri –Ciri
   - Memiliki kecerdasan dengan caranya sendiri
   - Pengamat yang baik
   - Mencoba bertindak sebagai *hero*
   - Sedikit ceroboh
   - Selalu berfikir positif

[8] Beorce, C. George, "Carl Jung". Archived from the original on February 2006.

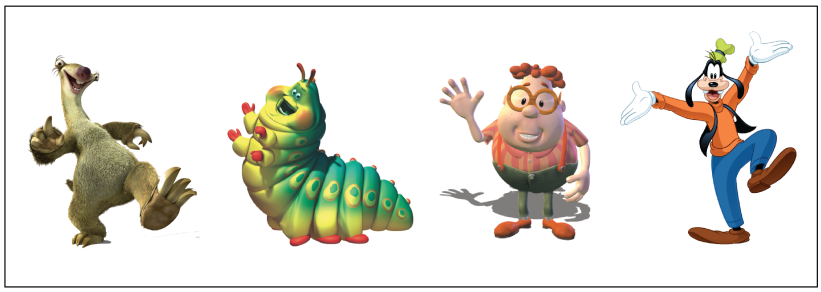
- Percaya diri tetapi terkadang mudah dijatuhkan
- Selalu membawa suasana yang ceria
- Berteman dengan semua orang

2. Proporsi Badan
   - Badan cenderung kurus atau fit
   - Bagian kepala cenderung lebih besar dari badannya
   - Badan terlihat ringan

3. Wajah dan Ekspresi
   - Wajah lebar
   - Kepala rata-rata cenderung berbentuk bulat
   - Mata bulat dan lebar
   - Ekspresi selalu ceria dan percaya diri
   - Lubang hidung kecil
   - Alis lebar, tipis

4.2.2. *Dumb and Coward*

Berikut referensi karakter – karakter yang memiliki *archetype Dumb and Coward*: *Sid (Ice Age), Heimlich (A Bug's Life), Carl (Jimmy Neutron), Goofy (Goofy Movie).*



Gambar 4. 2 Studi *archetype dumb and coward*
(Sumber: Penulis, 2019)

1. Ciri –Ciri
   - Pikiran kosong

- Bodoh atau idiot
- Selalu berfikir optimis, tetapi mudah pesimis
- Penakut akan banyak hal
- Selalu mengandalkan temannya
- Selalu bersama dengan sahabatnya
- Aktif melakukan hal-hal yang tidak penting

2. Proporsi Badan
    - Kaki lebih banyak cenderung pendek
    - Ukuran kepala dan badan kurang lebih sama
    - Badan cenderung berisi

3. Wajah dan Ekspresi
- Wajah cenderung berbentuk bulat
- Bentuk kepala semakin mengecil pada bagian atasnya
- Memiliki pipi yang *chubby*
- Mata besar dan hampir
- Mata terlihat menyatu
- Alis tebal
- Ekspresi senyum bodoh

4.2.3. *Clever yet Stubborn*

Berikut referensi karakter – karakter yang memiliki *archetype Clever yet Stubborn*: *Plankton (Spongebob Squarepants), Jumba (Lilo and Stich), Gru (Despicable Me), Mike (Sing).*



Gambar 4. 3 Studi *archetype clever yet stubborn*
(Sumber: Penulis, 2019)

1. Ciri –Ciri

- Membanggakan diri sendiri
- Pede dan percaya diri
- Merasa paling pintar diantara teman-temannya
- Merasa paling benar
- Tidak mau disalahkan
- Suka melakukan semaunya tanpa memikirkan akibatnya
- *Loyal* kepada teman dan keluarga terdekatnya

2. Proporsi Badan

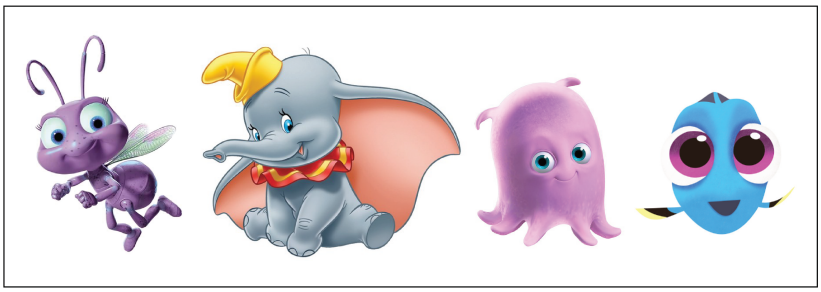
- Rata-rata karakter memiliki badan kurus ramping atau
- Rata-rata ukuran proporsi badan seimbang atau sama antar kepala dan badannya
- Ukuran Kepala dan badan kurang lebih sama
- Badan tegap

3. Wajah dan Ekspresi

- Bentuk wajah oval
- Ekspresi senyum pede
- Sering menaikan salah satu alisnya
- Hidung cederung mancung
- Mata cenderung bulat menuju oval
- Alis cukup tebal dan panjang

4.2.4. *Cute Innocent*

Berikut referensi karakter – karakter yang memiliki *archetype Cute Innocent*: *Dot (A Bug's Life), Dumbo (Dumbo), Preal (Finding Nemo), Baby Dory (Finding Dory).*



Gambar 4. 4 Studi *archetype cute innocent*
(Sumber: Penulis, 2019)

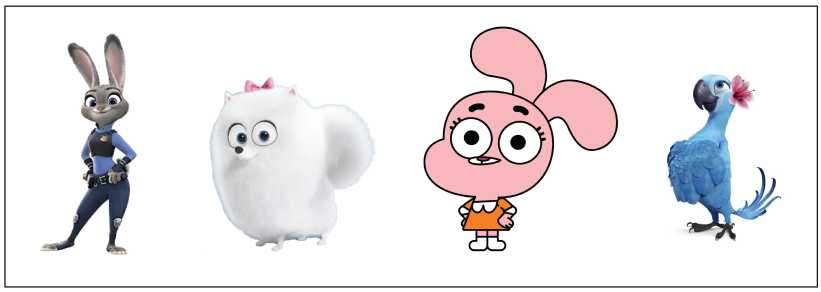
1. Ciri –Ciri
   - Rasa ingin tahu yang tinggi
   - Lucu atau imut secara narutal
   - Polos, selalu mengikuti seseorang yang dia percayai
   - Selalu ceria dan optimis
   - Suka mencoba banyak hal

2. Proporsi Badan
   - Badan Kecil
   - Ukuran kepala cenderung lebih besar dari badan
   - Ukuran tangan dan kaki kecil

3. Wajah dan Ekspresi
   - Bentuk wajah bulat, lebar
   - Mulut kecil dengan posisi yang cenderung di bawah
   - Memiliki pipi yang besar dan *chubby*
   - Ekspresi senyum polos, bersemangat
   - Hidung cenderung tidak terlihat
   - Ukuran mata dan pupil bulat besar

4.2.5. *Spirited Girl*

Berikut referensi karakter – karakter yang memiliki *archetype Spirited Girl*: *Judy (Zootopia), Gidget (The Secret Life of Pets), Destiny (Finding Dory), Jewel (Rio).*



Gambar 4. 5 Studi *archetype spirited girl*
(Sumber: Penulis, 2019)

1. Ciri –Ciri

- Cerdas dan cerdik
- Memiliki rasa percaya diri
- Banyak bicara
- Paling dewasa dari teman-temannya
- Selalu berfikir sebelum bertindak

4. Proporsi Badan

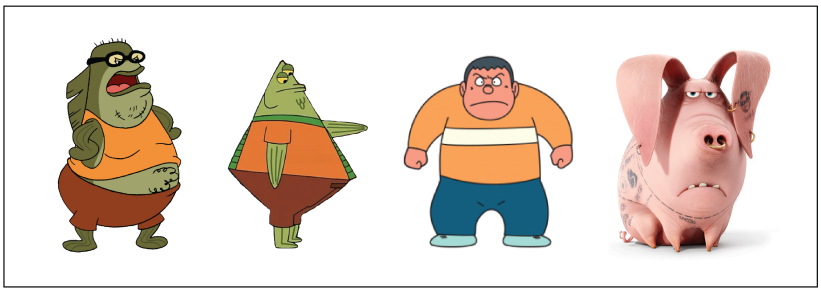
- Badan ramping dan tegak
- Rata-rata ukuran kepala dan badan kurang lebih sama

5. Wajah dan Ekspresi

- Bentuk wajah bulat
- Ekspresi senyum percaya diri
- Hidung kecil
- Mata cenderung bulat ke oval
- Memiliki bulu mata yang lentik atau *eyeliner*

4.2.6. *The Big Fat Bully*

Berikut referensi karakter – karakter yang memiliki *archetype The Big Fat Bully*: *Bubble Bass (Spongebob Squarepants), Flounder (Spongebob Squarepants), Giant (Doraemon), Tatto (The Secret Life of Pets).*



Gambar 4. 6 Studi *archetype the big fat bully*
(Sumber: Penulis, 2019)

1. Ciri –Ciri

- Makan banyak
- Mudah marah
- sensitive
- Tidak mau kalah ataupun disalahkan
- Jahil terhadap teman-temannya
- Merasa paling kuat
- Suka melakukan semaunya

2. Proporsi Badan

- Badan besar dan gendut
- Ukuran badan cenderung lebih besar
- Bagian leher tidak terlihat

3. Wajah dan Ekspresi

- Bentuk wajah rata-rata bulat
- Ekspresi marah dan menyebalkan
- Mata cenderung bulat ke oval
- Alis selalu mengkerut

4.2.7. *The Villain Gang*

Berikut referensi karakter – karakter yang memiliki *archetype The Villain Gang*: *The Bad Guy Club (Spongebob Squarepants), The Nerdlucks (Space Jam), The Gangreen Gang (Power Puff girls).*



Gambar 4. 7 Studi *archetype the villain gang*
(Sumber: Penulis, 2019)

1. Ciri –Ciri

- Berkelompok
- Memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda
- Memiliki kepribadian yang berbeda-beda
- Saling mengisi satu sama lain
- Membuat onar atau kejahatan bersama
- Memiliki satu visi misi dalam kejahatan
- Merasa geng paling kuat dan jahat
- Meskipun berbeda-beda, mereka memiliki satu kemiripan, bisa dalam kostumnya, ekspresi, kulit, ataupun salah satu fisikinya seperti mata, mulut, dsb

2. Proporsi Badan

- Proposi badan tiap karakter bermacam-macam sesuai sifat masing-masing
- Proporsi badan ketua geng cenderung antara paling besar atau ditengah-tengah
- Proporsi badan yang kurus dan bungkuk cenderung memiliki sifat ceroboh dan semaunya

- Proporsi badan yang besar atau gendut cenderung memiliki sifat yang selalu mengikuti perintah dari ketua geng
- Proporsi badan yang memiliki badan paling kecil diantara lain cenderung memiliki sifat yang merasa paling hebat dan tidak mau di rendahkan

3. Wajah dan Ekspresi

- Bentuk wajah bermacam-macam sesuai sifat atau karakteristik masing-masing karakter
- Ekspresi seyum jahat atau marah jahat
- Mata cenderung oval memipih ke samping
- Alis selalu mengkerut

4.3 Konsep Awal

Konsep awal terpilih berdasarkan studi eksisting dan studi *archetype* untuk membantu penulis mendesain karakter dan *environment*. Penulis akan menggunakan proses stilasi, stilasi adalah penggayaan gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan atau penyederhanaan namun tetap mampu mempresentasikan karakteristik dari objek visualnya. Proses ini digunakan karena sesuai dengan konsep cerita "Puyu to The Rescue" yang ingin mengenali hewan serta lingkungan di bawah laut.

4.4. Studi Eksperimental 1

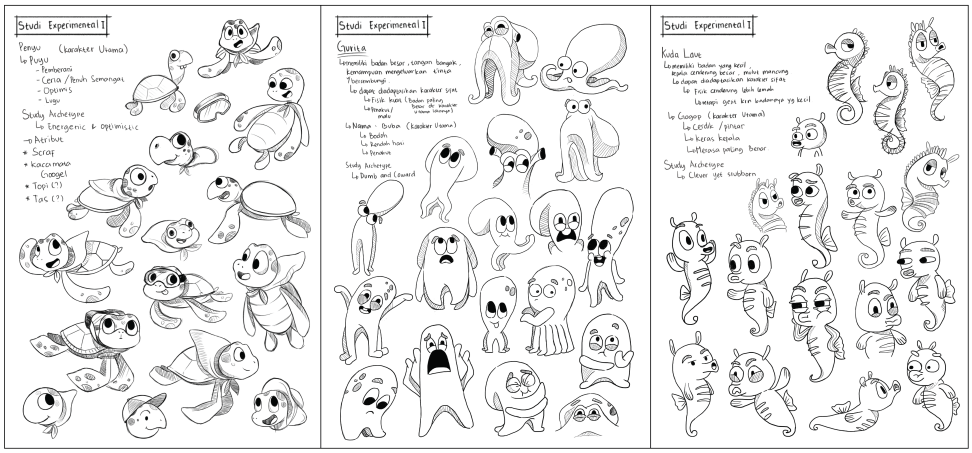
Setelah menentukan konsep yang akan digunakan untuk mendesai karakter. Langkah selanjutnya adalah melakukan studi eksperimental 1. Berikut hasil dari studi eksperimental 1:

4.4.1. Desain Karakter

Konsep desain karakter 3 tokoh ini terbantu dengan studi *archetype* yang penulis sudah lakukan dengan mengumpulkan sifat karakter yang sama dari

berbagai macam animasi yang menurut penulis paling sesuai dan menarik untuk animasi Puyu to The Rescue.

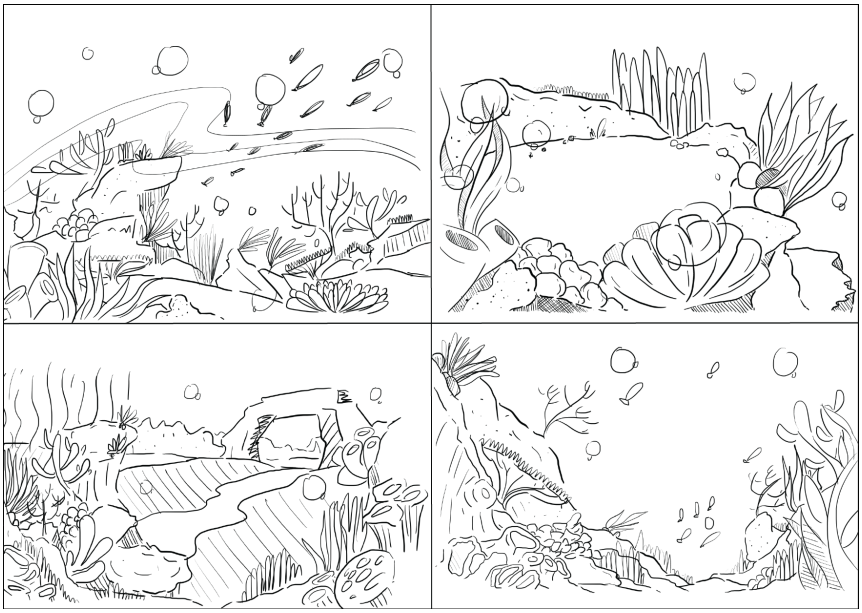
Untuk *style* penggambarannya penulis akan menggunakan proses stilasi, stilasi adalah penggayaan gaya gambaar yang memodifikasi bentul dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan atau penyederhanaan namun tetap mampu mempresentasikan karakteristik dari objek visualnya. Pembuatan gesture sketsa terbantu dengan melihat pergerakan hewan laut yang terpilih melalui observasi melalui video dan foto. Berikut hasil eksplorasi sketsa kasar 3 karakter utama dengan berbagai macam gaya gambar :



Gambar 4. 8 Eksperimental 1 sketsa desain karakter
(Sumber: Penulis, 2019)

4.4.2. Desain *Environment*

Untuk studi eksprimental desain *environment* ini, penulis akan melakukan observasi dari video atau foto dan studi eksisting. Untuk *style* penggambarannya penulis akan menggunakan proses stilasi, stilasi adalah penggayaan gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan atau penyederhanaan namun tetap mampu mempresentasikan karakteristik dari objek visualnya. Berikut hasil sketsa kasar *environment* sekitar Coral City :



Gambar 4. 9 Eksperimental 1 sketsa *environment*
(Sumber: Penulis, 2019)

4.5. *Depth Inteview 1*

Pada *depth interview* 1 penulis lebih membahas mengenai konsep yang akan di buat beserta hasil sketch kasar pada studi ekperimental 1. Berikut hasil dari *depth interview* 1 :

Tabel 4. 1 Hasil *depth interview 1*

Protokol	**Jawaban Hasil**
Tujuan	• Mencari desain karakter yang sesuai untuk anak umur 6-8 tahun • Meminta saran hasil studi eksperimen 1
Lokasi	Hompimpa Studio
Tanggal	Selasa, 23 Oktober 2018
Narasumber	Risma Suherja
Sebagai	*Art Director* Hompimpa *Studio*
Hasil	**Bagaimana menurut mas hasil dari sketsa yang sudah saya buat ?** "Hasil Sketsa yang dibuat sudah bagus, tetapi masih bisa di eksplor lebih lagi."

	"Karakter masih terlihat terlalu dewasa untuk karakter animasi yang ditargetkan untuk umur 6-8 tahun." **Bagaiman membuat desain karakter lebih unik ?** **"**Desain karakter dibuat unik dan lucu agar mudah diingat dan diterima anak- anak, contohnya beri hal yang menarik di diri karakternya, mungkin alis yang tebal, atau property untuk memperkuat pengkarakterannya." **Apa kekurangan dari hasil sketsa desain karakter ?** "Desainnya masih terlalu kompleks dan ribet untuk anak – anak, dibuat lebih simple lagi" **Ulasan tentang konten desain karakter** "Dari hasil sketsa, masih belum menudukung sifat karakter yang ingin dibangun. Mungkin masih butuh di gali lebih dalam lagi dan lebih perbanyak reverensi yang sesuida dengan sifat karakter." **Bagaimana menurut mas hasil dari sketsa *environment* yang sudah saya buat ?** "Hasil Sketsa yang dibuat sudah oke, tetapi masih terlalu simple. Coba dibuat lebih dalam konsep *environmen*t-nya." **Saran** • Animasi yang sedang digemari anak – anak sekarang salah satunya adalah omnom dan peppapig, menurut narasumber itu bisa jadikan referensi untuk desain karakternya diakrenakan unik, simple, dan mudah diingat. • Proporsi badan juga penting, bisa di mainkan, contohnya mungkin kepalanya bisa dibesarkan badannya di kecilkan. • Perbanyak Revernsi yang diperlukan • Desain dibuat lebih mudah untuk sistem motioningnya.

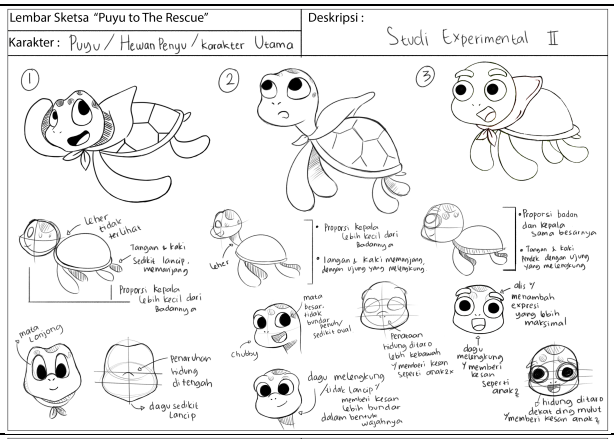
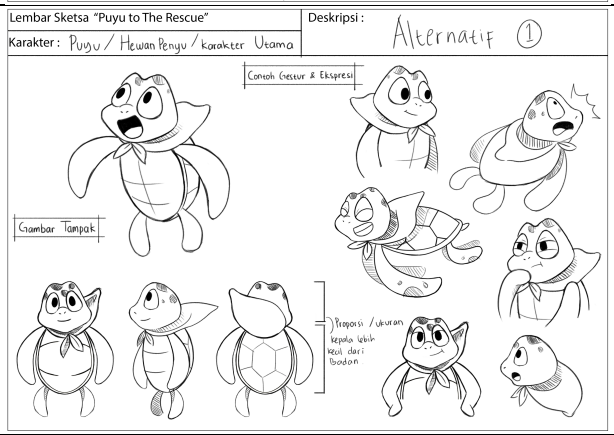
4.6. Studi Eksperimental 2

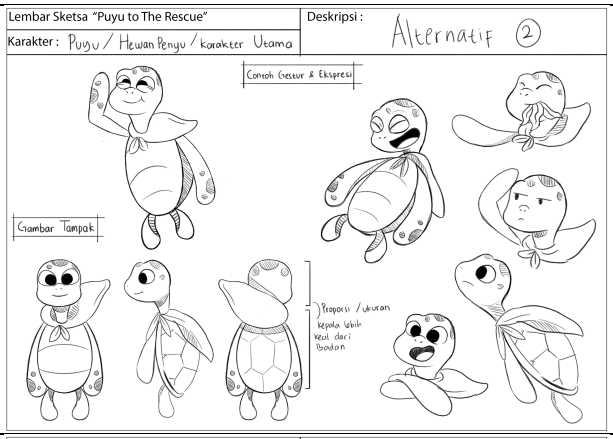
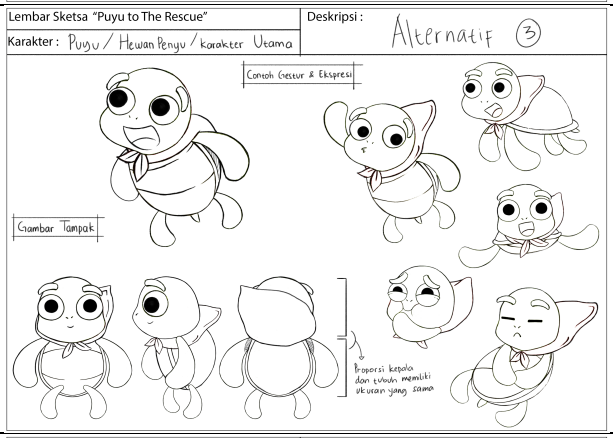
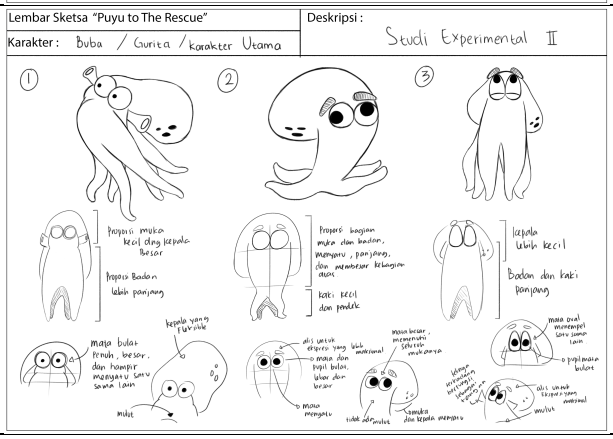
Pada studi eksprimental 2 Penulis mencoba mengembangkan kembali sketsa kasar dari studi eksperimental 1 dengan bantuan masukan narasumber dari *depth interview* 1.

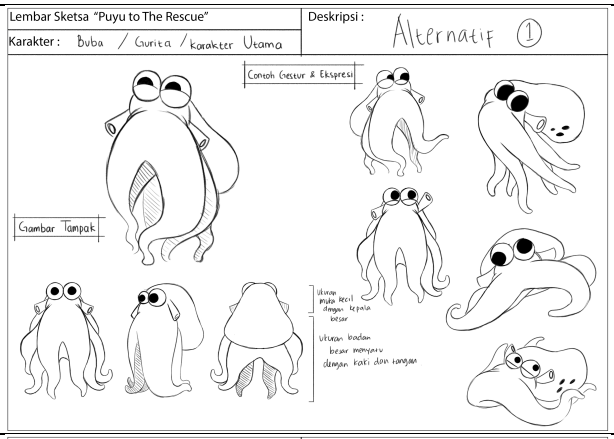
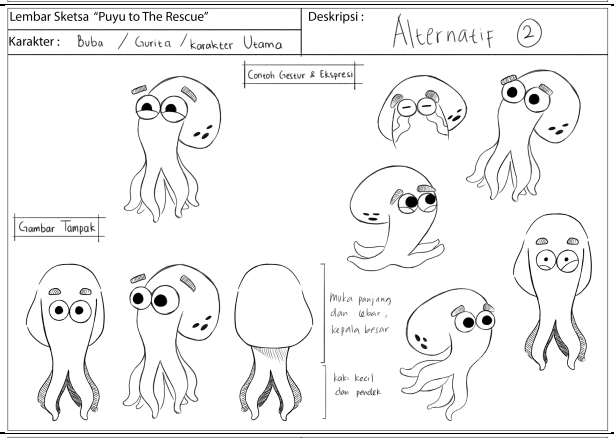
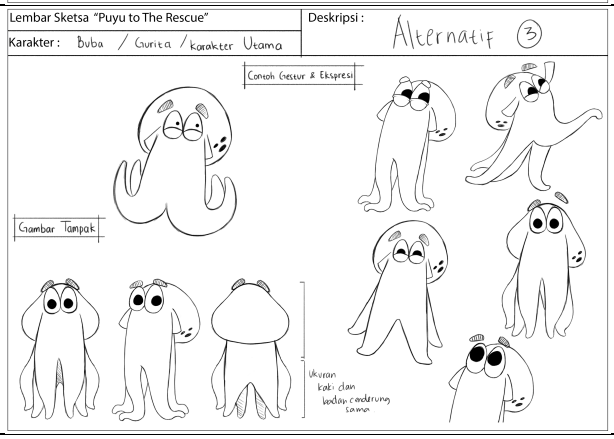
4.6.1. Desain Karakter

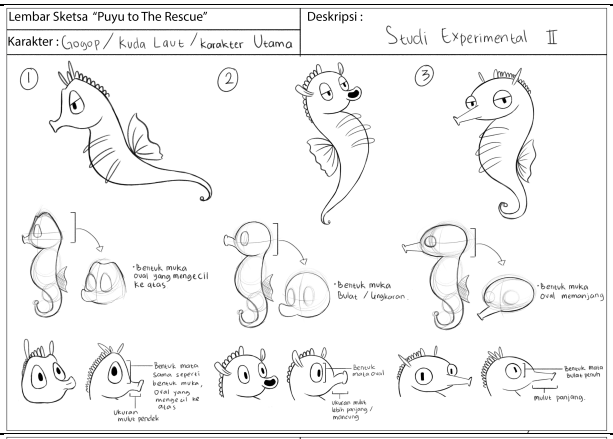
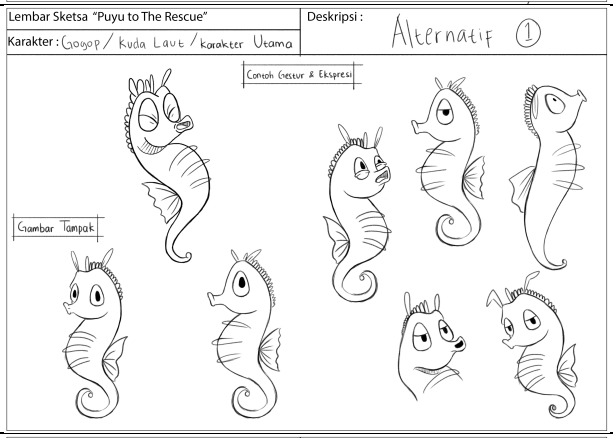
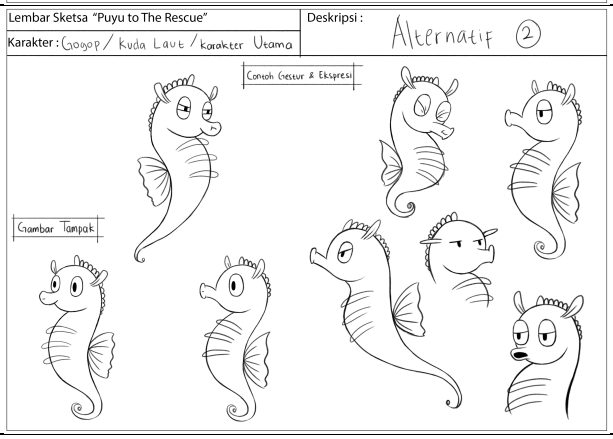
Penulis akan membuat 3 *style* desain karakter dilengkapi dengan penjelasan bentuk proposi badan masing-masing *style* gambar, beserta gesture dan ekspresinya. Berikut hasil dari sketsa 3 style tiap desain karakter :

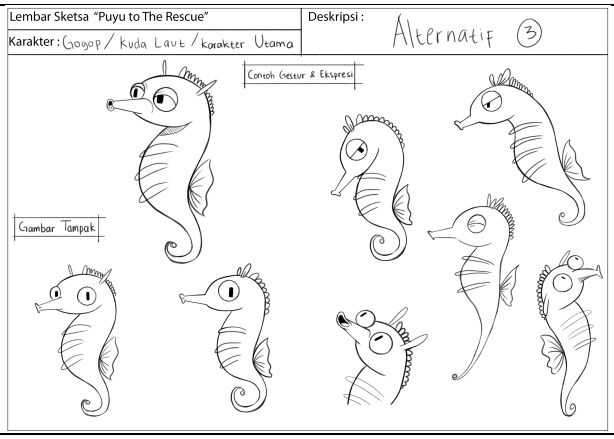
Tabel 4. 2 Studi eksperimental 2 desain karakter

No.	Keterangan	Sketsa
1	Puyu	
	Alternatif 1	

	Alternatif 2	
	Alternatif 3	
2.	Buba	

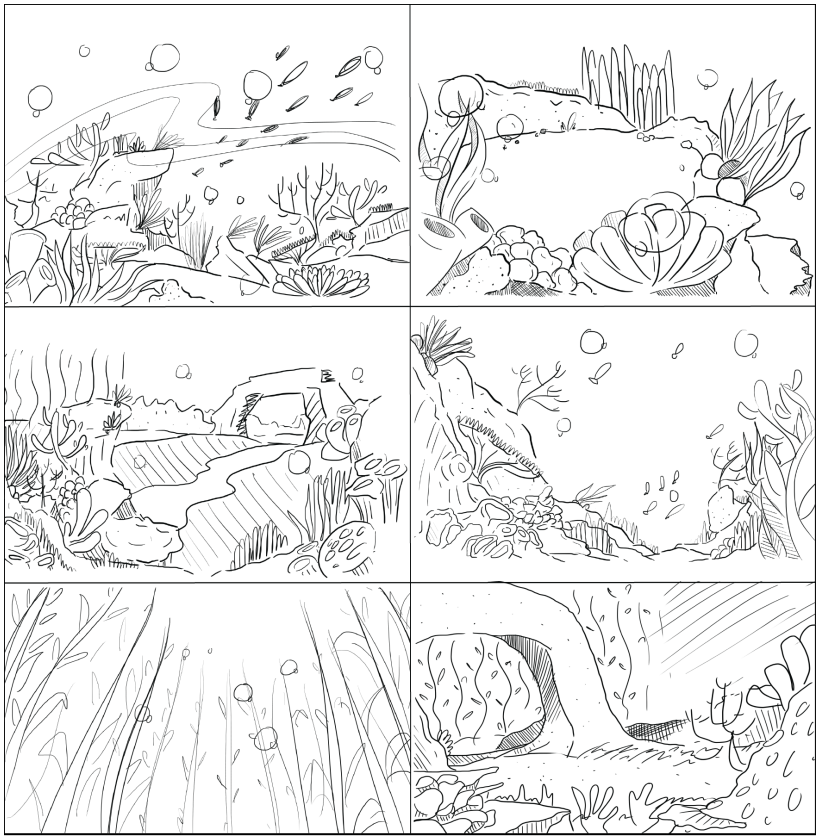
	Alternatif 1		
	Alternatif 2		
	Alternatif 3		

3.	Gogop		
	Alternatif 1		
	Alternatif 2		

	Alternatif 3	

4.6.2. Desain *Environment*

Penulis membuat 2 tambahan skesa *environment* baru. Berikut hasil eksperimental 2 untuk desain *environment*:



Gambar 4. 10 Studi eksperimental 2 desain *environment*
(Sumber: Penulis, 2019)

4.7. *Depth Interview* 2




Gambar 4. 11 Foto *depth inteview* 2 Hompimpa studio
(Sumber: Penulis, 2019)

Pada *depth interview* 2 penulis akan melakukan revisi dari hasil studi eksperimental 2, maka dari itu narasumber berasal dari narasumber yang sama pada *depth interview* 1. Berikut adalah hasil dari *depth interview* 2 :

Tabel 4. 3 Hasil *depth interview 2*

Protokol	**Jawaban Hasil**
Tujuan	• Memperlihatkan hasil revisi • Evaluasi desain karakter dan desain *environment*
Lokasi	Hompimpa Studio
Tanggal	Rabu, 5 Desember 2018
Narasumber	Risma Suherja
Sebagai	*Art Director* Hompimpa *Studio*
Hasil	**Ulasan mengenai keseluruhan desain karakter yang telah dibuat dari studi eksperimental 2** • Untuk desain karakternya sudah oke, cuman beberapa masih ada yang belum terlihat krakteristiknya. • Tetapi dari hasil sketsa beberapa *style* yang paling menonjol dan cocok adalah *style* yang ke 3 dari setiap karakternya. • Proporsi tubuh masih kurang, coba dibuat lebih terlihat

	anak-anak mengetahui animasi yang akan dibuat untuk anak umur 6-8 tahun. **Apa kekurangan dari studi eksperimental 2** • Bisa menambah atribut pakaian . • Menambahkan alis untuk memperkuat karakteristik. • Tapi masih kurang ekstrim dalam membuat bentuk dan keseluruhan proporsi badan. **Masukan untuk hasil studi eksperimental 2** • Proporsi tubuh bisa diubah dengan mata dibesarkan, kepala di besarkan, badan sedikit dikecilkan. • Masukan untuk karakter Puyu, matanya jangan bulet tapi lebih buat sedikit ada lekukannya, hidung sedikit diturunin, dan badannya diperkecil agar terlihat lugu sesuai dengan karakternya. • Masukan untuk karakter Buba, sudah oke tetapi mungkin bisa diberi mulut agar lebih mudah membuat ekspresinya dan badannya dibuat seperti anak-anak. • Masukan untuk karakter Gogop, mungkin diberi alis agar sifat karakternya yang keras kepala atau sombong lebih terasa. • *Enviroment over all* sudah oke, tetapi konsepnya masih kurang matang. • Untuk *environment* kalo bisa lebih berani seperti konsep dunia pada spongebob, tapi lebih di kembangkan lagi. • *Environment* bisa mulai dipikirkan pewarnaannya **Apakah hasil studi eksperimental 2 sudah sesuai** • Karakter desain sudah sesuai, tapi lebih bagus jika di perbaiki lagi. • *Enviroment* sudah oke, kembangkan untuk konsepnya.

4.8. Studi Eksperimental 3

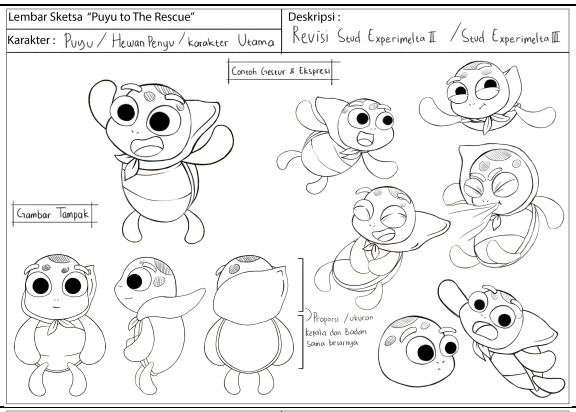
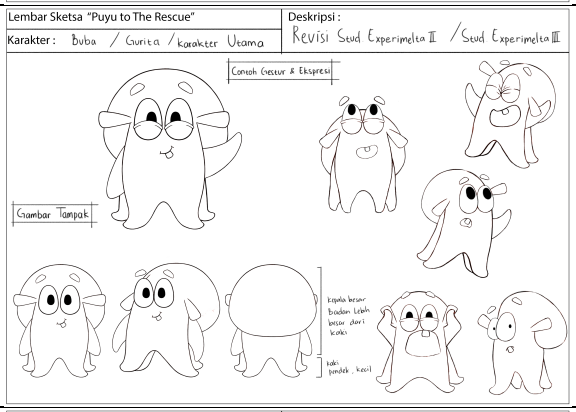
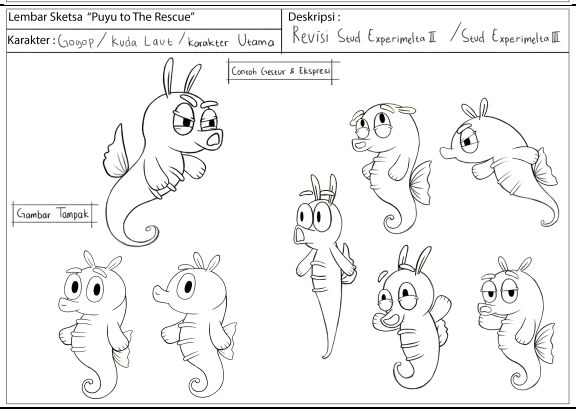
Studi eksperimental 3 berupa hasil revisi dari Studi ekperimental 2 yang nantinya akan di *depth interview*-kan lagi dan dipertimbangkan untuk *final* konsep pada *prototyping*. Berikut hasil studi eksperimental 3:

4.8.1. Desain Karakter

Hasil dari studi eksperimental 2 berupa 3 *style* desain karakter yang berbeda, telah terpilih *style* yang sesuai menurut narasumber terbaik. Berikut masukan dan hasil perubahan desain karakter berdasarkan masukan-masukan dan pengetahuan narasumber dari *depth interview* 2:

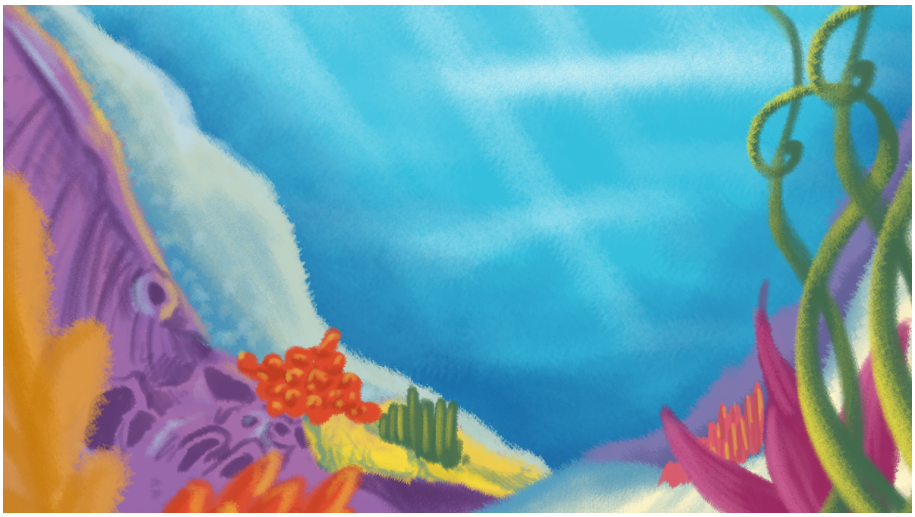
- Proporsi tubuh bisa di permainkan lagi .
- Dikarenakan karakter yang akan dibuat berumur kurang lebih 8-12 tahun, alangkah lebih baiknya proposi tubuh dibuat seperi anak-anak atau bayi seperti membesarkan ukuran kepala.
- Masukan untuk karakter Puyu, matanya jangan bulet tapi lebih buat sedikit ada lekukannya, hidung sedikit diturunin, dan badannya diperkecil agar terlihat lugu sesuai dengan karakternya.
- Masukan untuk karakter Buba, sudah oke tetapi mungkin bisa diberi mulut agar lebih mudah membuat ekspresinya, badan dibuat seperti anak-anak dan lebih berisi, kaki dibuat pendek.
- Masukan untuk karakter Gogop, mungkin diberi alis agar sifat karakternya yang keras kepala atau sombong lebih terasa, diberi tangan agar gestur dan pergeraknnya lebih bebas dan bisa di kembangkan.

Tabel 4. 4 Studi eksperimental 3 desain karakter

No.	Keterangan	Sketsa
1	Puyu	
2	Buba	
3	Gogop	

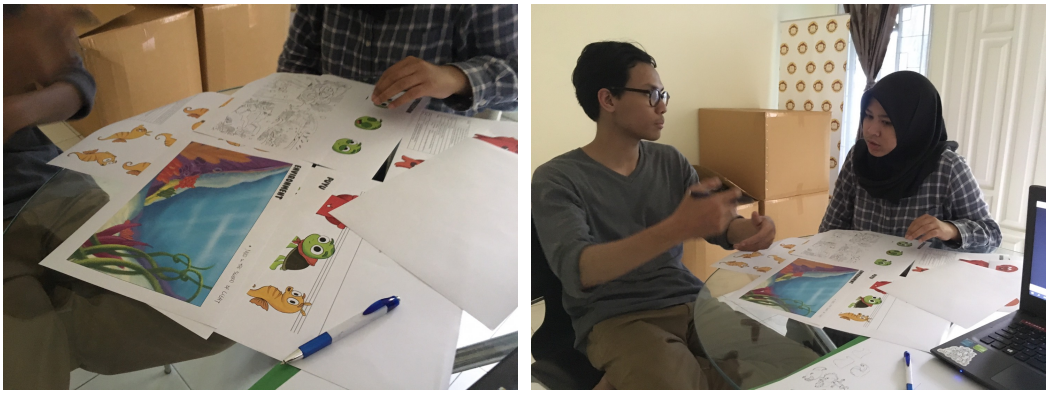
4.8.2. Desain *Environment*

Penulis mencoba melakukan pewarnaan pada *environment.* Berikut hasil studi eksperimental 3 pada desain *environment*:



Gambar 4. 12 Studi eksperimental 3 desain *environment*
(Sumber: Penulis, 2019)

4.9. *Depth Inteview 3*



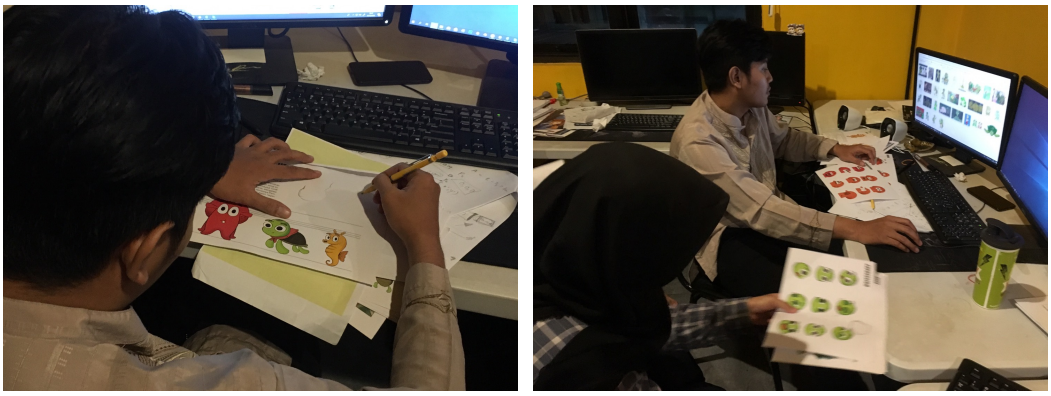
Gambar 4. 13 Foto *depth inteview* 3 Solar studio
(Sumber: Penulis, 2019)

Untuk menjadi pertimbangan penulis dalam riset ini. Penulis membutuhkan feedback baru dari narasumber yang berbeda tetapi memiliki keahlian yang sama. Narasumber baru pada *depth interview* 3 adalah salah satu pakar animasi Solar studio. Berikut hasil *depth interview* 3 :

Tabel 4. 5 Hasil *depth interview* 3 Solar studio

Protokol	**Jawaban Hasil**
Tujuan	• Memperlihatkan hasil desain • Evaluasi desain karakter dan e*nvironment*
Lokasi	Solar Studio
Tanggal	Jumat, 14 Desember 2018
Narasumber	Erel Maatita
Sebagai	*Environment Artist* Solar *Studio*
Hasil	**Ulasan mengenai keseluruhan desain environment yang telah dibuat dari studi eksperimental 3** • Desain environmentnya sudah oke, tapi masih belum mateng. **Apa kekurangan dari studi eksperimental 3** • *Environment* masih terlihat flat, harus memperhatikan frontground, midground, dan backgroundnya. • Pewarnaan masih perlu di perhatikan juga karena menggunakan pewarnaan yang cukup banyak. **Masukan untuk hasil studi eksperimental 3** • Desain *environment* di sarankan menyesuaikan dengan kemampuan dan kesenangan penulis. Mengetahui konsep awal penulis untuk environment tidak menggunakan line. • Tetapi lebih baik pada *environment* menggunakan teknik line yang berwarna, agar tidak bertabrakan dengan desain karakter yang menggunakan line warna hitam dan juga memudahkan penulis. Mengetahui *environment* bawah laut cukup susah dikarenakan banyak ornament yang hampir mirip dengan warna yang banyak. • Referensi *environment* yang bisa dicontoh, yaitu "*Niko and The Sword of Light*", Spongebob dan juga memberi

	masukan untuk mempermudah pembuatan. **Apakah hasil studi eksperimental 3 sudah sesuai** • Overall sudah oke, hanya perlu di matangkan.



Gambar 4. 14 Foto *depth interview* 3 Hompimpa studio
(Sumber: Penulis, 2019)

Setelah melakukan *depth interview* pada solar studio, penulis melakukan depth interview 3 kepada Hompimpa studio untuk melakukan revisi dan mendapatkan saran-saran tambahan. Berikut adalah hasilnya :

Tabel 4. 6 Hasil *depth interview* 3 Solar studio

Protokol	**Jawaban Hasil**
Tujuan	• Asistensi final konsep • Evaluasi desain karakter dan *environment*
Lokasi	Hompimpa Studio
Tanggal	Jumat, 14 Desember 2018
Narasumber	Risma Suherja
Sebagai	*Art Director* Hompimpa *Studio*

Hasil	**Ulasan keseluruhan untuk desain karakter** • Untuk desain karakternya sudah oke, terutama untuk karakter Buba dan Gogop. • Sayangnya masih ada revisi untuk karakter Puyu, dikarenakan menurut narasumber masih belum terlihat sifat Lugu. • Menurut narasumber bentuk karakter Puyu masih belum pas juga, narasumber memberikan contoh sketch kasar dan nemberi saran bentukaan bisa lebih di bulatkan lagi, mata coba bisa dibesarkan lagi. **Ulasan keseluruhan untuk desain *environment*** • Untuk *enviroment*, pewaranaan sudah oke tetapi masih terlalu flat. • *Enviroment* bisa di eksplore lebih dalam lagi, mungkin membuat Coral City lebih unik dan menarik seperti Bikini Bottom.

4.10. Kuesioner



Gambar 4. 15 Foto proses kuesioner
(Sumber: Penulis, 2019)

Kuesioner diberikan setelah memperlihatkan cuplikan animasi kepada anak-anak. Kemudian anak-anak akan diminta untuk mengisi kuesioner penilaian terhadap cuplikan hasil animasi *Puyu to the Rescue*.

Tabel 4. 7 Keterangan proses kuesioner

Lokasi	:	SD Islam Aulia Bekasi
Tanggal pelaksanaan	:	Senin, 7 Januari 2019
Tujuan	:	Mendapatkan *feedback* tentang animasi dari anak
Hasil	:	50 responden anak

Jawaban dari pertanyaan tersebut diberikan poin**, kecuali pertanyaan nomor 2 dan 8** karena berbeda dari lainnya (akan dibahas setelah ini). Setiap masing-masing jawaban akan diberikan jumlah poin. Total pertanyaan adalah 8 buah setelah mengurangi pertanyaan nomor 2 dan 8

Tabel 4. 8 Poin jawaban kuesioner

Jawaban	Sifat	Poin
Tidak	Negatif	1
Biasa saja	Netral	2
Iya, Bagus, Lucu, Indah	Positif	3

Nilai dari pertanyaan tersebut akan dihitung dengan rumus penjumlahan sebagai berikut.

$$Nilai = \left((Jumlah\ jawaban\ negatif)\times 1\right) + \left((Jumlah\ jawaban\ netral)\times 2\right) + \left((Jumlah\ jawaban\ positif)\times 3\right)$$

Dengan begitu setiap pertanyaan akan memiliki nilai yang dapat diukur kebaikan dan keburukannya dimana nilai tertinggi dan nilai terendah dari sebuah pertanyaan didapatkan dari rumus berikut.

$$Nilai\ tertinggi = Poin\ tertinggi \times Jumlah\ responden$$
$$Nilai\ tertinggi = 3\times 50$$
$$Nilai\ tertinggi = 150$$
$$Nilai\ terendah = Poin\ terendah \times Jumlah\ responden$$
$$Nilai\ terendah = 1\times 50$$
$$Nilai\ terendah = 50$$

Bagian hasil cuplikan animasi yang ditanyakan dan mendapatkan nilai yang mendekati **150** berarti bagian cuplikan animasi tersebut semakin **bagus** dan akan dilakukan revisi kecil untuk melengkapi detail bagian tersebut. Sedangkan bagian yang memiliki nilai mendekati **50** berarti bagian tersebut masih **buruk** dan memerlukan banyak revisi. Dari kuesioner yang telah dibagikan, didapatkan hasil sebagai berikut :

- Pertanyaan 1 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 16 Pertanyaan anak 1
(Sumber: Penulis, 2019)

Menurut 50 responden anak, gambar tokoh serial animasi sudah bagus.

$$Nilai = (0\times1) + (0\times2) + (50\times3)$$

$$Nilai = 0 + 0 + 150$$

$$\boldsymbol{Nilai = 150}$$

- Pertanyaan 2 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 17 Pertanyaan anak 2
(Sumber: Penulis, 2019)

Jawaban dari pertanyaan 2 akan dibahas nanti.

- Pertanyaan 3 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 18 Pertanyaan anak 3
(Sumber: Penulis, 2019)

Menurut 50 responden anak, ekspresi dari tokoh serial animasi sudah bagus.

$$Nilai = (0\times1) + (0\times2) + (50\times3)$$

$$Nilai = 0 + 0 + 150$$

$$\boldsymbol{Nilai = 150}$$

- Pertanyaan 4 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 19 Pertanyaan anak 4
(Sumber: Penulis, 2019)

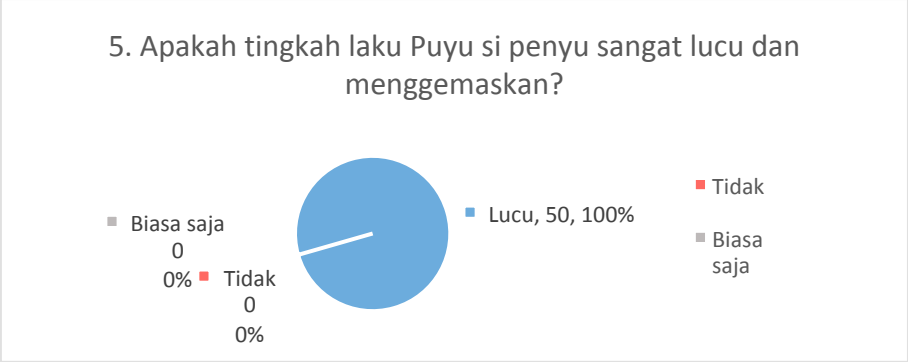
Menurut 50 responden anak, *background* pada serial animasi sudah bagus.

$$Nilai = (0\times1) + (0\times2) + (50\times3)$$

$$Nilai = 0 + 0 + 150$$

$$\boldsymbol{Nilai = 150}$$

- Pertanyaan 5 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 20 Pertanyaan anak 5
(Sumber: Penulis, 2019)

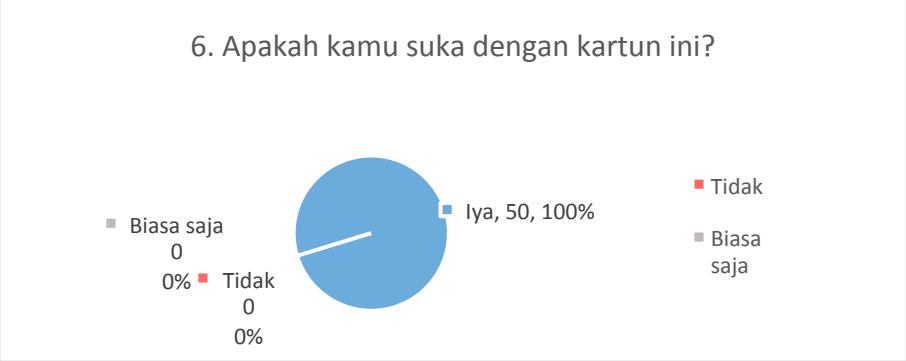
Menurut 50 responden anak, tingkah laku tokoh serial animasi sudah bagus.

$$Nilai = (0\times1) + (0\times2) + (50\times3)$$

$$Nilai = 0 + 0 + 150$$

$$\boldsymbol{Nilai = 150}$$

- Pertanyaan 6 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 21 Pertanyaan anak 6
(Sumber: Penulis, 2019)

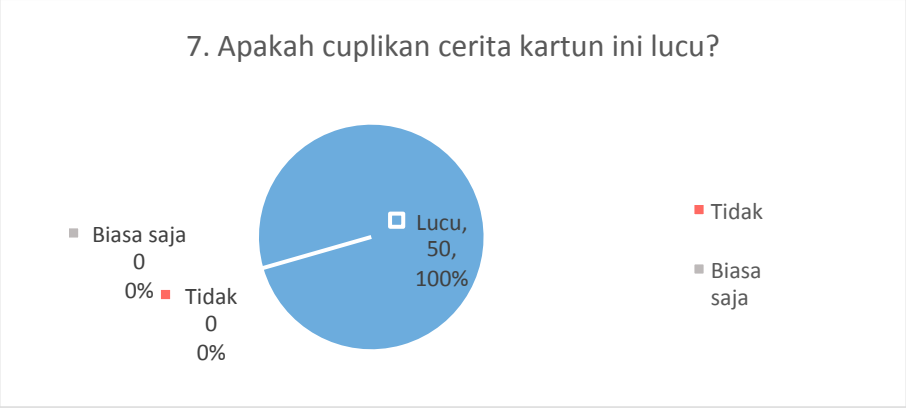
Menurut 50 responden anak, yang menyukai Puyu to The Rescue

$$Nilai = (0\times1) + (0\times2) + (50\times3)$$

$$Nilai = 0 + 0 + 150$$

$$\boldsymbol{Nilai = 150}$$

- Pertanyaan 7 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 22 Pertanyaan anak 7
(Sumber: Penulis, 2019)

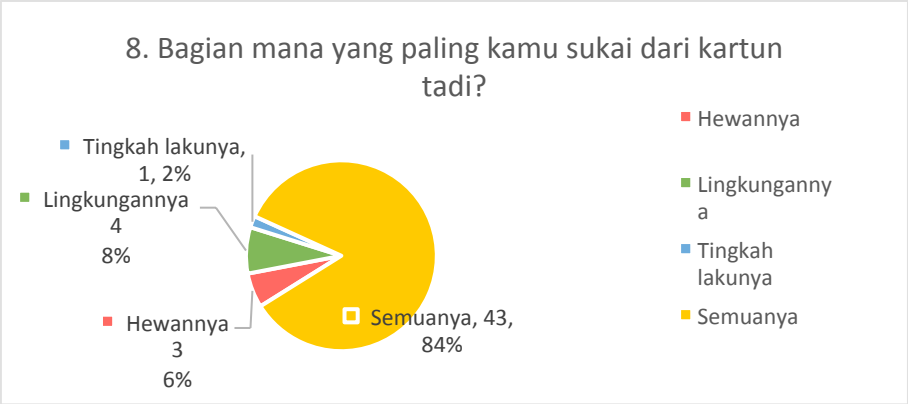
Menurut 50 responden anak, cuplikan cerita pada serial animasi sudah bagus.

$$Nilai = (0\times1) + (0\times2) + (50\times3)$$

$$Nilai = 0 + 0 + 150$$

$$\boldsymbol{Nilai = 150}$$

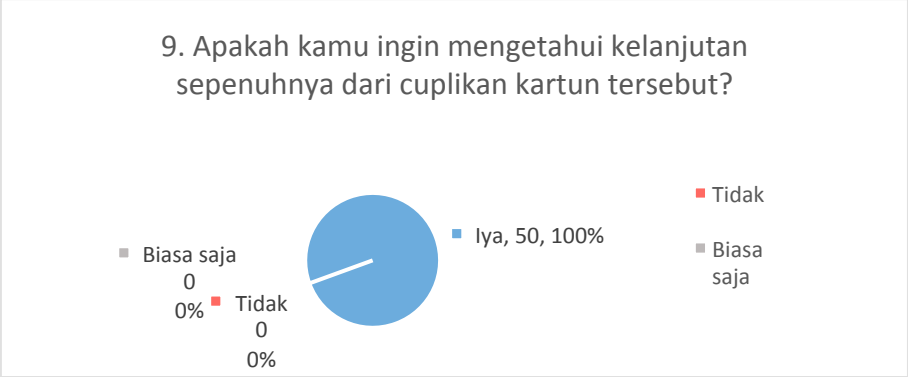
- Pertanyaan 8 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 23 Pertanyaan anak 8
(Sumber: Penulis, 2019)

Jawaban dari pertanyaan 8 akan dibahas nanti.

- Pertanyaan 9 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 24 Pertanyaan anak 9
(Sumber: Penulis, 2019)

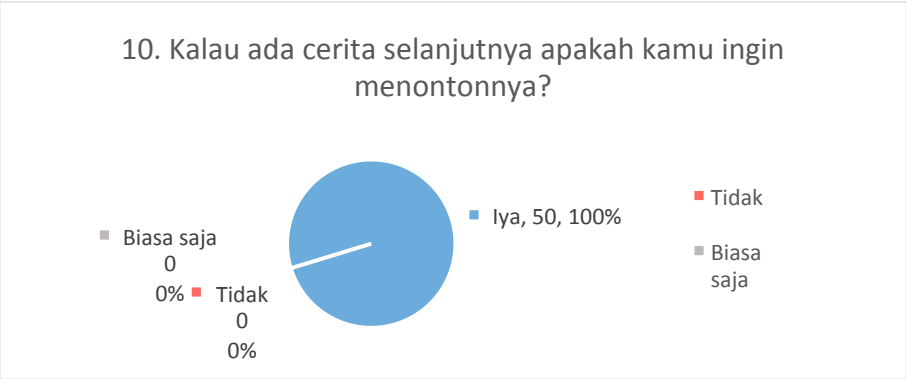
Menurut 50 responden anak, mereka antusias untuk mengetahui kelanjutan dari cuplikan animasi yang telah mereka lihat.

$$Nilai = (0\times1) + (0\times2) + (50\times3)$$

$$Nilai = 0 + 0 + 150$$

$$\boldsymbol{Nilai = 150}$$

- Pertanyaan 10 memiliki nilai sebagai berikut.



Gambar 4. 25 Pertanyaan anak 10
(Sumber: Penulis, 2019)

Menurut 50 responden anak, mereka antusias untuk menonton kelanjutan dari animasi yang telah mereka lihat.

$$Nilai = (0\times1) + (0\times2) + (50\times3)$$

$$Nilai = 0 + 0 + 150$$

$$\boldsymbol{Nilai = 150}$$

Dari hasil kuesioner yang telah di lakukan dan diperoleh dari 50 responden seperti diperlihatkan pada diagram-diagram diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Karakter desain dan *enviroment* sudah memiliki keterbacaan yang jelas
2. Karakter desain dan *environment* sudah sesuai dan di senangi konsumen
3. Sifat karakter yang ingin disampaikan sudah tersampaikan dengan baik kepada konsumen
4. *Prototype* secara keseluruhan sudah memuaskan konsumen

4.11. *Depth Interview* 4



Gambar 4. 26 *Depth interview* 4 Solar studio
(Sumber: Penulis, 2019)

Pada *depth interview* 4 penulis mengulas ulang *prototype* yang sudah dibuat, untuk mendapatkan saran dan masuk agar konsep lebih matang. Hasil *depth interview* 4 dijadikan patokan dan pertimbangan penulis untuk *final* konsep. Berikut hasil *depth interview* 4:

Tabel 4. 9 Hasil *depth interview* 4 Solar studio

Protokol	**Jawaban Hasil**
Tujuan	• Asistensi final konsep • Evaluasi desain karakter dan *environment*
Lokasi	Solar Studio
Tanggal	Kamis, 3 Januari 2019
Narasumber	Erel Maatita dan Hary Tan
Sebagai	*Environment Artist* dan *Art Director* Solar *Studio*
Hasil	**Ulasan keseluruhan untuk desain karakter** • Untuk desain karakternya sudah sangat bagus, tinggal memaksimalkan ekspresinya saat di animasikan. **Ulasan keseluruhan untuk desain *environment*** • Ukuran *foreground*, *midground*, dan *background* lebih diperhatikan. • Kegelapan pada *foreground* lebih di agar lebih fokus

	kearah *midground*. • Pewarnaan masih belum konsistensi masih ada beberapa yang berbeda, terutama pada pewarnaan outline. Disarankan ukuran outline semakin menipis pada *environment* yang di *background* agar terlihat jaraknya. • Agar lebih konsisten bisa buat guide line untuk mempermudah saat pewarnaan. • Perhatikan Fundamental agar lebih natural, seperti jarak antara *foreground*, *midground*, dan *background* di kurangin copacitynya dan diberi terlihat sedikit biru agar terlihat natural seperti di bawah laut. • Properti dalam *enviroment* bisa di eksplore lebih dalam lagi **Ulasan keseluruhan Desain** • *Overall* sudah bagus, hasil desain sudah layak untuk di prosuksikan. Masukan - masukan di atas bisa dipertimbangkan.

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB V
KONSEP PERANCANGAN

5.1. Deskripsi Perancangan

Perancangan desain karakter dan environment untuk serial animasi ini dipilih sebagai media untuk menyampaikan konsep keseluruhan elemen animasi yang harmonis dan menyatu dengan konten cerita dalam bentuk visual. Media desain karakter dan environmnet merupakan elemen terpenting dalam pembuatan animasi. Salah satu perancangan yang dikerjakan bersama peneliti kini adalah serial animasi 2D berjudul "*Puyu To The Rescue*". Serial animasi ini menyajikan kisah sebuah tiga sekawan hewan laut yang tempat tinggalnya mengalami gangguan berupa pencemaran laut. Dengan begitu anak-anak yang menonton serial animasi ini, secara tidak langsung juga akan mengerti betapa bahayanya ancaman dari pencemaran laut lewat kisah-kisah yang menarik di setiap episode Puyu to the Rescue. Dengan konsep desain karakter dan environment yang sesuai untuk anak-anak, menarik, berbeda dapat membantu dan memberi keunikan untuk animasi "*Puyu To The Rescue*".

5.2. Kriteria Desain

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

5.2.1. Kebutuhan konsumen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut kebutuhan konsumen:

- Laki-laki dan Perempuan umur 6-8 tahun.
- Suka menonton film animasi.
- Kehidupan cenderung menengah keatas.
- Memiliki fasilitas untuk mengakses *YouTube*.

5.2.2. Karakter

Dari hasil data yang telah dilakukan, didapatkan keriteria desain karkter yang diperlukan dalam perancangan :

- Menggunakan teori bentukan dasar dalam merancang karakter.
- Menggunakan gaya gambar *stylized* pada tokoh utama dan sekunder.
- Menggunakan gaya gambar humanoid pada tokoh antagonis.
- Mengadaptasi karakter hewan laut yang ada di Indonesia pada tokoh utama dan tokoh sekunder.
- Mengadaptasi isu keadaan biota laut ke dalam bentuk monster pada tokoh utama.
- Menggunakan studi *archetype* dan referensi karakter-karakter dari film atau serial animasi lain yang memiliki *archetype* sejenis.
- Menggunakan warna yang medekati dengan hewan atau objek yang dipilih dalam mendesain karakter.
- Pemilihan warna karakter juga mengacu dari bebrapa teori menghungungkan warna-warna disukai anak-anak yaitu warna yang cerah dan soft.
- Menggunakan pemilihan pakaian atau atribut pada karakter tertentu untuk meperkuat pengkarakteran.
- Menggunakan sistem outline pada penggambaran.

5.2.3. *Environment*

Dari hasil data yang telah dilakukan, didapatkan keriteria desain *environment* yang diperlukan dalam perancangan :

- Menggunakan gaya gambar *stylized* dan illustrasi dekoratif.
- Mengadaptasi *environment* biota laut tanpa mengubah banyak bentuk aslinya atau masih dalam bentuk *organic*.
- Menggunakan referensi dari film atau serial animasi lain yang memiliki konsep *environment* serupa.
- Menggunakan gabungan antara genre *fantasy* dan *slice of life* dalam konsep *environment*.

- Menggunakan pengadaptasian rumah adat yang terkenal di Indonesia sebagai beberapa properti dalam *environment*.
- Menggunakan warna yang medekati dengan biota laut yang dipilih dalam mendesain properti dan *environment*.
- Pemilihan warna *environment* juga mengacu dari bebrapa teori menghungungkan warna-warna disukai anak-anak yaitu warna yang cerah dan soft.
- Menggunakan sistem *outline* pada penggambaran.

5.3. Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan oleh penulis dalam perancangan ini berupa video *turntable* 9 kararakter, yaitu 3 tokoh utama, 3 tokoh sekunder, dan 3 tokoh antagonis. *Turntable* berisi ekspresi dan gesture karakter dalam bentuk video *Full HD*. Untuk Environment berupa video preview secara garis besar isi dari dunia "Coral City". Berikut list desain karakter dan desain environment.

Tabel 5. 1 Produk yang dihasilkan

Desain yang dihasilkan	Desain karakter dan desain *environment*
Target	• 3 tokoh utama utama, sekunder dan antagonis. • Gestur dan ekspresi pada karakter. • Desain *environment* garis besar dunia yaitu Coral City, Taman Kelomang, Hutan Lamun, Taman Terumbu Karang, dan Goa Kara). • *Environment* kebutuhan animasi.

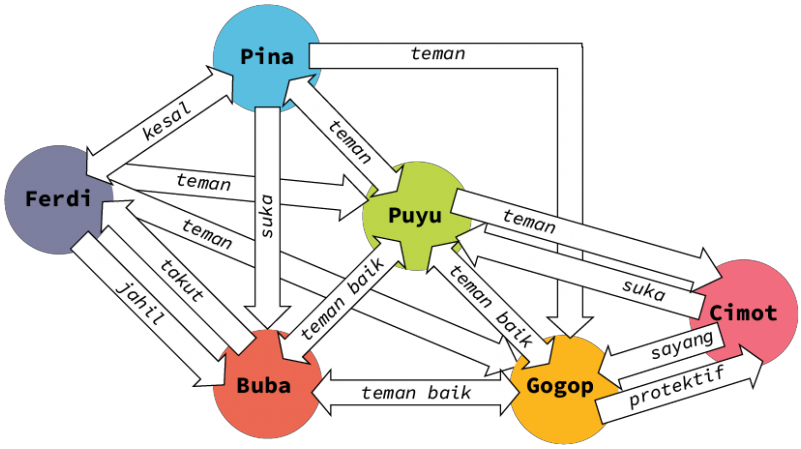
5.4. Konsep Cerita

Serial animasi ini akan menceritakan tentang kehidupan biota laut dimana ekosistemnya kini sedang terancam oleh pencemaran laut. Pada serial animasi ini,

penyu akan menjadi tokoh utama karena banyaknya orang menyukai penyu. Penyu tersebut diberi nama Puyu dan akan menjalani kehidupnnya di sebuah ekosistem terumbu karang bernama Coral City. Tempat ini akan manjadi tempat serangan pencemaran laut yang akan menjadi konflik utama disetiap episode serial ini. Pencemaran laut tersebut akan membahayakan penduduk Coral City, dimana Puyu akan beruasa untuk membantu mengatasi masalah pencemaran tersebut bersama teman-temannya. Kasus pencemaran juga tidak hanya terjadi di Indonesia saja, namun di seluruh dunia. Pembuatan animasi ini akan ditujukan bagi anak-anak dalam negeri maupun luar negeri. Dengan begitu serial animasi ini akan diberi judul "Puyu to The Rescue".

5.4.1. Keterkaita Antara Karakter

Dalam suatu konsep cerita diperlukan adanya keterkaitan atau hubungan antar karakter yang tergambar jelas antar satu sama lain. Berikut gambaran secara garis besar keterkaitan antar karakter dalam konsep serial animasi Puyu to The Rescus.



Gambar 5. 1 Keterkaitan antar karakter
(Sumber: Penulis, 2019)

5.4.2. Konsep Dunia Environment

Konsep dunia dalam animasi *Puyu To The Rescue* adalah dalam suatu kota fiktif bernama *Coral City* yang dihuni oleh ikan-ikan terumbu karang. Kota

tersebut jika dilihat dari jauh seperti kumpulan terumbu karang biasa pada umumnya. Disesuaikan dengan konsep cerita dari *Puyu To The Rescue* yang bertujuan untuk mengedukasi mengenai keadaan dalam laut. Tetapi dikarenakan isu yang di angkat dalam cerita adalah lingkungan nusantara, maka dari itu konsep dunia dalam Coral City terdapat bangunan-bangunan unik yang merupakan adaptasi dari bangunan rumah tradisional Indonesia dengan terumbu karang, dan juga menyesuaikan biota-biota laut. Untuk menambah keunikan dan penyesuaian dari bangunan-bangunannya, terdapat beberapa *property* yang merupakan pengadaptasian benda-benda keseharian manusia. Sehingga terciptanya bentuk environmern keseluruhan yang unik namun tetap terlihat organik.

5.4.3. Konsep Cerita dalam Serial Animasi (*Season* 1)

- **Episode 1 – Bahaya Dari Luar**

Puyu berenang menuju ke Coral City, sebuah kota koral yang indah. Seiring perjalanannya dia bertemu dengan ikan-ikan lain. Setibanya dia di Lapangan Coral City, dia bertemu dengan Buba dan Gogop yang memberitahu bahwa suatu tempat di Coral City mengalami kerusakan yang sangat parah dikarenakan hal yang tidak diketahui. Puyu, Buba dan Gogop kemudian pergi ke tempat tersebut, disana mereka tiba-tiba dihampiri oleh monster sampah bernama Larakan yang merusak tempat tersebut. Monster Sampah itu kemudian meneror tiga sekawan tersebut, menyemburi mereka dengan sampah-sampah yang keluar dari tubuh Larakan. Bersama-sama, mereka bertiga berhasil mengalahkan Larakan. Namun Larakan hidup kembali dan kabur dengan membawa Tobi sebagai sandera.

- **Episode 2 – Misi Penyelamatan**

Puyu, Buba dan Gogop pergi menyusul monster sampah yang membawa Tobi pergi. Seiring perjalanan mereka, terlihat banyak jejak-jejak sampah berceceran. Mereka mengikuti jejak sampah tersebut dan terlihatlah sebuah gua. Di dalam gua tersebut, Larakan sedang mengurung Tobi agar tidak bisa bergerak.

Setelah itu Larakan beristirahat untuk memulihkan batu kristalnya yang sudah retak. Puyu, Gogop dan Buba secara diam-diam mencoba untuk menyelamatkan Tobi. Namun Larakan terbangun dan mulai mengejar mereka. Puyu melihat sebuah bebatuan di atas tebing. Dia memiliki rencana untuk menghancurkan Larakan dengan cara menghujaninya dengan longsoran bebatuan. Dengan bekerja sama, tebing tersebut dibuat longsor dan menimpa Larakan sehingga dia jatuh ke tempat yang dalam. Akhirnya Puyu, Buba, Gogop dan Tobi kembali pulang ke Coral City. Akan tetapi, Larakan jatuh di tempat yang berisikan banyak sampah. Meskipun kondisinya kritis, namun dia bisa memulihkan diri lebih cepat dan membuat pasukan sampah-sampahnya.

- **Episode 3 – Pina si Lumba-Lumba**

Buba berjalan-jalan di tepian Coral City sambil bernyanyi dengan riang. Tiba-tiba sesosok yang terlihat seperti monster muncul menakut-nakuti Buba dan dia pun lari ketakutan. Buba berlari sambil berteriak-teriak lalu dia menabrak Puyu dan Gogop. Buba menceritakan tentang hantu jahat yang dia temui. Namun Puyu dan Gogop tidak percaya akan cerita Buba. Akhirnya mereka bertiga bersama-sama menghampiri tempat Buba bertemu monster tadi. Sesaatnya di sana, tiba-tiba hantu tersebut muncul dan membuat mereka bertiga berlari ketakutan. Namun beberapa saat kemudian, Gogop menoleh dan mengetahui bahwa hantu tersebut ternyata seekor lumba-lumba bernama Pina yang mulut dan ekornya terikat oleh tali pancing. Akhirnya mereka bertiga membantu lumba-lumba bernama Pina untuk lepas dari jeratan tali. Dengan begitu Pina bisa berbicara dan berenang lagi. Pina pun menceritakan bahwa dia terkena lilitan tali dikarenakan ada yang menyerangnya, Pina berusaha melawan dan melarikan diri. Namun ketika dia kabur lilitan tali tersebut mengenainya. Puyu, Gogop dan Buba kaget mendengarnya.

- **Episode 4 – Buba Kamu Bisa!**

Puyu berenang-renang dan melihat sesuatu yang mengganjal. Dia melihat sebuah cangkang kerang yang melayang terdiam. Puyu kemudian menunjukkan kejadian tersebut kepada Gogop dan Buba. Mereka mendekat ke cangkang kerang

terebut, namun Pina datang untuk melarang mereka mendekat. Dia menjelaskan bahwa itu adalah ulah monster jahat. Monster bernama Mbu kemudian muncul dan menyerang mereka. Semua terkena lilitan senar dari Mbu kecuali Buba. Kemudian Buba dikejar oleh Mbu dan berlari-lari sampai Mbu terlilit oleh dirinya sendiri.

- **Episode 5 – Ferdi si Ikan Buntal**

Gogop sedang berenang-renang kemudian dia melihat sebuah bola melaju menghampirinya. Gogop kemudian tertimpa bola tersebut, namun ternyata bola itu merupakan seekor ikan buntal bernama Ferdi yang sedang sakit. Gogop memanggil Puyu dan Buba untuk membantunya. Ferdi menceritakan bahwa dia menghirup air yang kumuh. Akhirnya mereka berusaha mengeluarkan air kotor tersebut dari tubuh Ferdi dengan cara membuatnya bersendawa. Mereka memberi Ferdi makanan yang banyak lalu Ferdi bersendawa dengan keras dan mengeluarkan air kotor tersebut.

- **Episode 6 – Kerja Sama**

Puyu, Buba dan Gogop sedang bermain di hutan, beberapa waktu kemudian, tiba-tiba asap kotor muncul dari langit lautan. Semua tumbuhan yang ada dihutan menjadi layu karena sentuhan asap tersebut. Muncullah suara monster bernama Bledug dari asap itu. Mereka kebingungan untuk melawan Bledug. Ferdi dan Pina datang untuk membantu mereka. Pina berenang dengan sangat cepat hingga membentuk pusaran air lalu Ferdi mengambil nafas sangat dalam dan meniup Bledug ke dalam pusaran air tersebut.

- **Episode 7 – Kembalinya Larakan**

Larakan sudah kembali pulih, dia pun kembali meneror Coral City, namun kini Puyu bersama teman-temannya Buba, Gogop, Ferdi dan Pina hadir untuk melindungi Coral City dari serangan Larakan. Mereka bekerja sama dan berhasil mengalahkan Larakan, kali ini dengan menghancurkan batu kristalnya berkeping-keping. Namun pecahan kristal tersebut terpencar ke berbagai tempat dan membangkitkan berbagai macam monster sampah lagi.

5.5. Konsep Karakter

Konsep desain yang dirancancang berupa desain karakter tokoh utama, sekunder dan antagonis.

5.5.1. Tokoh Utama dan Tokoh Sekunder

- **Penjelasan Konsep Tokoh Utama dan Tokoh Sekunder**

Dalam perncangan kali ini, penulis bertugas memenuhi desain semua karakter yang dibutuhkan di dalam cerita Puyu to The Rescue yang dibuat oleh tim penulis. Berikut adalah list dan penjelasan mengenai konsep karakter tokoh utama dan tokoh sekunder :

Tabel 5. 2 Penjelasan konsep tokoh utama dan sekunder

Karakter Utama			
Nama	**Spesies**	***Archetype***	**Keterangan**
Puyu	Penyu	*Energenic and Optimistic*	Penyu adalah hewan penjelajah, maka dari itu cocok dengan karakter Puyu yang di bangun sebagai karakter yang pemberani dan optimis. Puyu adalah karakter yang selalu ceria dan selalu bertindak sebagai *Hero*, slayer yang selalu di gunakan Puyu adalah salah satu kostum yang memperkuat sifatnya dan untuk memberi tanda Puyu sebagai salah satu bintang utama dari serial animasi ini.

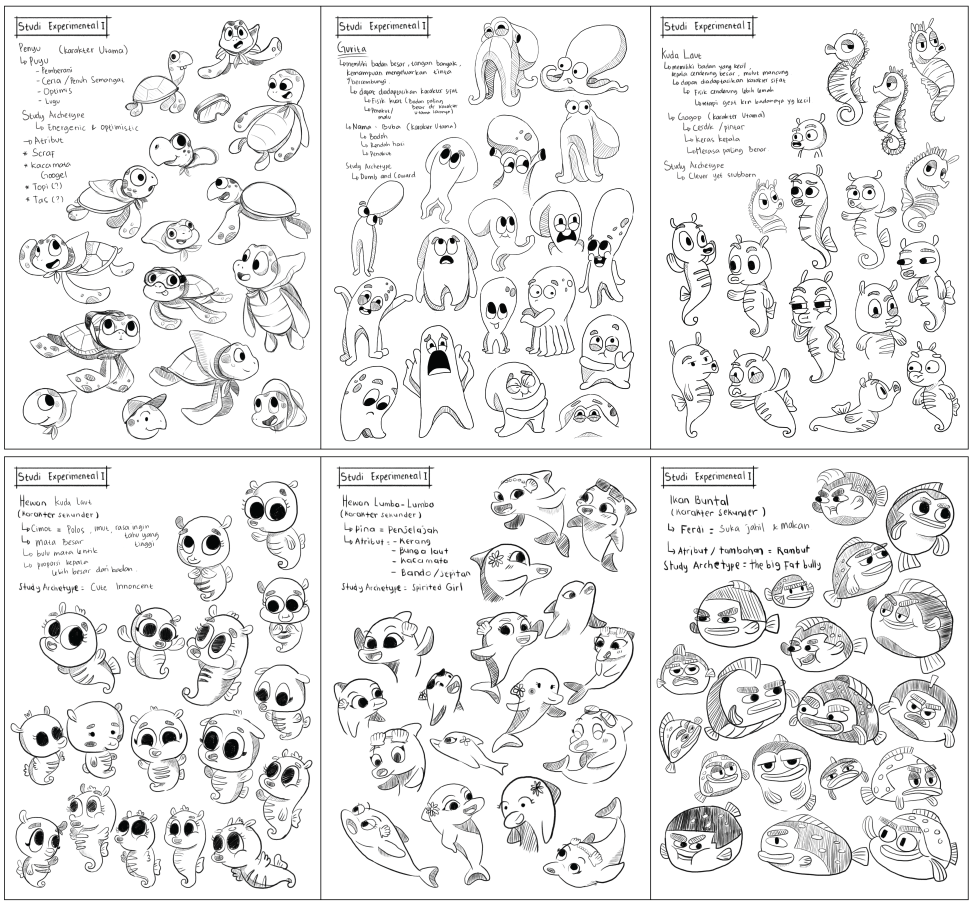
Buba	Gurita	*Dumb and Coward*	Gurita adalah hewan yang memiliki fisik kuat dan dapat mengeluarkan tinta untuk bersembunyi atau melarikan diri dari musuhnya. Sifat di atas bisa diadaptasikan untuk karakter Buba yang memiliki badan paling besar dari teman terdekatnya, tetapi merupakan karakter yang paling penakut. Buba adalah karakter yang ceria, dan bodoh, untuk memperkuat sifatnya bisa dari gestur, ekspresi, ataupun tambahan giginya satu yang muncul.
Gogop	Kuda laut	*Clever yet Stubborn*	Kuda laut adalah hewan yang memiliki badan kecil dan pemberenang yang cukup buruk dari hewan laut lainnya. Sifat diatas dapat di diapatasikan untuk karakater Gogop yang akan dibangun sebagai karakter yang paling pintar dari temannya, kepintarannya membuat gogop menjadi keras kepala dan susah diberitahu. Tetapi kelebihannya muncul karena kekurangannya sebagai hewan yang meiliki badan kecil. Untuk memperkuat sifatnya bisa diperkuat dari gestur dan ekspresinya.
Karakter Sekunder			
Nama	**Spesies**	***Archetype***	**Keterangan**
Cimot	Kuda laut	*Cute Innoncent*	Kuda laut adalah hewan yang memiliki badan kecil dan pemberenang yang cukup buruk dari hewan laut lainnya. Sifat diatas dapat di diapatasikan untuk karakter Cimot. Cimot

			adalah adek dari Gogop yang akan dibangun sebagai karakter yang imut dan polos. Meskipun Cimot memiliki badan yang kecil, Cimot memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
Pina	Lumba-lumba	*Spirited girl*	Lumba-lumba adalah salah satu hewan penjelah dan dikenal pintar. Sifat hewan Lumba-luma cocok untuk pina yang merupakan karakter paling tua dari karakter lain. Pina dalah karakter yang ceria, pintar, dan paling dewasa. Sifat yang menonjol dari pina dalah kecentilannya, maka dari itu untuk memperkuat pina memiliki atribut perhiasan di kepalannya.
Ferdi	Ikan buntal	*The Big Fat Bully*	Ikan buntal adalah ikan yang jika merasa marah atau terganggu akan mengembungkan badannya menjadi ukuran yang lebih besar. Bentuk badan ikan buntal bulat dan cukup besar dari ikan lainnya yang hidup di koral. Sifatdiatas cocok untuk karakter ferdi yang suka makan, dan jahil kepada teman-temannya, terutama kepada Buba. Ferdi juga mudah kesal dan marah.

- **Sketsa Kasar Konsep Tokoh Utama dan Tokoh Sekunder**

Konsep karakter tokoh utama dan sekunder yang ingin di bangun pada animasi Puyu to The Rescue adalah dengan menggunakan gaya stilasi, dimana menyederhanakan namun tidak banyak menghilangkan bentuk aslinya. Tetapi untuk memperkuat sifat dan karakternya dapat di lakukan dengan studi *archetype*, agar setiap individu per-karakter dapat menonjol. Alasan yang mendasari untuk mengadaptasi hewan laut sebagai karakter tokoh utama dan tokoh sekunder pada

serial animasi adalah Indonesia merupakan salah satu tempat yang memiliki kekayaan biodivertas terkaya di dunia serta banyak masyarakat tidak mengetahui bahwa sekian hewan laut yang terkenal berada di periarain laut Indonesia.



Gambar 5. 2 Sketsa konsep tokoh utama dan sekunder
(Sumber: Penulis, 2019)

5.5.2. Tokoh Antagonis

- **Penjelasan Konsep Tokoh Antagonis**

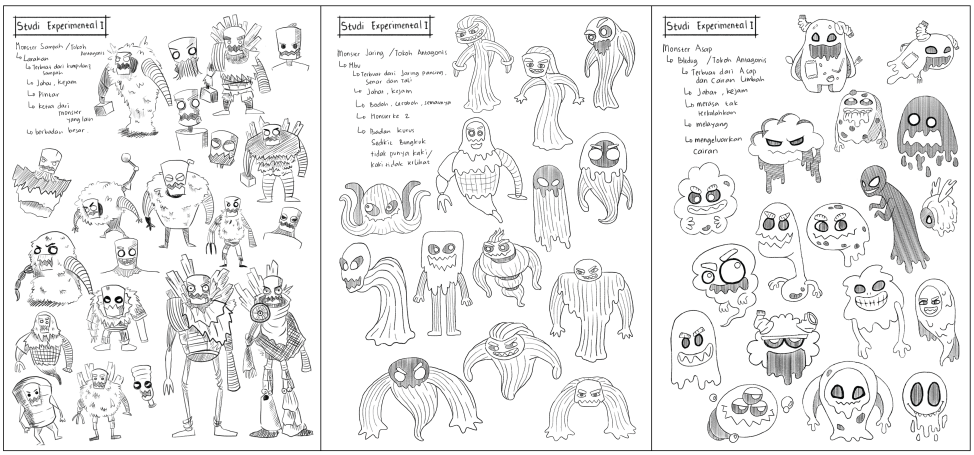
Dalam perncangan kali ini, penulis bertugas memenuhi desain semua karakter yang dibutuhkan di dalam cerita Puyu to The Rescue yang dibuat oleh tim penulis. Berikut adalah list dan penjelasan mengenai konsep karakter tokoh antagonis :

Tabel 5. 3 Penjelasan konsep tokoh antagonis

Karakter Antagonis		
Nama	**Jenis Sampah**	**Keterangan**
Larakan	Kumpulan macam-macam sampah, seperti kaleng, plastik, bungkusan makanan dan minuman, besi, kayu, dsb.	Larakan adalah monster yang berasal dari kumpulan sampah- sampah. Larakan merupakan monster pertama dan yang terkuat dari monster yang lainnya. Hal ini dikarenakan menurut faktanya laut sedang berada pada pencemaran massif dari sampah plastik.
Mbu	Kumpulan senar, tali, dan jaring pancing.	Mbu adalah monster kedua yang diciptakan oleh larakan. Mbu berasal dari kumpulan senar, tali, dan jaring pancing. Hal ini untuk menekankan ternyata bukan hanya sampah plastik atau sampah hasil keseharian dari manusia saja yang tersebar dilaut, melainkan ada sampah juga yang berasal dari kegiatan- kegiatan manusia contohnya seperti memancing.
Bledug	Asap dan cairan limbah.	Bledug adalah monster ketiga yang diciptakan oleh larakan. Bledug berasalah dari kumpulan gas dan cairan beracun hasil limbah pabrik. Hal ini untuk memberi edukasi bahwa bukan hanya sampah saja yang mencemari laut kita.

- **Sketsa Kasar Konsep Tokoh Antagonis**

Konsep karakter antagonis pada animasi *Puyu To The Rescue* adalah menggunakan gaya humanoid dari kumpulan-kumpulan sampah dan dibuat bagaikan monster- monster. Untuk memperbeda dan memperkuat sifat setiap karakter antagonisnya dapat di lakukan dengan studi *archetype*, teori bentuk dasar pada proposi badan dan material atau sampah yang berbeda agar setiap individu per-karakter dapat menonjol. Alasn mengadaptasi isu kehidupan biota laut yang sudah mulai tercemar dalam bentuk monster sebagai tokoh antagonis yaitu untuk memberikan kesan kepada anak-anak bahwa sampah adalah benda yang jahat dan akan merusak kehidupan dan ekosistem di laut. Dengan begitu, anak-anak akan tersadarkan betapa buruknya bahayanya pencemaran laut.



Gambar 5. 3 Sketsa konsep tokoh antagonis
(Sumber: Penulis, 2019)

5.6. Proses Desain Karakter

5.6.1. Desain Karakter Tokoh Utama dan Sekunder

1. Puyu

Tabel 5. 4 Deskripsi karakter Puyu

Deskripsi	**:**	Puyu merupakan tokoh utama dalam serial animasi ini. Puyu merupakan seekor penyu yang selalu saja membuat ulah, dimana ada Puyu, di situ selalu ada masalah. Namun meski banyak masalah atau konflik di dekat Puyu, dia selalu

		berhasil mengatasi masalah tersebut dengan bantuan teman-teman Puyu yaitu Buba dan Gogop. Puyu merupakan karakter yang paling berani dari teman-temannya, puyu tidak mudah menyerah dan selalu berfikit optimis akan banyak hal. Aura positif yang dimiliki Puyu selalu menebar kepada teman-temannya.
Nama	:	Puyu
Spesies	:	Penyu
Umur	:	Seperti anak umur 10 tahun
Sifat	:	Ceria, penuh semangat, pemberani
Fitur Pembeda	:	**Kelebihan** : Suka membantu, tidak pernah menyerah **Kekurangan** : Selalu membuat ulah **Mimpi** : Membantu teman-temannya, seperti super hero
Archetype	:	*"Energenic dan Optimistic"*

a. Desain Karakter

Konsep Desain karakter Puyu mengacu pada hasil analisa studi *archetype "Energenic and Optimistic"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Wajah bulat
- Ekspresi ceria dan percaya diri
- Mata bulat dan lebar
- Alis lebar, tipis
- Lubang hidung kecil
- Posisi hidung sedikit kebawah dekat dengan mulut
- Ukuran wajah yang lebih besar dari badannya

- **Proporsi Badan**

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

- Ukuran kepala cenderung lebih besar dari badan
- Bentuk badan dan kepala mengacu dari bentuk dasar lingkaran

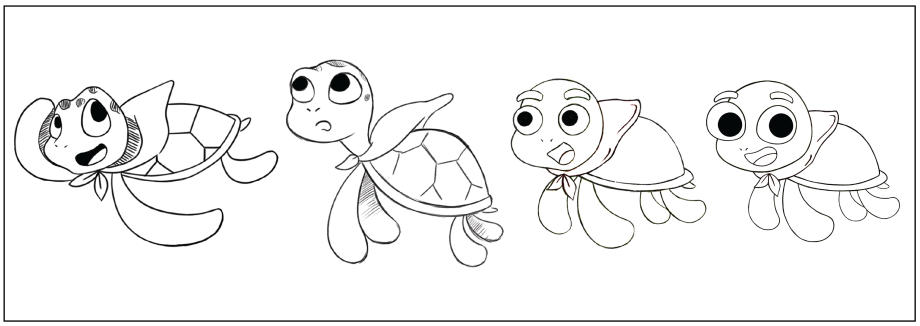
- **Atribut**

Atribut diberi untuk memperkuat karakter, sifat, dan memberi tanda bawah Puyu karakter utama dari serial animasi Puyu to The Rescue. Berikut atribut yang diberikan :

- Slayer yang terlihat seperti jubbah, mengingatkan super hero, mengetahui sifat Puyu yang suka membantu dan tidak pernah menyerah.
- Memperkuat sifat tokoh pertama utama, dengan mimpinya yang ingin selalu membantu teman-temannya seperti super hero.
- Warna slayer yang akan digunakan adalah warna merah agar mencolok. Warna merah juga diatrikan sebagai pemberani.

- **Alternatif Desain**

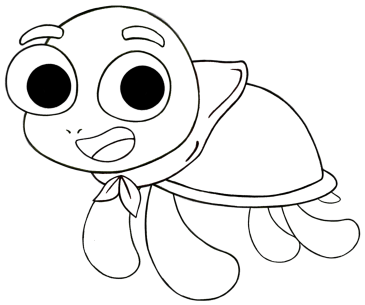
Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternatif sketsa yang nantinya akan dimasukan ke tahap riset eksperimental dan kemudian dipilih untuk final desain. Berikut hasil alternatif desain yang sudah dibuat penulis :



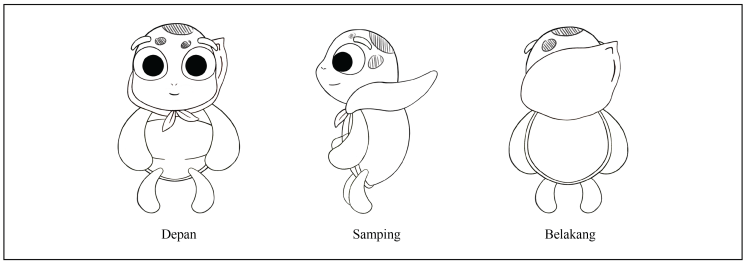
Gambar 5. 4 Alternatif desain karakter Puyu
(Sumber: Penulis, 2019)

- **Hasil Desain yang Terpilih**

Hasil dari riset eksperimental terpilihlah gambar sketsa dibawah ini.

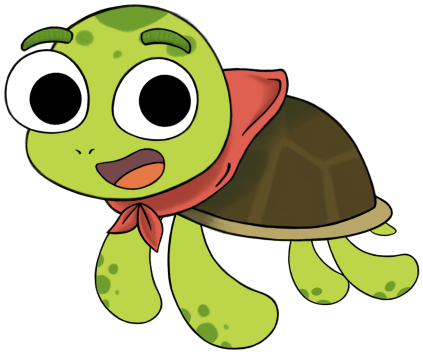


Gambar 5. 5 Alternatif desain karakter Puyu yang terpilih
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 6 Sketsa tampak karakter Puyu
(Sumber: Penulis, 2019)

Setelah mendapatkan alternatif desain sebagai final diseain karakter puyu, selanjutnya ada hasil desain akhir, dengan pilihan warna yang sudah di tentukan penulis berdasarkan warna entitas hewan aslinya. Pilihan warna akan cenderung lebih cerah dan soft menyesuaikan konsep desain karakter yang sudah ditentukan. Berikut hasil akhir desain karakter Puyu :

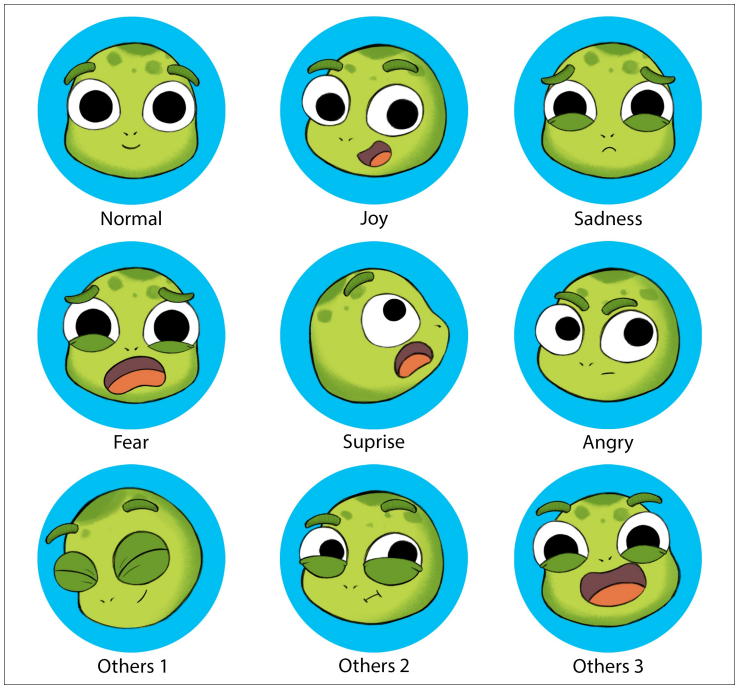


Gambar 5. 7 Hasil desain karakter Puyu
(Sumber: Penulis, 2019)

Mengetahui “Puyu To The Recue” adalah animasi 2D, ekspresi dan gesture sangat penting untuk menentukan porsi-porsi apa saja yang akan di gunakan dalam keseluruhan satu episodenya dan juga untuk memperkuat sifat dari karakter.

b. Eskpresi Dasar

Berikut adalah ekspresi dasar yang menggambarkan sifat dari Puyu. Ekspresi mengacu pada hasil analisa studi *archetype “energenic and Optimistic”*.

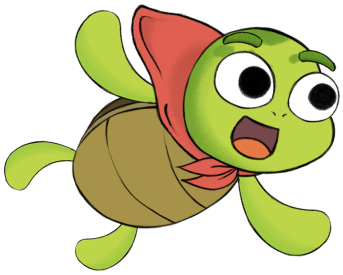
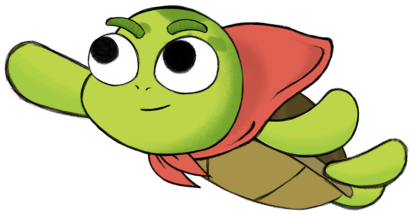


Gambar 5. 8 Ekspresi dasar karakter Puyu
(Sumber: Penulis, 2019)

c. Gestur

Berikut adalah gestur dari Puyu yang akan di gunakan dalam animasi 2D “Puyu To The Rescue”. Ekspresi dan gestur mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan observasi dari hewan aslinya yaitu hewan penyu.

Tabel 5. 5 Gestur karakter Puyu

Gestur dan Ekspresi	**Gambar**
Senang	
Bersemangat	
Tertawa	
Berfikir	
Kaget	

2. Buba

Tabel 5. 6 Deskripsi karakter Buba

Deskripsi	**:**	Buba adalah teman Puyu yang selalu mendukung Puyu. Dengan kebodohannya, tanpa pikir panjang Buba sering kali memperparah masalah yang dibuat Puyu. Dia menghormati dan menuruti apa yang dikatakan Puyu dan Gogop, meskipun sering kali melupakan perkataan temannya. Buba senantiasa membantu Puyu dalam menghadapi masalahnya. Buba sangat benci dikagetkan, karena dia menyemprotkan tinta dari dalam tubuhnya yang terlihat seperti ngompol.
Nama	:	Buba
Spesies	:	Gurita
Umur	:	Seperti anak umur 10 tahun
Sifat	:	Rendah hati, ceria, dan polos
Fitur Pembeda	:	**Kelebihan** : Suka membantu, tidak pernah menyerah Suka membantu dan dapat mengeluarkan tinta **Kekurangan** : Bodoh dan penakut **Mimpi** : Selalu melakukan hal yg menyenang bersama Puyu dan Gogob
Archetype	:	*"Dumb and Coward"*

a. Desain Karakter

Desain karakter Buba mengacu pada hasil analisa studi *archetype "Dumb and Coward"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Wajah lonjong dari atas ke bawah semakin besar
- Ekspresi ceria dan bodoh

- Mata dan pupil oval, lebar, dan menyatu ketengah
- Ukuran wajah dan badan hampir sama
- Ukuran kepala besar
- Memiliki gigi satu ditengah dan terlihat

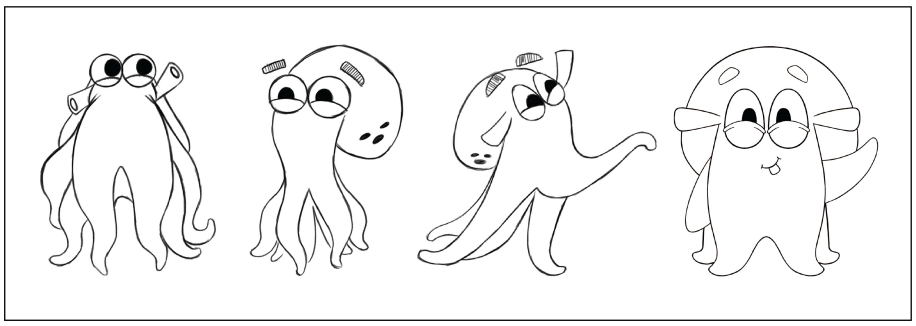
- **Proporsi Badan**

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

- Ukuran kepala dan badan cenderung sama
- Memiliki kaki kecil dan pendek

- **Alternatif Desain**

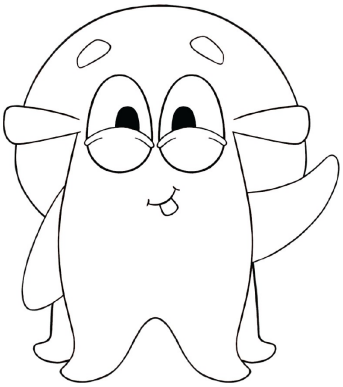
Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternative sketsa yang nantinya akan dimasukan ke tahap riset eksperimental dan kemudian dipilih untuk final desain. Berikut hasil alternatif desain yang sudah dibuat penulis :



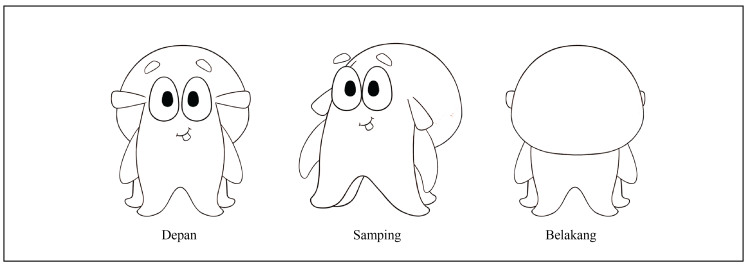
Gambar 5. 9 Alternatif desain karakter Buba
(Sumber: Penulis, 2019)

- **Hasil Desain yang Terpilih**

Hasil dari riset eksperimental terpilihlah sketsa karakter dibawah ini.

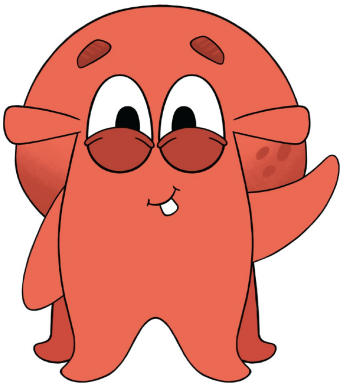


Gambar 5. 10 Alternatif desain karakter Buba yang terpilih
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 11 Sketsa tampak karakter Buba
(Sumber: Penulis, 2019)

Setelah mendapatkan alternatif desain sebagai final diseain karakter Buba, selanjutnya ada hasil desain akhir, dengan pilihan warna yang sudah di tentukan penulis berdasarkan warna entitas hewan aslinya. Pilihan warna akan cenderung lebih cerah dan soft menyesuaikan konsep desain karakter yang sudah ditentukan. Berikut hasil akhir desain karakter Buba :

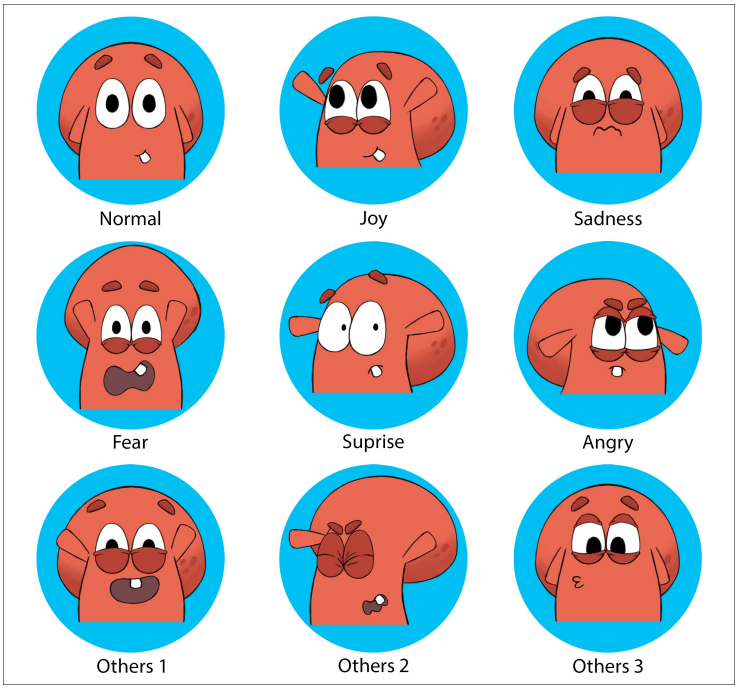


Gambar 5. 12 Hasil desain karakter Buba
(Sumber: Penulis, 2019)

Mengetahui “Puyu To The Recue” adalah animasi 2D, ekspresi dan gesture sangat penting untuk menentukan porsi-porsi apa saja yang akan di gunakan dalam keseluruhan satu episodenya dan juga untuk memperkuat sifat dari karakter.

b. Eskpresi Dasar

Berikut adalah ekspresi dasar yang menggambarkan sifat dari Buba. Ekspresi mengacu pada hasil analisa studi *archetype “Dumb and Coward”*.

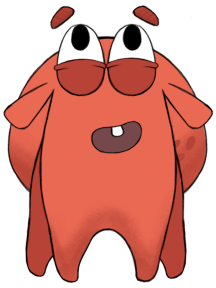
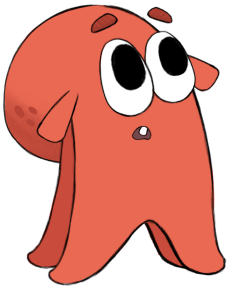


Gambar 5. 13 Ekspresi dasar karakter Buba
(Sumber: Penulis, 2019)

c. Gestur

Berikut adalah gestur dari Buba yang akan di gunakan dalam animasi 2D “Puyu To The Rescue”. Ekspresi dan gestur mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan observasi dari hewan aslinya yaitu hewan gurita.

Tabel 5. 7 Gestur karakter Buba

Gestur dan Ekspresi	**Gambar**
Senang	
Bersemangat	
Pikiran Kosong	
Kaget	
Ketakutan	

3. Gogop

Tabel 5. 8 Deskripsi karakter Gogop

Deskripsi	**:**	Gogop merukan teman puyu yang bertubuh kecil. Meskipun bertubuh kecil, Gogop adalah seekor kuda laut yang pintar, kepintarannya sering kali membantu masalah-masalah yang dihadapi Puyu. Namun di balik kepintarannya, Gogop merupakan karakter yang keras kepala dan tidak pernah mengakui kesalahan yang dia perbuat. Meskipun sifatnya yang keras kepala, gogop adalah teman yang loyal. Dia sering kali mencoba melakukan sesuatu yang tidak bisa dilakukan dengan ukuran tubuhnya.
Nama	:	Gogop
Spesies	:	Kuda laut
Umur	:	Seperti anak umur 10 tahun
Sifat	:	Keras kepala, tidak mau mengakui kesalahan, dan tidak mau kalah
Fitur Pembeda	:	**Kelebihan** : Pintar dan cekatan **Kekurangan** : Keras kepala dan memiliki badan kecil **Mimpi** : Pintar dan dapat mengalahkan puyu dalam banyak hal
Archetype	:	*"Clever yet Stubborn"*

a. Desain Karakter

Desain karakter Buba mengacu pada hasil analisa studi *archetype "Clever yet Stubborn"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Bentuk muka oval
- Wajah lonjong kedepan

- Memiliki mulut yang lonjong
- Ekspresi percaya diri dan congkak
- Mata oval dan memipih

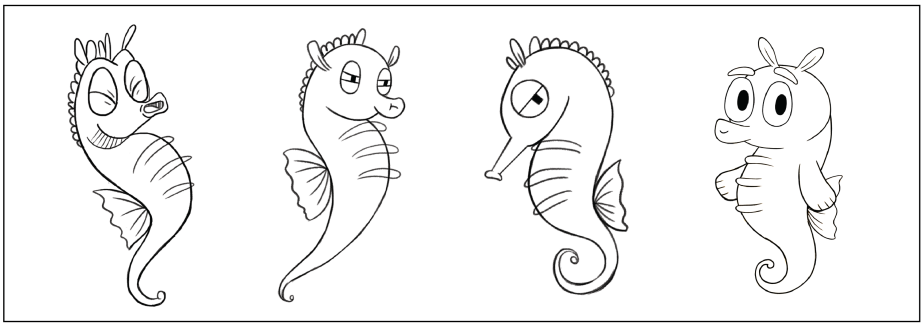
- **Proporsi Badan**

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

- Ukuran kepala dan badan cenderung sama
- Bentuk kepala oval
- Bentuk badan memanjang
- Memiliki ekor sebagai kaki atau alat berenang

- **Alternatif Desain**

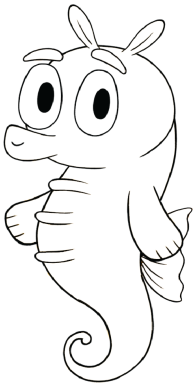
Dari hasil analisa diatas, penulis membuat beberapa alternative sketsa yang nantinya akan dimasukan ke tahap riset eksperimental dan kemudian dipilih untuk final desain. Berikut hasil alternatif desain yang sudah dibuat penulis :



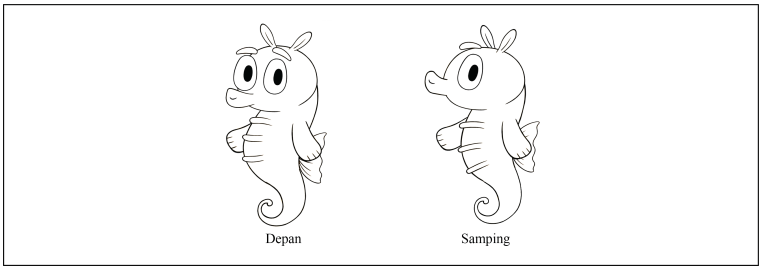
Gambar 5. 14 Alternatif desain karakter Gogop
(Sumber: Penulis, 2019)

- **Hasil Desain yang Terpilih**

Hasil dari riset eksperimental terpilihlah sketsa karakter dibawah ini.

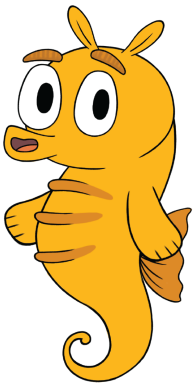


Gambar 5. 15 Alternatif desain karakter Gogop yang terpilih
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 16 Sketsa tampak karakter Gogop
(Sumber: Penulis, 2019)

Setelah mendapatkan alternatif desain sebagai final diseain karakter Gogop, selanjutnya ada hasil desain akhir, dengan pilihan warna yang sudah di tentukan penulis berdasarkan warna entitas hewan aslinya. Pilihan warna akan cenderung lebih cerah dan soft menyesuaikan konsep desain karakter yang sudah ditentukan. Berikut hasil akhir desain karakter Gogop :

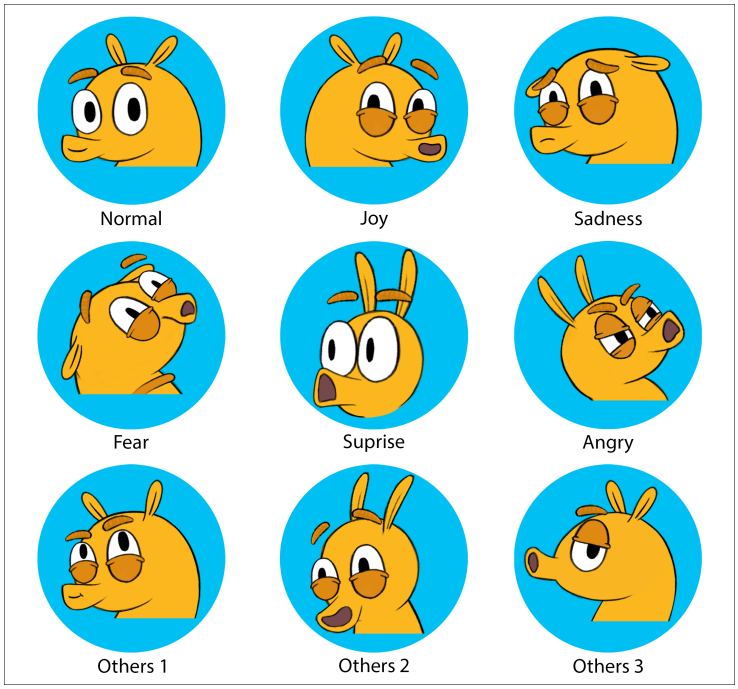


Gambar 5. 17 Hasil desain karakter Buba
(Sumber: Penulis, 2019)

Mengetahui “Puyu To The Recue” adalah animasi 2D, ekspresi dan gesture sangat penting untuk menentukan porsi-porsi apa saja yang akan di gunakan dalam keseluruhan satu episodenya dan juga untuk memperkuat sifat dari karakter.

b. Eskpresi Dasar

Berikut adalah ekspresi dasar yang menggambarkan sifat dari Buba. Ekspresi mengacu pada hasil analisa studi *archetype “Dumb and Coward”*.

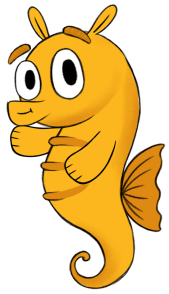


Gambar 5. 18 Ekspresi dasar karakter Gogop
(Sumber: Penulis, 2019)

c. Gestur

Berikut adalah gestur dari Gogop yang akan di gunakan dalam animasi 2D “Puyu To The Rescue”. Ekspresi dan gestur mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan observasi dari hewan aslinya yaitu hewan kuda laut.

Tabel 5. 9 Gestur karakter Gogop

Gestur dan Ekspresi	**Gambar**
Senang	
Bersemangat	
Kesal	
Kaget	
Berfikir	

4. Cimot

Tabel 5. 10 Deskripsi karakter Cimot



Nama	:	Cimot
Spesies	:	Kuda laut
Umur	:	Seperti anak umur 6 tahun
Kemampuan		Ahli dalam banyak permainan, aktif bersosialisasi dengan teman-temanya di Taman Kelomang
Sifat	:	Ingin tahu yang tinggi, Lugu, dan Polos
Archetype	:	*"Cute Innoncent"*
Deskripsi	:	Cimot merupakan adik dari Gogop, dia adalah kuda laut yang memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu ingin tahu apa yang dilakukan Gogop kakanya.

a. Desain Karakter

Desain karakter Buba mengacu pada hasil analisa studi *archetype "Cute Innoncent"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Ekspresi ceria dan imut

- Pipi *chubby*
- Mata dan pupil yang bulat, besar dan lebar
- Alis lebar, kecil dan berbulu mata lentik
- Posisi mulut yang kebawah dan berukuran kecil
- Ukuran mata sangat besar hampir menutupi wajahnya

- **Proporsi Badan**

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

- Ukuran kepala cenderung lebih besar dari badan
- Bentuk kepala bulat
- Tangan yang kecil
- Memilik ekor yang digunakan sebagai kaki

b. Ekspresi dan Gestur

Berikut adalah gestur dari Cimot yang akan di gunakan dalam animasi 2D "Puyu To The Rescue". Ekspresi dan gestur mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan observasi dari hewan aslinya yaitu hewan kuda laut.

Tabel 5. 11 Gestur karakter Cimot

Gestur dan Ekspresi	**Gambar**
Senang	

Bersemangat	
Befikir	
Kebingungan	

5. Pina

Tabel 5. 12 Deskripsi karakter Pina



Nama	:	Pina
Spesies	:	Lumba-lumba
Umur	:	Seperti anak umur 12 tahun
Kemampuan		Perenang yang cepat
Sifat	:	Penuh semangat, ceria, banyak bicara, centil
Archetype	:	*"Spirited Girl"*
Deskripsi	:	Pina merupakan anak lumba-lumba yang suka menjelajah lautan. Dia juga sering bermain ke Coral City karena dia sangat menyukai keindahan Coral City.

a. Desain Karakter

Desain karakter Buba mengacu pada hasil analisa studi *archetype "Spirited Girl"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Wajah Bulat

- Mulut maju kedepan
- Ekspresi ceria dan centil
- Mata oval dan pupil yang bulat, ditambah bulu mata
- Alis lebar, tipis

- **Proporsi Badan**

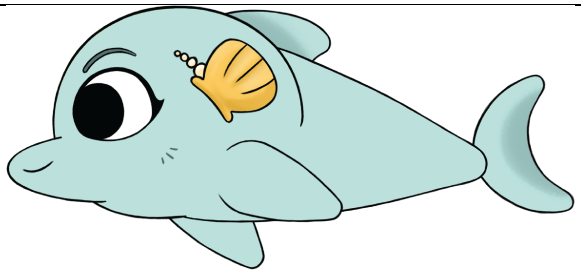
Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan proporsi tubuh sebagai berikut :

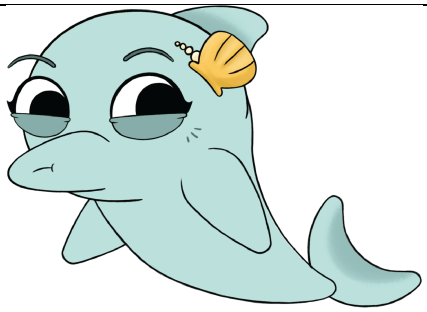
- Ukuran kepala cenderung lebih besar dari badan
- Badan yang panjang atau tinggi
- Ekor yang digunakan sebagai kaki

b. Ekspresi dan Gestur

Berikut adalah gestur dari Pina yang akan di gunakan dalam animasi 2D "Puyu To The Rescue". Ekspresi dan gestur mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan observasi dari hewan aslinya yaitu hewan lumba-lumba.

Tabel 5. 13 Gestur karakter Pina

Gestur dan Ekspresi	**Gambar**
Bersemangat	

Tertawa	
Centil	
Berfikir	

6. Ferdi

Tabel 5. 14 Deskripsi karakter Ferdi



Nama	:	Ferdi
Spesies	:	Ikan buntal
Umur	:	Seperti anak umur 10 tahun
Kemampuan		Membesarkan tubuhnya dan memantul seperti bola
Sifat	:	Suka jahil, mudah kesal dan suka makan
Archetype	:	*"The Big Fat Bully"*
Deskripsi	:	Ferdi adalah ikan buntal yang sangat suka makan. Dia juga suka menjahili teman-temannya dengan menyenggolnya tubuh Ferdi yang besar dan bulat.

a. Desain Karakter

Desain karakter Buba mengacu pada hasil analisa studi *archetype "The Big Fat Bully"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Wajah bulat menyatu dengan tubunya
- Pipi *chubby*
- Ekspresi senang menyebalkan

- Mata oval pipih
- Pupil yang bulat
- Alis lebar dan tebal

- **Proporsi Badan**

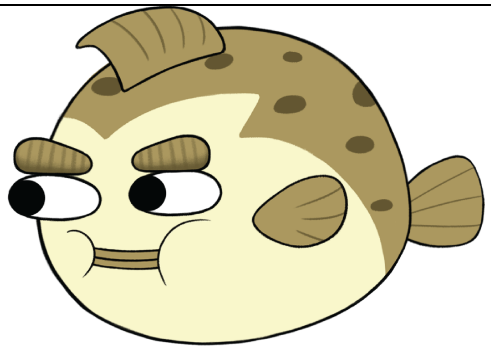
Mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter diperoleh kesimpulan proporsi tubuh sebagai berikut :

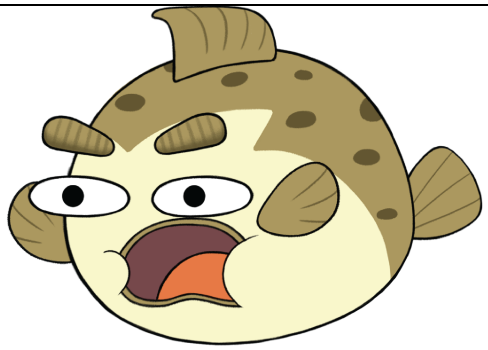
- Kepala dan badan menyatu membentuk bulat
- Tangan yang kecil
- Ekor yang digunakan sebagai kaki atau alat renang

b. Ekspresi dan Gestur

Berikut adalah gestur dari Ferdi yang akan di gunakan dalam animasi 2D "Puyu To The Rescue". Ekspresi dan gestur mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan observasi dari hewan aslinya yaitu hewan ikan buntal.

Tabel 5. 15 Gestur karakter Ferdi

Gestur dan Ekspresi	Gambar
Senang	

Bersemangat	
Kaget	
Marah	

5.6.2. Desain Karakter Tokoh Antagonis

1. Larakan

Tabel 5. 16 Deskripsi karakter Larakan



Nama	:	Larakan
Spesies	:	Monster sampah
Kemampuan		Dapat mengeluarkan semburan sampah dari mulutnya
Sifat	:	Kejam, jahat, dan suka menyiksa
Archetype	:	*"The Villain Gang"*
Deskripsi	:	Larakan merupakan makhluk yang terbuat dari tumpukan sampah. Dia suka merusak lingkungan di dalam laut seperti memakan terumbu karang. Larakan merupakan monster sampah yang pertama kali muncul sebelum dia menciptakan pasukan monster sampah lainnya.

a. Desain Karakter

Desain karakter Larakan mengacu pada hasil analisa studi *archetype "The Villain Gang"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Wajah kotak
- Ekspresi marah menyeramkan
- Mata bulat merah
- Alis tipis lebar
- Ukuran wajah lebih kecil dari badan

- **Proporsi Badan**

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

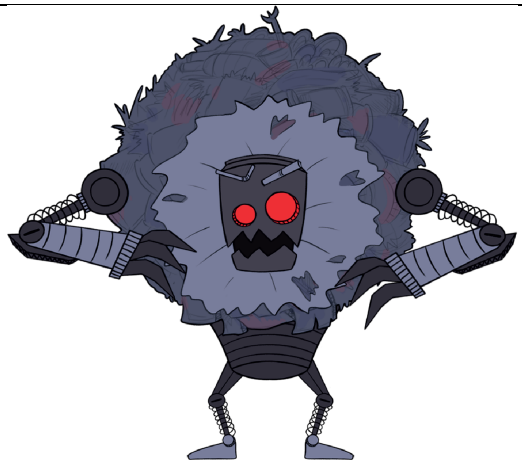
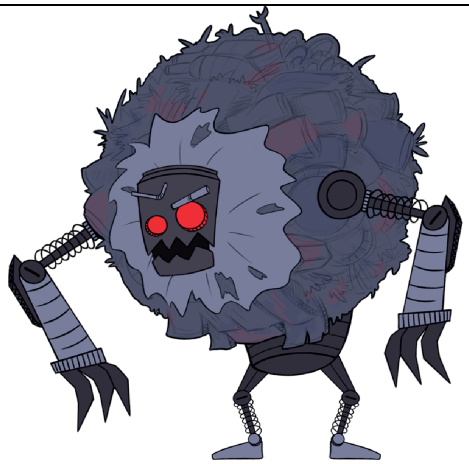
- Ukuran badan yang sangat besar
- Tangan yang besar
- Kaki yang pendek

b. Ekspresi dan Gestur

Berikut adalah gestur dari Larakan yang akan di gunakan dalam animasi 2D "Puyu To The Rescue". Ekspresi mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan reverensi.

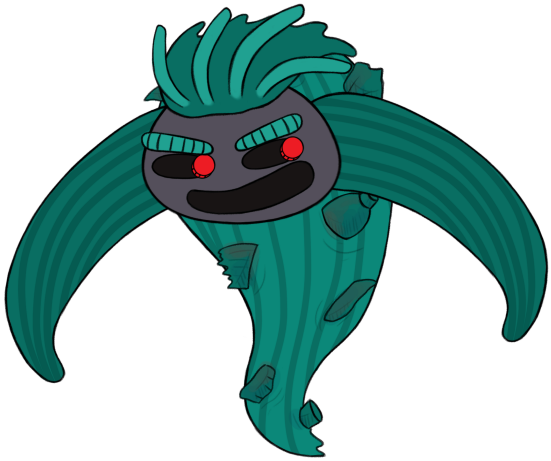
Tabel 5. 17 Gestur karakter Larakan

Gestur dan Ekspresi	Gambar
Marah	

Kaget	
Bingung	

2. Mbu

Tabel 5. 18 Deskripsi karakter Mbu



Nama	:	Mbu
Spesies	:	Monster sampah
Kemampuan		Memanjangkan tangannya seperti jaring dan dapat melilitkan apapun yang diinginkannya
Sifat	:	Kejam, jahat, dan bodoh
Archetype	:	*"The Villain Gang"*
Deskripsi	:	Mbu merupakan anak buah ciptaan Larakan yang pertama. Dia adalah monster sampah berwujudkan kumpulan senar dan tali. Larakan menciptakan Mbu dari berbagai sampah senar dan jarring yang ada di laut.

a. Desain Karakter

Desain karakter Mbu mengacu pada hasil analisa studi *archetype "The Villain Gang"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Wajah bulat oval
- Ekspresi seyum menyeramkan
- Mata oval pipih denga pupil yang berwarna merah
- Alis tipis lebar
- Ukuran wajah lebih kecil dari badan

- **Proporsi Badan**

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

- Badan yang membungkuk
- Tangan yang panjang
- Ekor yang digunakan sebagai kaki

b. Ekspresi dan Gestur

Berikut adalah gestur dari Mbu yang akan di gunakan dalam animasi 2D "Puyu To The Rescue". Ekspresi mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan reverensi.

Tabel 5. 19 Gestur karakter Mbu

Gestur dan Ekspresi	**Gambar**
Senang	

Bersemangat	
Kaget	

3. Bledug

Tabel 5. 20 Deskripsi karakter Bledug



Nama	:	Bledug
Spesies	:	Monster sampah
Kemampuan		Mengeluarkan asap dan cairan beracun dari tubuhnya
Sifat	:	Kejam, jahat, dan merasa tak terkalahkan
Archetype	:	*"The Villain Gang"*
Deskripsi	:	Bledug merupakan anak buah ciptaan Larakan yang ke dua. Dia adalah seekor monster sampah berwujudkan asap beracun. Larakan membuat Bledug dari berbagai limbah cair dan juga racun-racun yang ada di laut

a. Desain Karakter

Desain karakter Bledug mengacu pada hasil analisa studi *archetype "The Villain Gang"* yang tercantum pada bab 4.

- **Bentuk Muka**

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

- Wajah bulat oval berbentuk awan

- Ekspresi seyum menyeramkan
- Mata oval denga pupil yang berwarna merah
- Alis tipis lebar

- **Proporsi Badan**

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

- Muka dan badan menyatu
- Tidak memiliki tangan dan kaki

b. Ekspresi dan Gestur

Berikut adalah gestur dari Bledug yang akan di gunakan dalam animasi 2D "Puyu To The Rescue". Ekspresi mengacu pada hasil analisa studi *archetype* karakter dan reverensi.

Tabel 5. 21 Gestur karakter Bledug

Gestur dan Ekspresi	Gambar
Senang	

Kaget	
Marah	

5.7. Konsep *Environment* dan Properti

5.7.1. Desain *Environment*

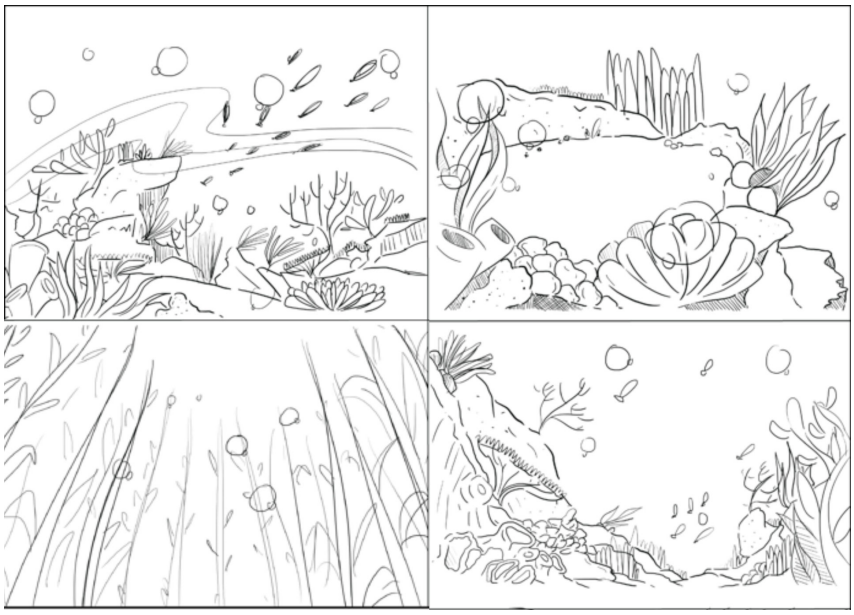
Konsep desain untuk *environment* animasi Puyu to Rescue adalah dengan mengadaptasi biota laut. *Environment* yang akan dibuat akan menggunakan konsep yang sama dari desain karakter yaitu dengan memakai outline. Outline yang digunakan adalah outline warna tua dari warna dasar per-objek dalam environment, hal ini dikarenakan agar karakter tetap menonjol.

Proses pembuatan desain *environment* diawali dengan pembuatan moodboard. Moodboard digunakan sebagai acuan dan reverensi gaya pembuatan desain *environment*.



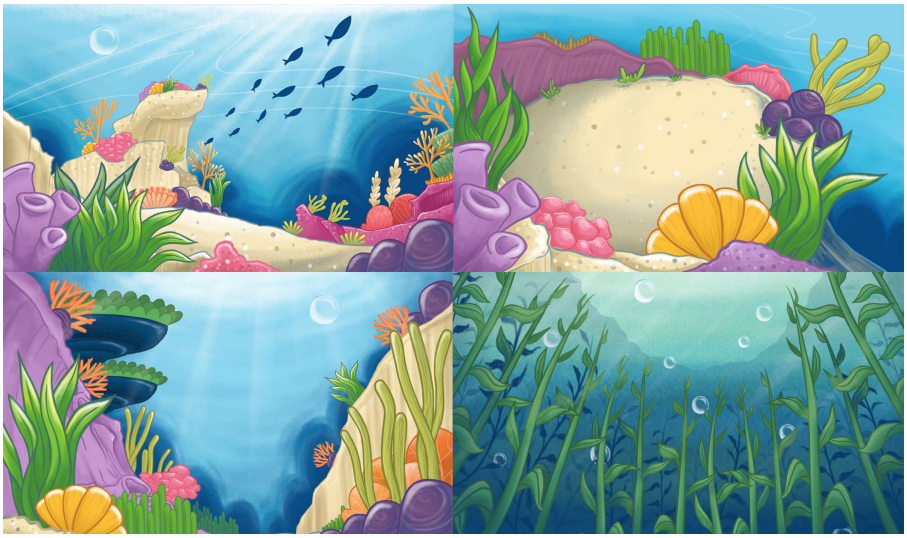
Gambar 5. 19 Moodboard desain *environment*
(Sumber: Penulis, 2019)

Kemudian langkah selanjutnya membuat sketsa dengan *environment* yang dibutuhkan dalam sebuah scene. Berikut contoh salah satu sketsa digital yang dibutuhkan beberapa *scene*.



Gambar 5. 20 Contoh sketsa *environment*
(Sumber: Penulis, 2019)

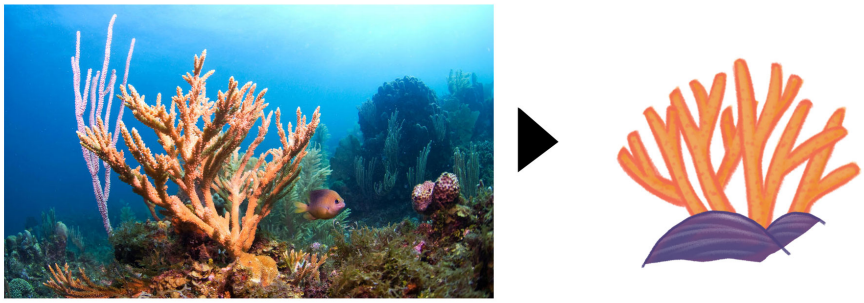
Setelah membuat sketsa, langkah berikutnya adalah digitalisasi *colouring*. Berikut hasilnya



Gambar 5. 21 Contoh hasil akhir desain *environment*
(Sumber: Penulis, 2019)

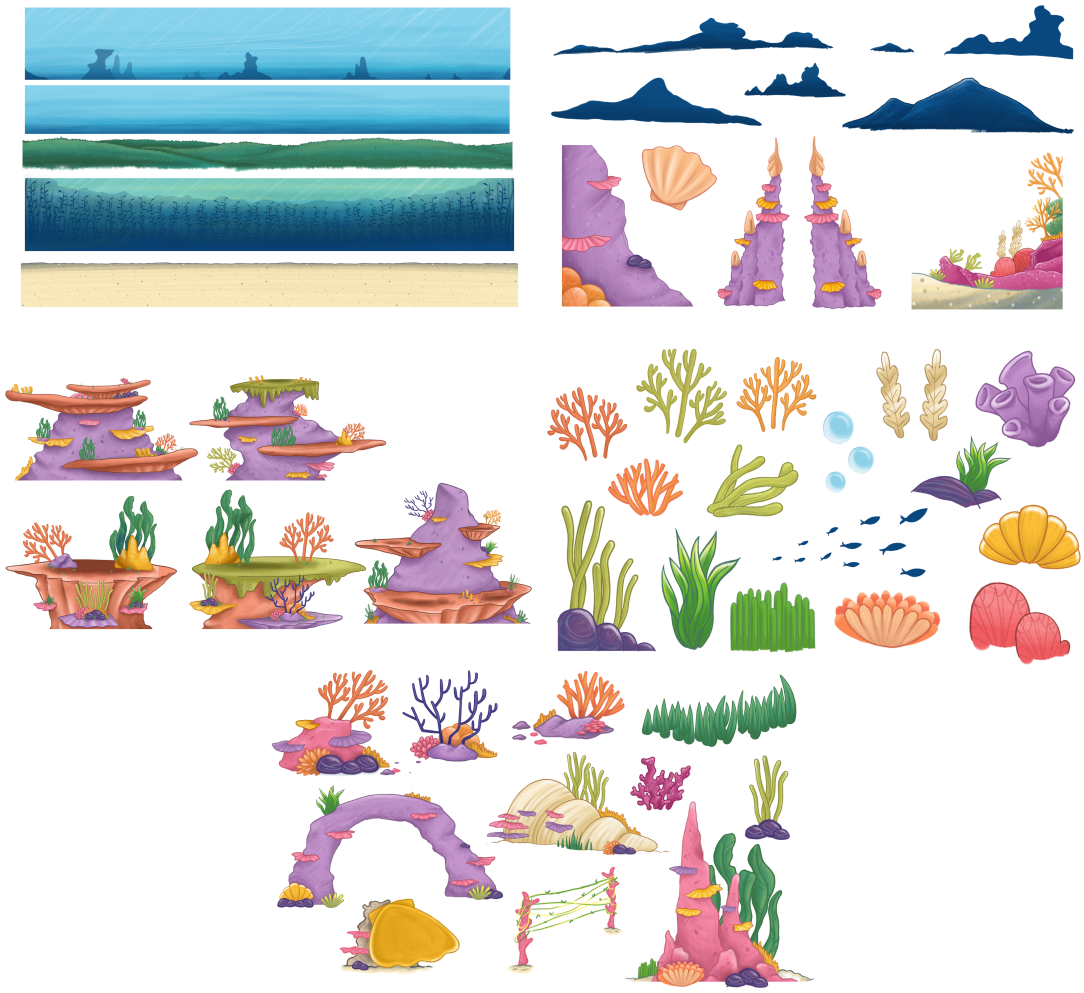
5.7.2. Desain Properti

Desain properti yang dibutuhkan animasi Puyu to The Rescue adalah property yang berada di dalam laut. Properti tersebut didapatkan melalui hasil observasi dari video atau foto-foto dokumentari. Setelah melakukan observasi, hasil akhir desain properti berupa penyederhanaan dan modifikasi bentuk. Berikut contoh hasil dari desain property yang telah dibuat.



Gambar 5. 22 Contoh hasil akhir desain properti
(Sumber: Penulis, 2019)

Berikut adalah seluruh aset properti yang digunakan dalam animasi Puyu to The Rescue.



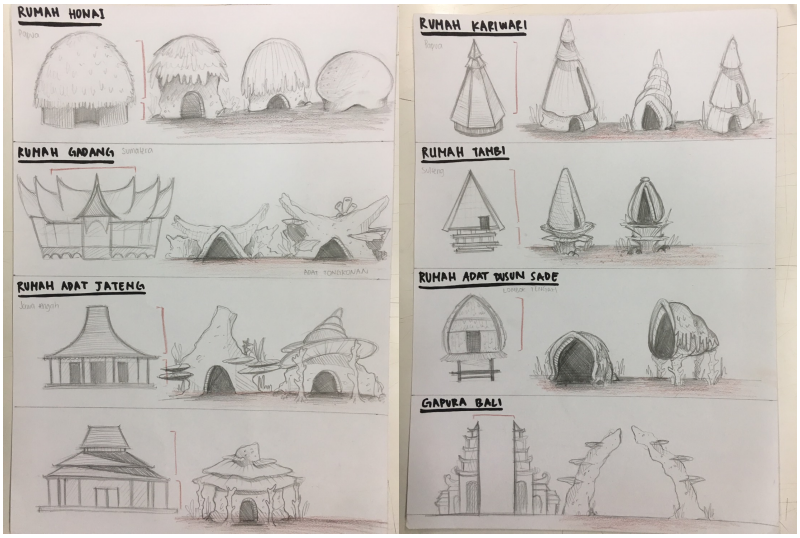
Gambar 5. 23 Aset properti animasi 2D Puyu To The Rescue
(Sumber: Penulis, 2019)

5.7.3. Desain Properti Bangungan

Desain properti bangunan ini merupakan bagian *environment* yang terpenting dari animasi Puyu to The Rescue, Hal ini dikarenakan salah satu bagian yang membuat unik dari animasi ini. Properti bangunan merupakan adaptasi dari rumah tradisional Indonesia dengan biota laut. Hal ini menyesuaikan dengan kosep cerita Puyu to The Rescue yaitu mengankat isu lingkungan nusantara.

Proses pembuatan properti bangun pertama ada list beberapa bangunan tradisional Indonesia yang memiliki bentuk unik dan diingat banyak orang. Langkah

selanjutnya melakukan beberapa sketsa alternatif. Berikut adalah hasil sketsa altenatif dari properti bangunan :



Gambar 5. 24 Sketsa alternative properti bangunan
(Sumber: Penulis, 2019)

Setelah melakukan sketsa alternatif, selanjutnya adalah digitalisasi properti bangunan yang telah terpilih. Berikut adalah hasil properti bangunan yang sudah dibuat.



Gambar 5. 25 Hasil properti bangunan
(Sumber: Penulis, 2019)

5.8. Hasil Desain *Environment* Keseluruhan Dunia

Pada konsep cerita Puyu to The Rescue environment terbagi menjadi 5 yaitu, Kota Coral City, Taman Kelomang, Hutan Lamun, Kebun Terumbu Karang, dan Goa Karam. Berikut hasil desain :

1. Peta Coral City

Peta Coral City menggambarkan garis besar daerah-daerah yang ada di sekeliling Coral City.



Gambar 5. 26 Peta coral city
(Sumber: Penulis, 2019)

2. Coral City

Coral City merupakan pusat kota metropolis bawah laut yang dipenuhi dengan rumah-rumah ikan yang terbuat dari berbagai macam terumbu karang. Terdapat pula berbagai macam fasilitas perkotaan seperti toko, restoran, taman dan sebagainya. Berbagai macam ikan terumbu karang berenang kesana-kemari mengejar kesibukan mereka masing-masing. Saat ini Coral City sedang dalam masa-masa damai. Tetapi tidak satu ikan pun yang mengetahui bahwa terdapat ancaman berbahaya dari luar yang dapat merusak Coral City.

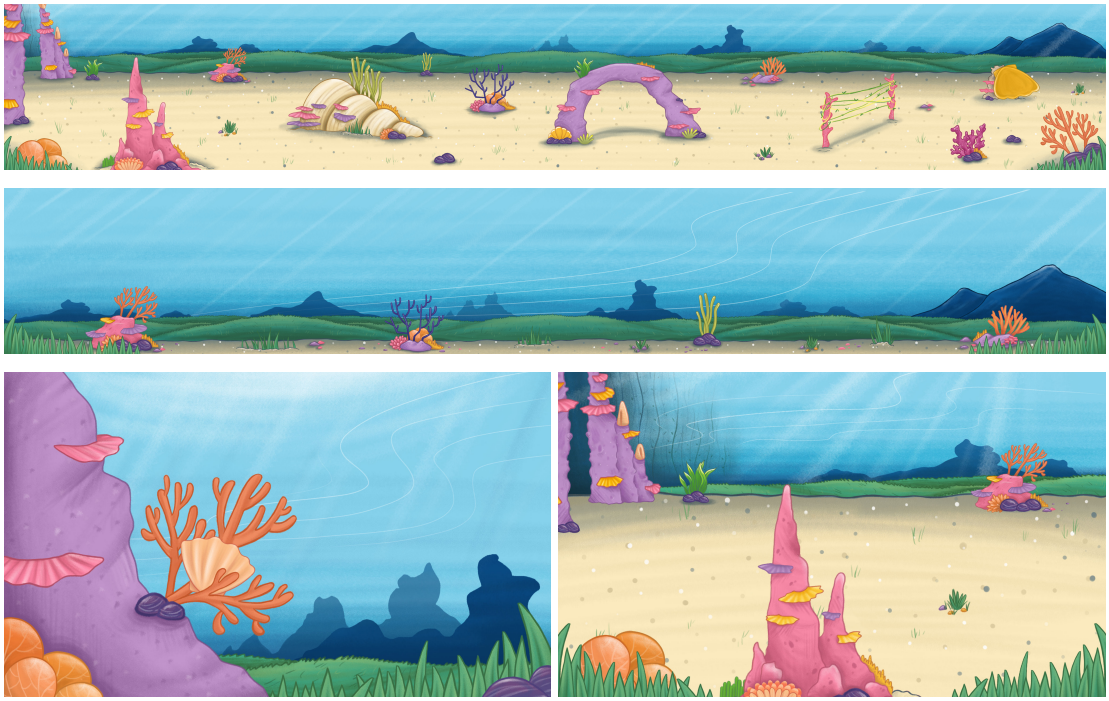


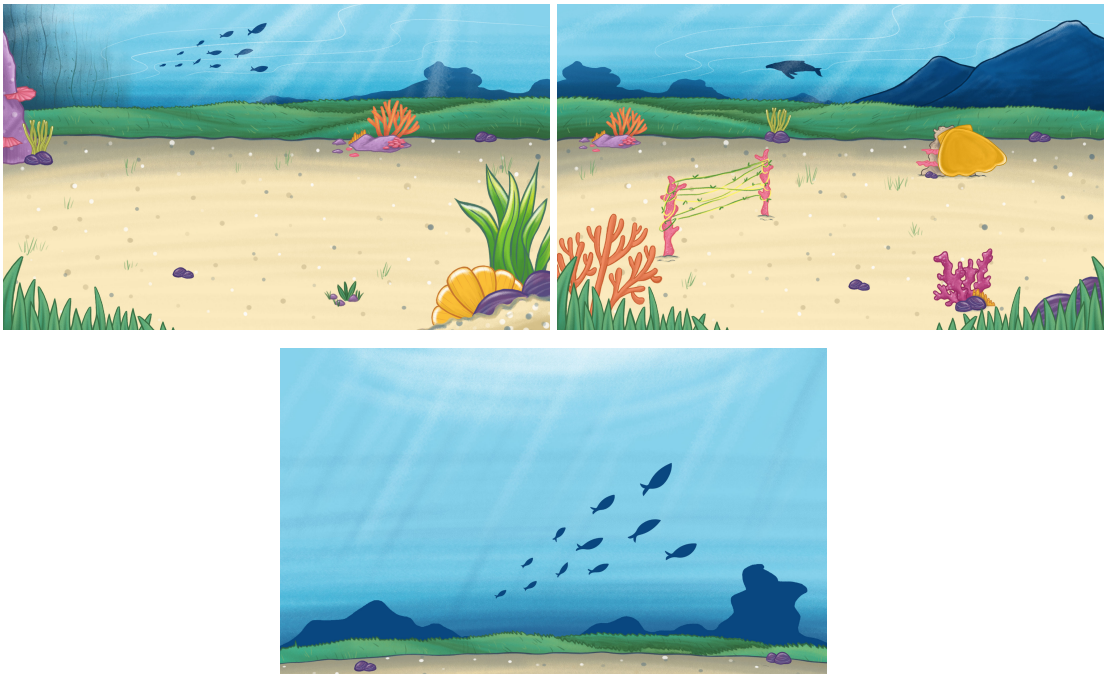


Gambar 5. 27 *Environment* coral city
(Sumber: Penulis, 2019)

3. Taman Kelomang

Taman yang sering menjadi tempat bersantai para ikan di *Coral City*. Taman ini juga memiliki berbagai macam wahana permainan yang sering digunakan oleh anak-anak ikan.

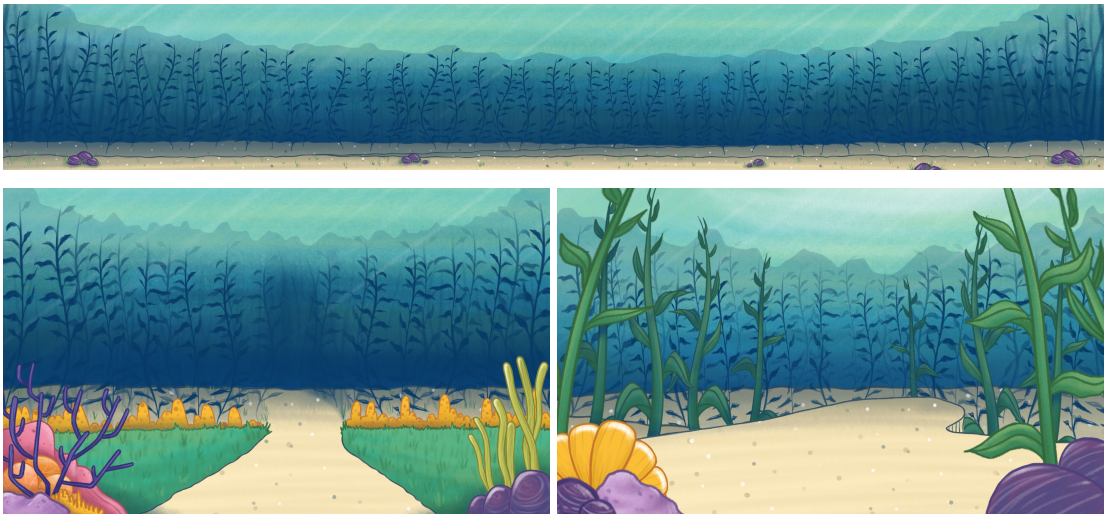


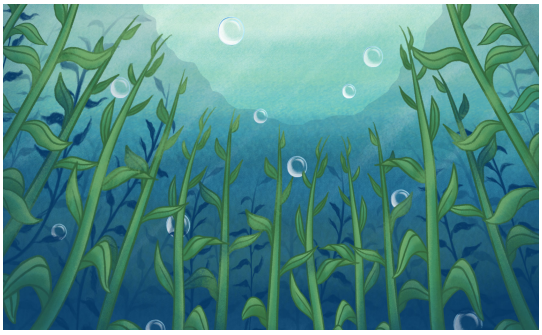


Gambar 5. 28 *Environment* taman kelomang
(Sumber: Penulis, 2019)

4. Hutan Lamun

Hutan Lamun merupakan tempat yang ditumbuhi oleh tumbuhan lamun raksasa. Terdapat banyak kerang dan keong bertempat tinggal di sana, dimana umumnya selain tumbuhan lamun, kerang juga menjadi makanan favorit para penduduk Coral City. Tempat ini berada di dekat Taman Kelomang.

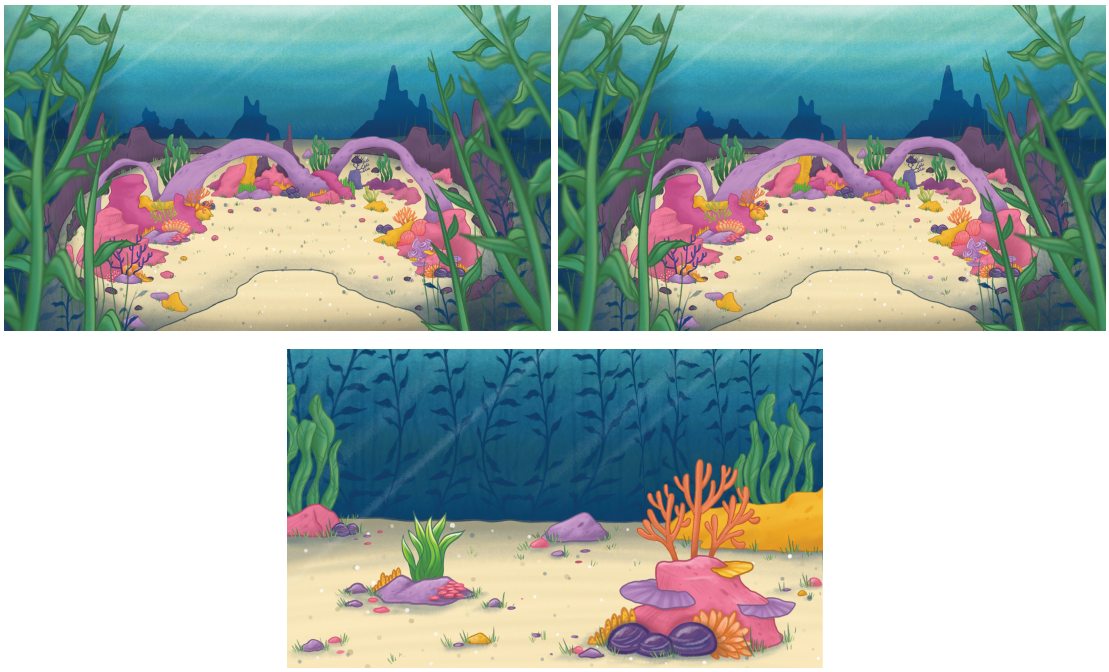




Gambar 5. 29 *Environment* hutan lamun
(Sumber: Penulis, 2019)

5. Kebun Terumbu Karang

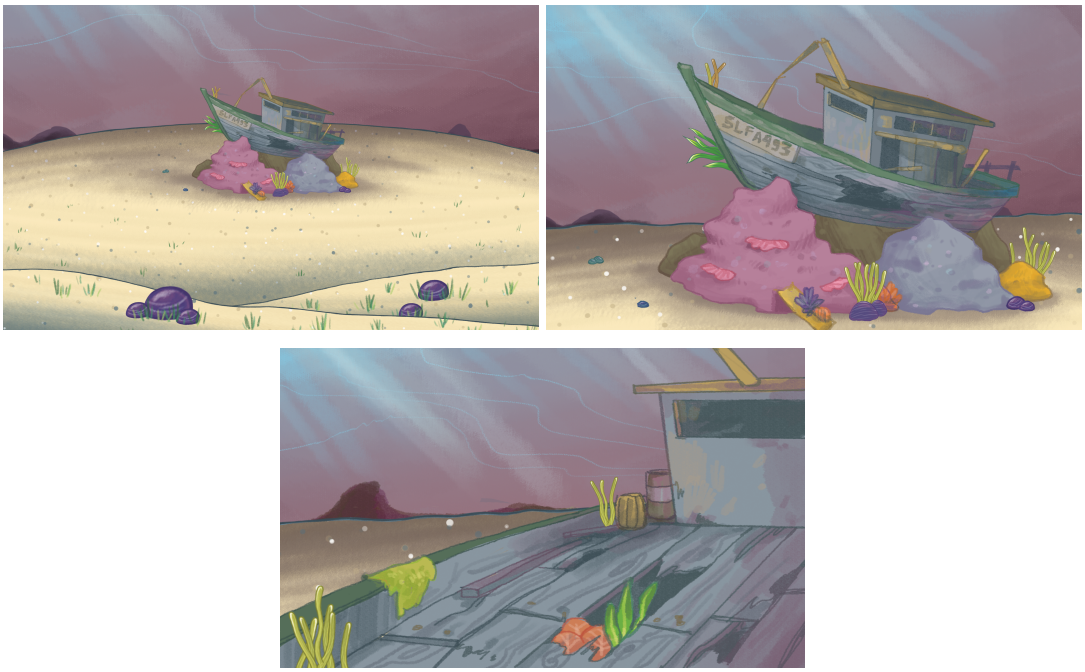
Kebun Terumbu Karang berisikan berbagai macam jenis terumbu karang yang indah. Karena keunikan terumbu karang yang ada di tempat ini, biasanya Kebun Terumbu Karang dijadikan sebagai tempat yang sakral bagi penduduk Coral City. Namun karena tempatnya melewati Hutan Lamun dan lumayan jauh dari Kota, maka tidak banyak ikan yang datang ke Kebun Terumbu Karang. Meski begitu Puyu, Gogop dan Buba sering ke kebun tersebut untuk bersenang-senang dan berpetualang.



Gambar 5. 30 *Environment* kebun terumbu karang
(Sumber: Penulis, 2019)

6. Goa Karam

Goa Karam merupakan tempat persembunyian Larakan yang terbuat dari kapal karam. Larakan beristirahat dan menciptakan anak buahnya disana.



Gambar 5. 31 *Environment* goa karam

(Sumber: Penulis, 2019)

(Halaman sengaja dikosongkan)

BAB VI
IMPLEMENTASI DESAIN

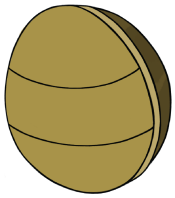
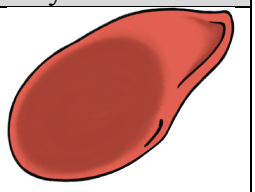
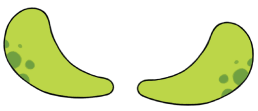
6.1 Cut Out Karakter

Cut Out adalah pambagian tiap porsi badan dalam karakter dengan cara memisahkan lapisan layer per bagian yang akan digerakkan. Hal ini sangat penting untuk mempermudah penggerakkan animasi 2D dalam sistem motion. Cut out dilakukan hanya pada bagian yang penting atau perlu digerakan pada animasi secara terpisah seperti kepala, badan, kaki, dan tangan. Berikut salah satu contoh pembagian cut out karakter :

6.1.1. Cut Out Pembagian Tubuh Karakter

Berikut adalah contoh cut out pembagian tubuh pada karakter Puyu. Cut out terbagi menjadi kepala, badan, pita slayer, slayer, tangan kiri, tangan kanan, kaki kiri, kaki kanan.

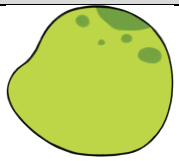
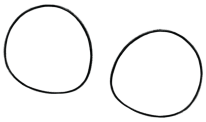
Tabel 6. 1 Cut out pembagian tubuh karakter

Gambar Karakter	Kepala	Badan
		
	Pita Slayer	Slayer
		
	Tangan	Kaki
		

6.1.2. Cut Out Pembagian Pada Muka

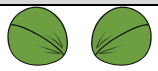
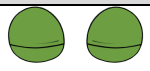
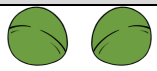
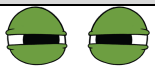
Berikut adalah contoh cut out pembagian pada muka karakter Puyu. Cut Out terbagi menjadi muka, mata kiri, mata kanan, pupil kiri, pupil kanan, mulut, hidung, alis kiri, dan alis kanan.

Tabel 6. 2 Cut out pembagian pada muka

Gambar Karakter	Kepala	Mata
		
	Pupil	Mulut
		
	Hidung	Alis
		

Cut out pembagian muka terbagi lagi yaitu pada bagian mata dan mulut. Cut out tersebut berdasarkan keperluan-keperluan tertentu untuk memberikan berbagai macam ekspresi pada karakter saat di animasikan. Berikut adalah keperluan dasar cut out pada mata dan mulut karakter Puyu:

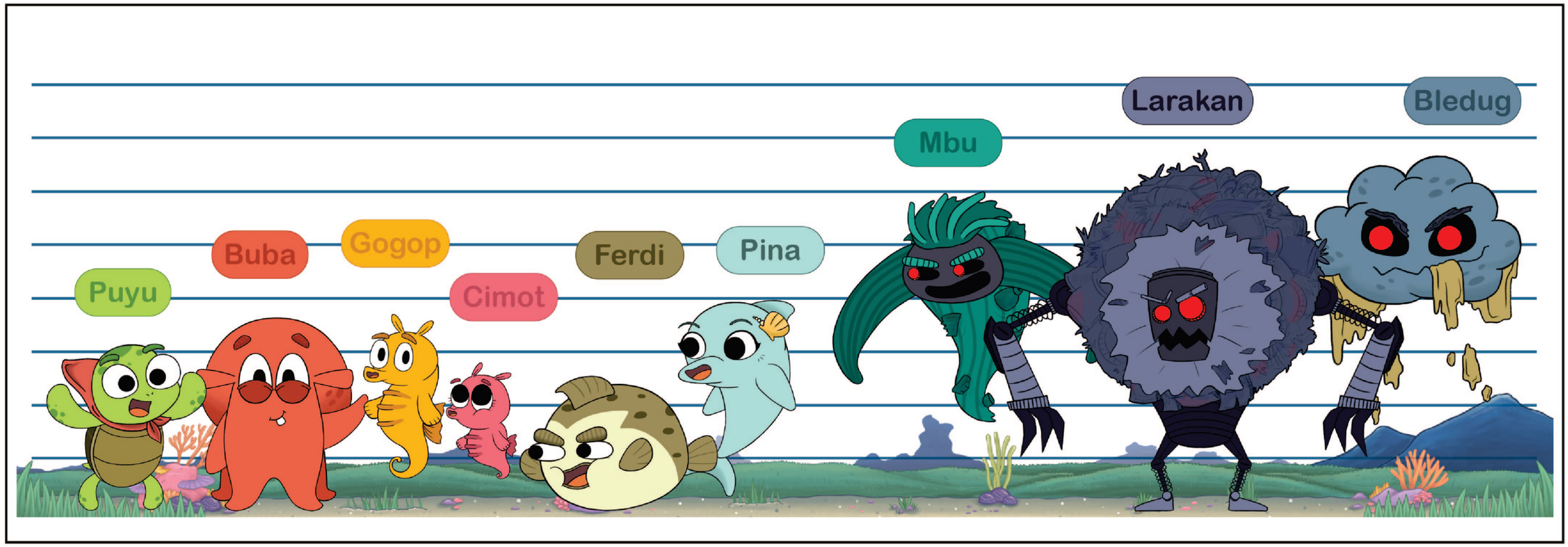
Tabel 6. 3 Cut out mata dan mulut

mata 1	mata 2	mata 3	mata 4	mata 5	mata 6
					

buka senang	buka sedih	a	i	u
				
e	o	l	m senyum	m sedih
				

6.2. Proporsi Badan Antar Karakter

Perlu adanya perbandingan proporsi antar karakter. Hal ini agar terlihat jelas ukuran, besar, kecilnya tiap karakter secara jelas. Berikut adalah gambar seluruh proporsi badan antar karakter:

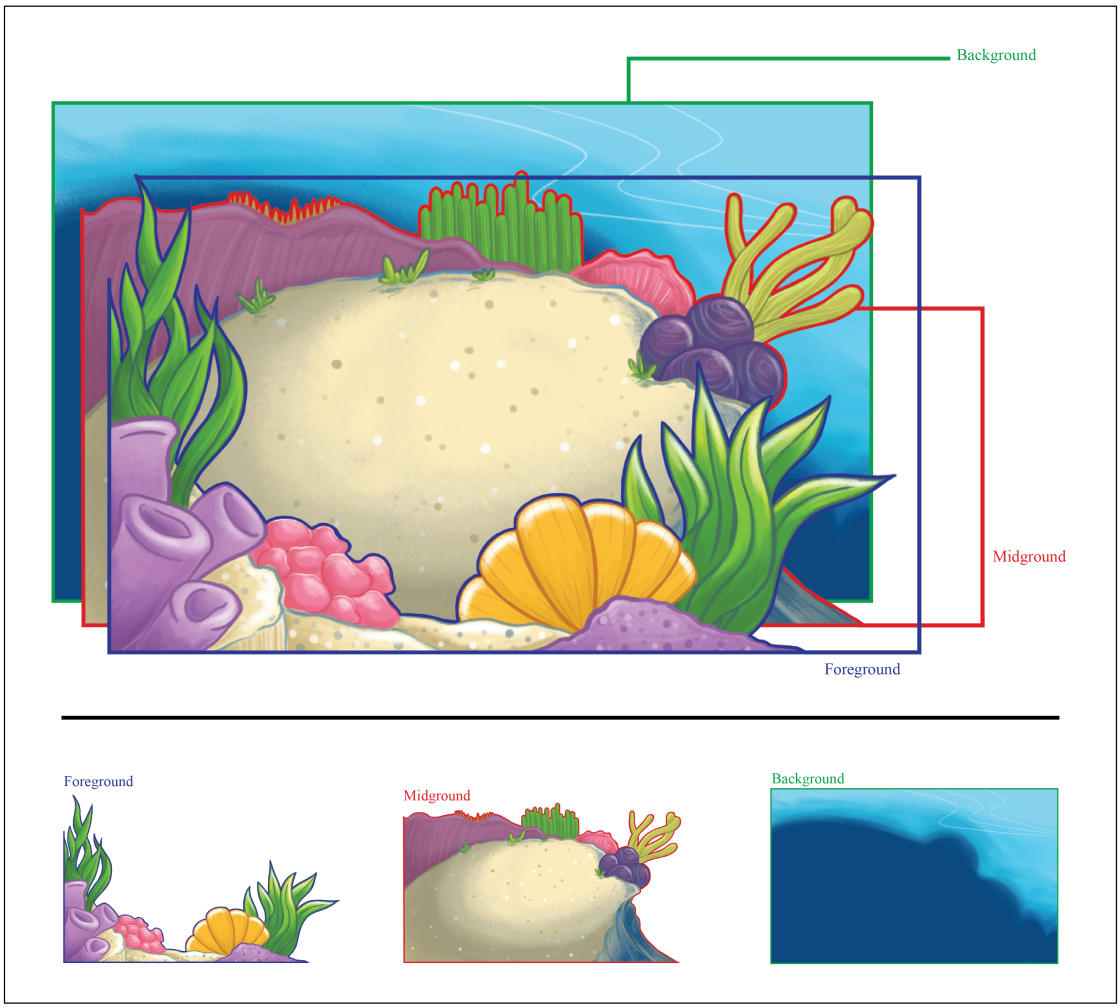


Gambar 6. 1 Proporsi badan antar karakter

(Halaman sengaja dikosongkan)

6.3 Cut Out Environment dan Properti

Pembagian layer untuk *environment* sangat penting dan perlu di perhatikan, seperti tata letak untuk karakter agar dapat bergerak dan berinteraksi dengan bebas. Berikut salah satu contoh dari pembagian layer elemen yang ada pada *environment* untuk animasi 2D :

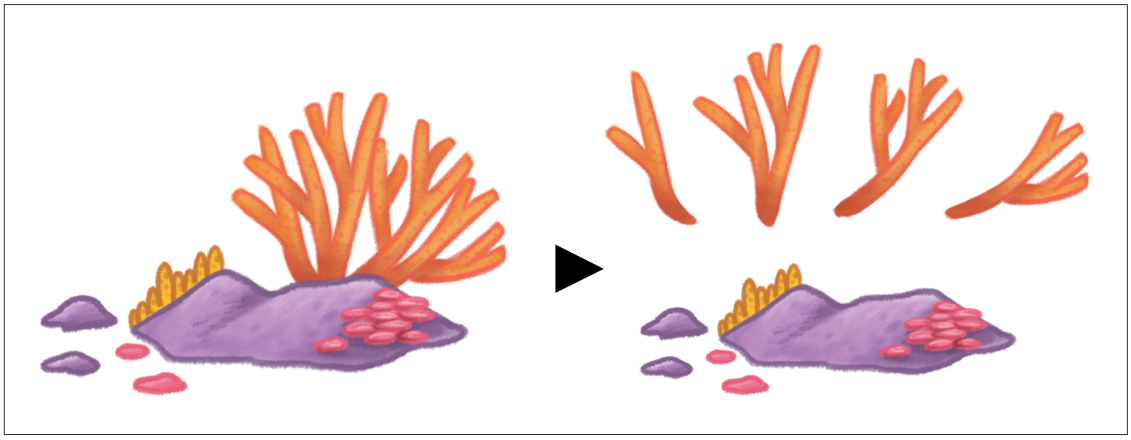


Gambar 6. 2 Cut out environment

Dari gambar diatas elemen pembagian yang pada *environment* untuk animasi 2D terbagi menjadi 3, yaitu *foreground* (depan), *midground* (tengah), dan *background* (belakang). Ketiga pembagian memiliki kegunaan masing-masing. *Foreground* merupakan bagian paling depan, biasa dijadikan sebagai posisi untuk

properti yang nantinya akan digerakan. *Midground* bagian tengah sebagai tempat dimana karakter berinteraksi dan posisi beberapa properti lainnya. Untuk *background* bagian paling belakang sebagai latar untuk *environment*, digunakan sebagai setting waktu dan tempat.

Dalam *environment* terdapat properti sebagai pendukung suasana setting tempat. Properti itu sendiri memiliki cut out agar dapat digerakan dan memberi efek hidup pada setiap *environment.* Berikut contoh dari cut out properti tertentu yang akan digerakan dalam *environment* :



Gambar 6. 3 Cut out properti

6.4 *Environment* Keperluan Animasi

Environment memiliki peran terpenting dalam kebutuh animasi. *Environment* yang sesuai dengan konsep cerita belum tentu memenuhi kebutuhan animasi dalam story boardnya. Maka dari itu penulis bertugas membuat beberapa *environment* diluar konsep cerita yang dibutuhkan dalam animasi Puyu to The Rescue pada episode 1.

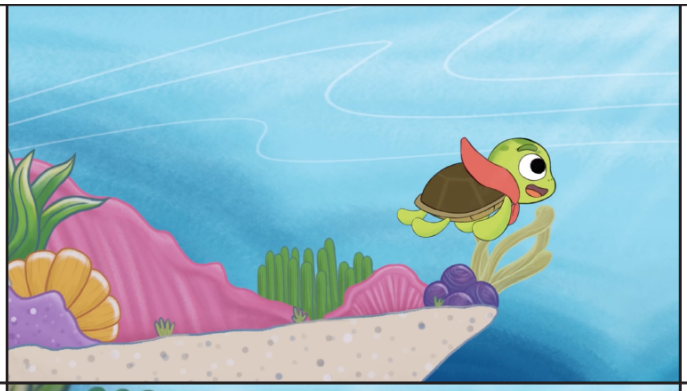


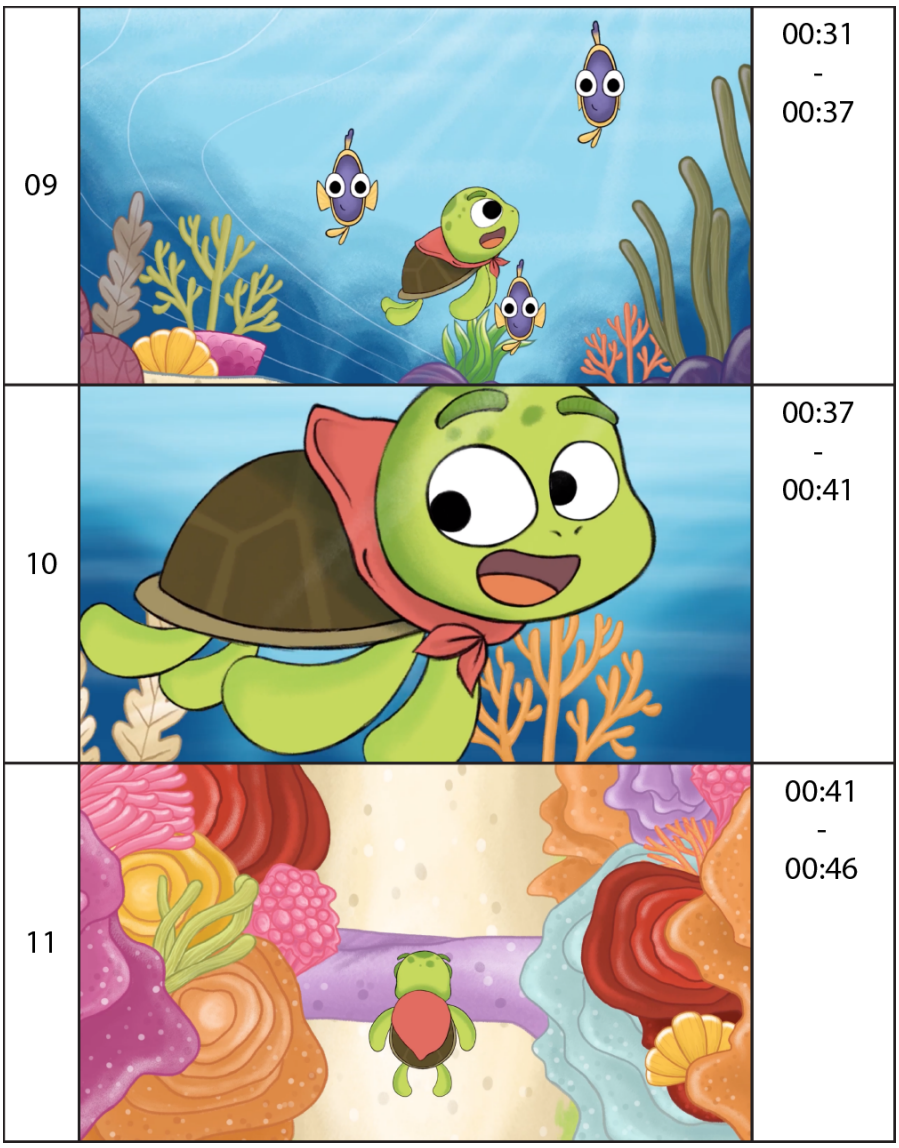
Gambar 6. 4 Environment keperluan animasi

6.5 Pengaplikasin Desain Pada Animasi

Berikut adalah hasil implementasi desain karakter dan *environment* pada animasi Puyu to The Recue. Contoh implemnetasi ini terdapat pada *prototype* animasi dalam waktu kurang lebih 1 menit. Implementasi hanya untuk memberikan contoh hasil dari penggabungan antara desain karakter dan desain *environment*.

No.	Scene	Time
01		00:00 - 00:05
02		00:05 - 00:09
03		00:09 - 00:12
04		00:12 - 00:18

05		00:18 - 00:21
06		00:21 - 00:23
07		00:23 - 00:28
08		00:28 - 00:31



Gambar 6. 5 Pengaplikasian desain pada animasi

BAB VII
PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Penulisan ini ditujukan untuk membuat proposal pengambilan judul tugas akhir yang berjudul **Perancangan Desain Karakter dan *Environment* Untuk Serial Animasi 2D "Puyu to The Rescue" Dengan Mengadaptasi Biota Laut.** Proses penelitian dan perancangan aplikasi yang telah dilakukan menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian telah dilakukan menggunakan metode studi litelatur, studi archetype, dan studi komparator, *depth interview* kepada beberapa ahli, studi eksperimental, *prototype*, serta kuesioner sebagai tolak ukur keberhasilan konsep desain karakter dan environment.
2. Konsep utama perancangan ini ialah mendesain karakter dan environment yang sesuai untuk konsep animasi "Puyu To The Rescue" dimana ingin membuat animasi hiburan tetapi memiliki sentuhan edukasi mengenai laut untuk anak umur 6-8 tahun.
3. Desain karakter meliputi gesture dan ekspresi yang sangat menggambarkan kratakterisitik tiap karakter secara jelas. Tiap karakter memiliki ekspresi dan gesture utama.
4. Dalam mendesain environment perlu diperhatikan pembagian layer antara foregrounde, midground, dan background. Tidak lupa dengan pembagian properti yang perlu digerakan pada animasi nantinya.
5. Kendala dalam mendesain karakter dan environment pada penulisan kali ini adalah pembagian waktu dalam mengerjakan keperluan penulisan ini dan keperluan animasi 1 episode. Alangkah lebih baik jika pembagian karakter dan environment dipisah dalam penulisan yang berbeda, dikarenakan agar mempermudah penulis untuk fokus satu bidang saja.
6. Hasil akhir yang dihasilkan oleh penulis dalam perancangan ini berupa video *turntable* 9 kararakter, yaitu 3 tokoh utama, 3 tokoh sekunder, dan 3 tokoh

antagonis. *Turntable* berisi ekspresi dan gesture karakter dalam bentuk video *Full HD*. Untuk Environment berupa video preview secara garis besar isi dari dunia "Coral City". Ada pula output grup berupa animasi 1 episode dalam waktu kurang lebih 7 menit.

7.2 Saran

Perancangan yang dilakukan harus fokuskan sesuai dengan konsep yang sudah di tetapkan berdasarkan hasil penelitian. Untuk mempermudah Penulis disarankan untuk membuat guide line atau semacam grafik standart manual agar hasil desain tetap konsisten dari awal hingga akhir. Pembagian per objek pada *environment* maupun *cut out* pada desain karakter harus di sesuaikan dengan keperluan animasi pada setiap *scene*-nya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

Anonim. (2017, Juli). *Pengertian Penokohan dan Tokoh (Jenis-Jenis Penokohan Menurut Ahli)*. Diambil kembali dari Artikel Kami: http://artikel-pendidikan-sosial- ilmiah.blogspot.com/2017/07/pengertian-penokohan-dan-tokoh.html.

Bacher, Hans P. (2008). *Dream World production Design in Animation.*

Boeree, C. George. (2006). Archived from the original on February. [Online] Available : https//webspace.ship.edu/cgboer/jung.html.

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

Mccloud, S. (2006). *Making Comics*. New York: Harper Collins.

Prayogi, Muhammad Harya. (2018). "Perancangan Karakter Pendukung Animasi Serial "Little Bird" dengan Mengadaptasi Satwa Burung Endemik Indonesia". Skripsi Sarjana pada FADP ITS Surabaya : Surabaya

Tillman, B. (2011). "*Creative Character Design*," pp. 11-12. Waltham: Focal Press.

Wright, J. (2005). *Animation Writing and Development*. Burlington: Focal Press.

Video

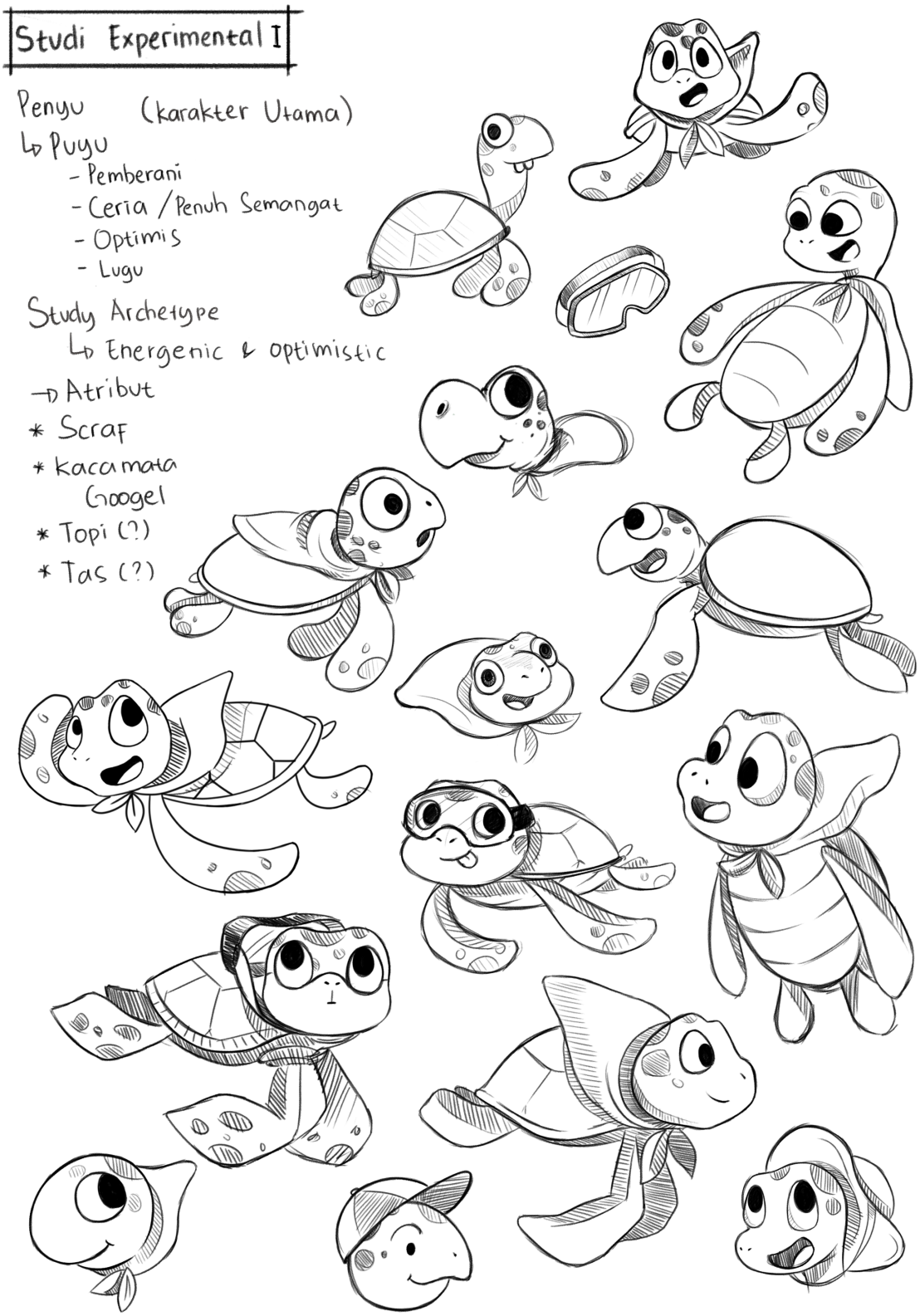
Hillenburg, Stephen. (1999), *Spongebob Squarepants*, Amerika Serikat : Nickelodeon.

Moore, Tomm. (2014), *Song of The Sea*, Irlandia : Studio Canal.

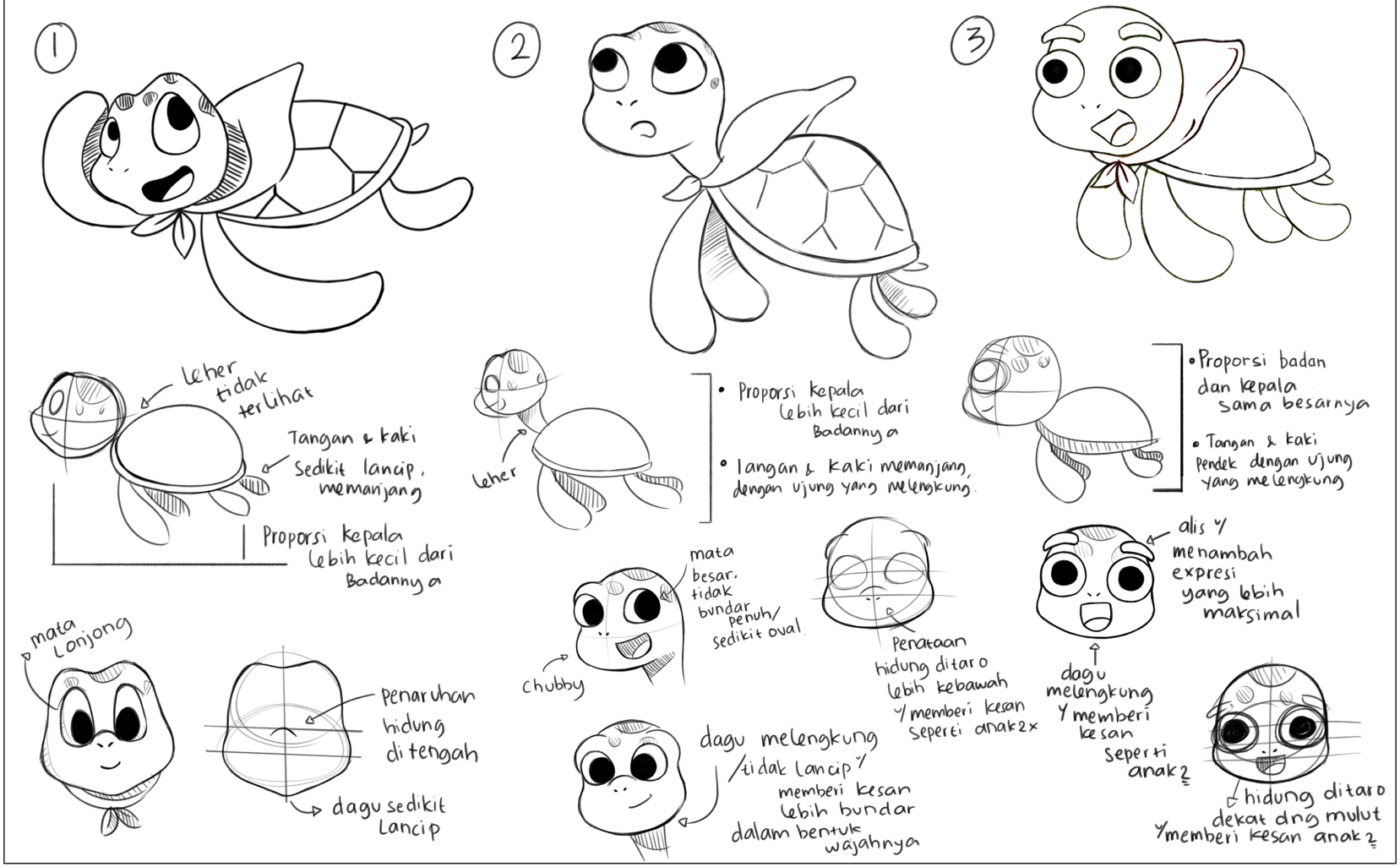
Stanton, Andrew. (2003), *Finding Nemo*, Amerika Serikat : Walt Disney Pictures.

(Halaman sengaja dikosongkan)

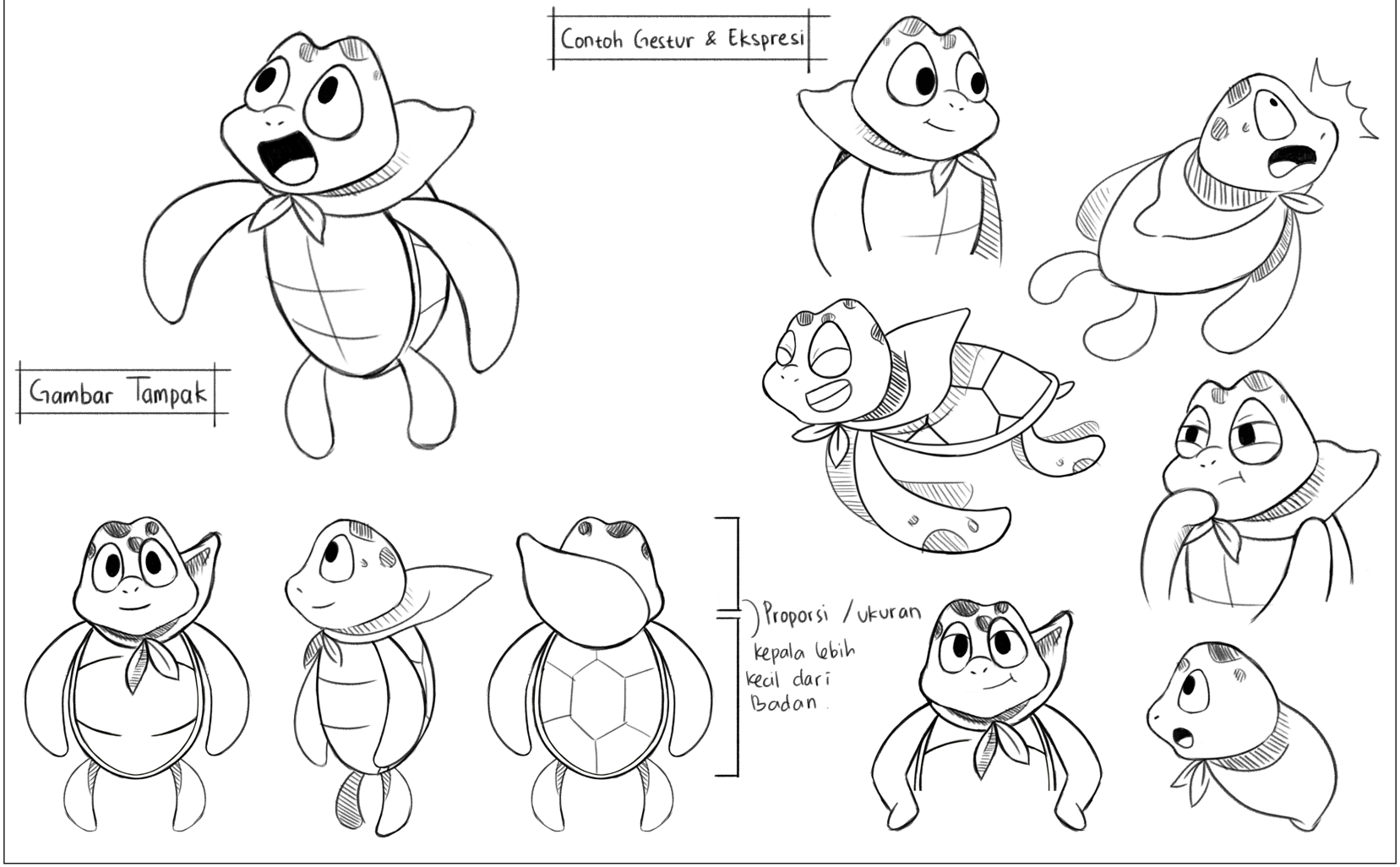
LAMPIRAN


Studi Experimental I
Penyu (karakter Utama)
↳ Puyu
- Pemberani
- Ceria / Penuh Semangat
- Optimis
- Lugu
Study Archetype
↳ Energenic & optimistic
→ Atribut
* Scraf
* kacamata Googel
* Topi (?)
* Tas (?)

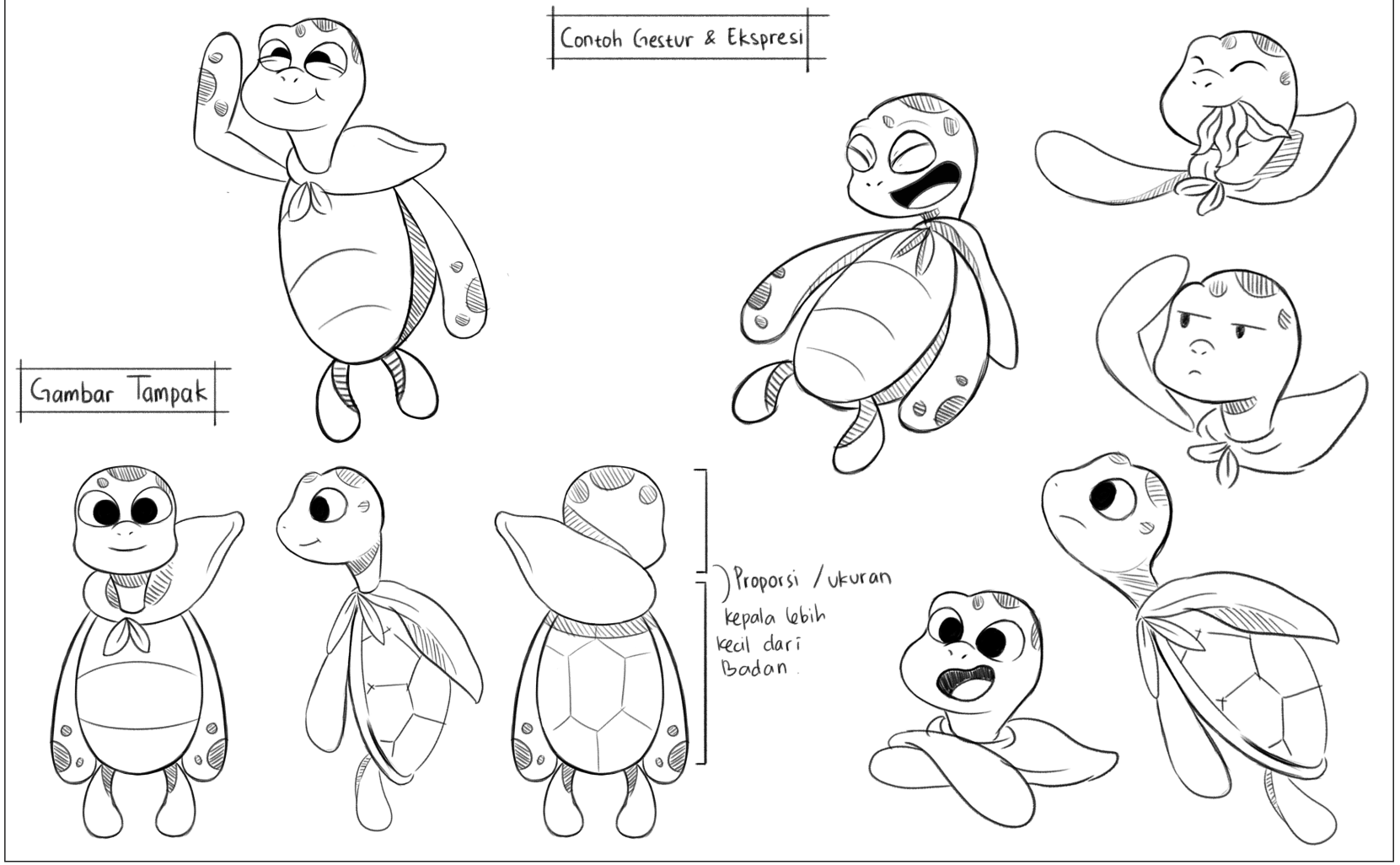
Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi :
Karakter : Puyu / Hewan Penyu / karakter Utama	Studi Experimental II



Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi : Alternatif ①
Karakter : Puyu / Hewan Penyu / karakter Utama	

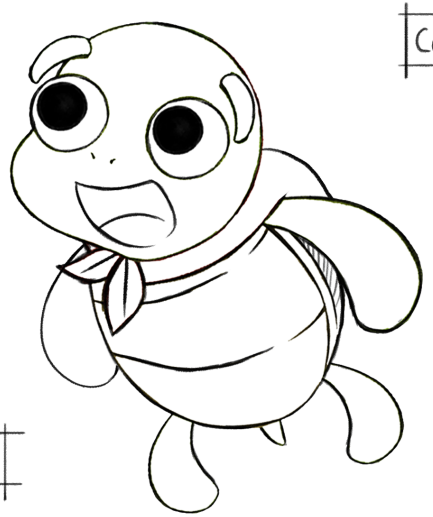


Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi : Alternatif ②
Karakter : Puyu / Hewan Penyu / karakter Utama	

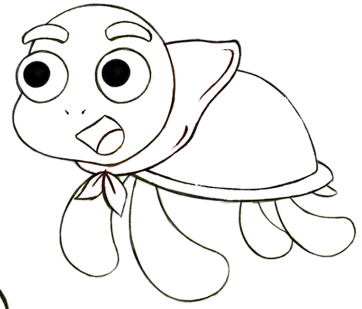


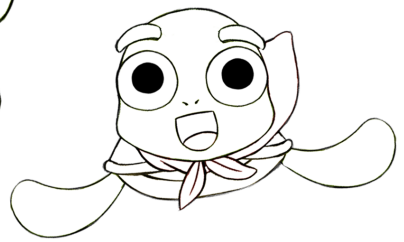
Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi : Alternatif (3)
Karakter : Puyu / Hewan Penyu / karakter Utama	

Contoh Gestur & Ekspresi

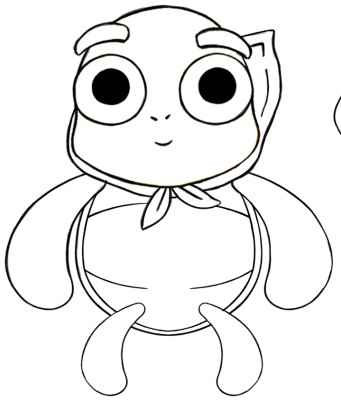




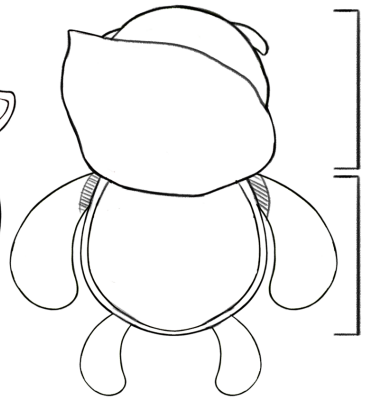




Gambar Tampak







Proporsi kepala dan tubuh memiliki ukuran yang sama





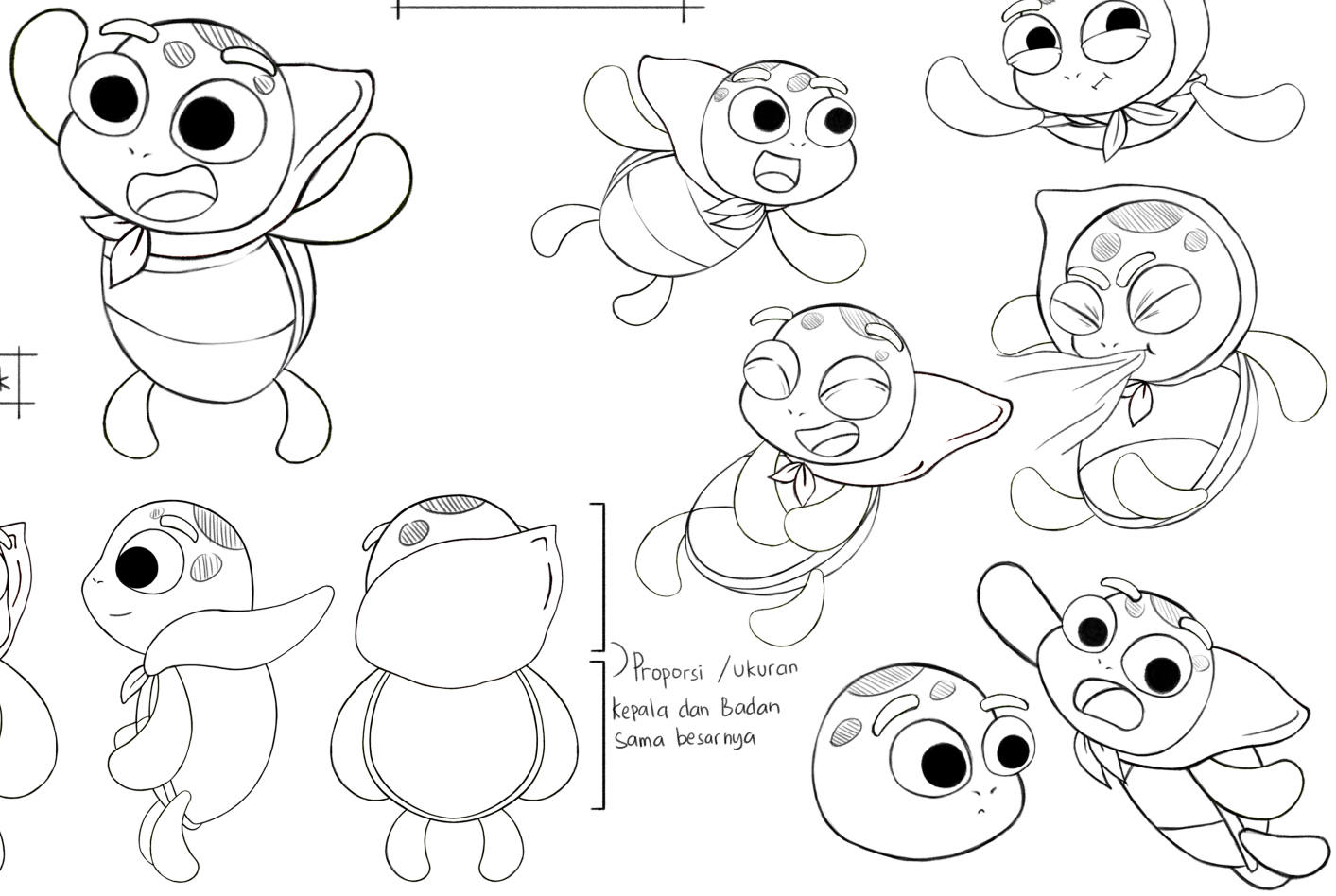
Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"

Karakter : Puyu / Hewan Penyu / karakter Utama

Deskripsi :

Revisi Stud. Experimelta II / Stud. Experimelta III

Contoh Gestur & Ekspresi



Gambar Tampak

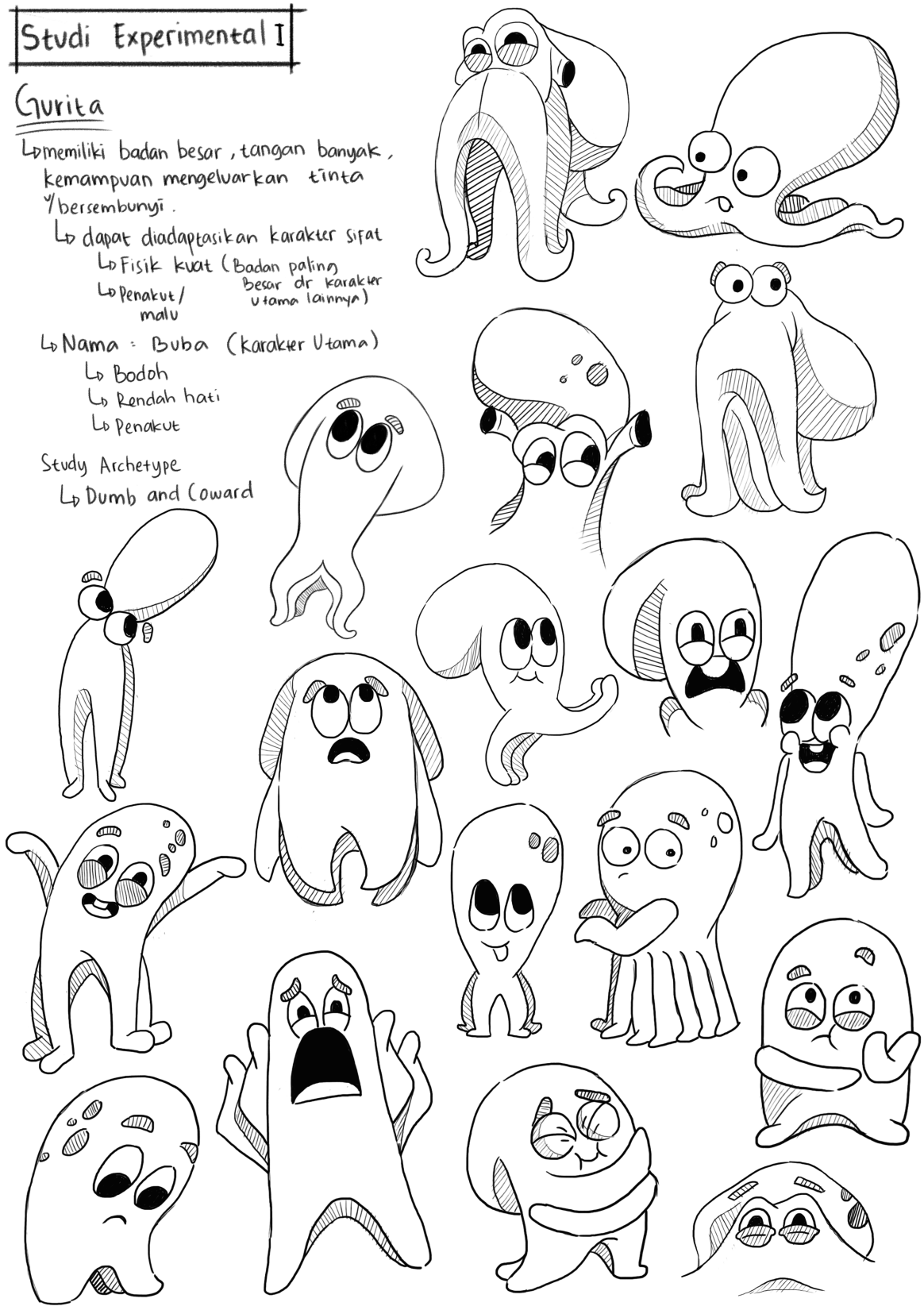
Proporsi / ukuran kepala dan Badan sama besarnya

Studi Experimental I

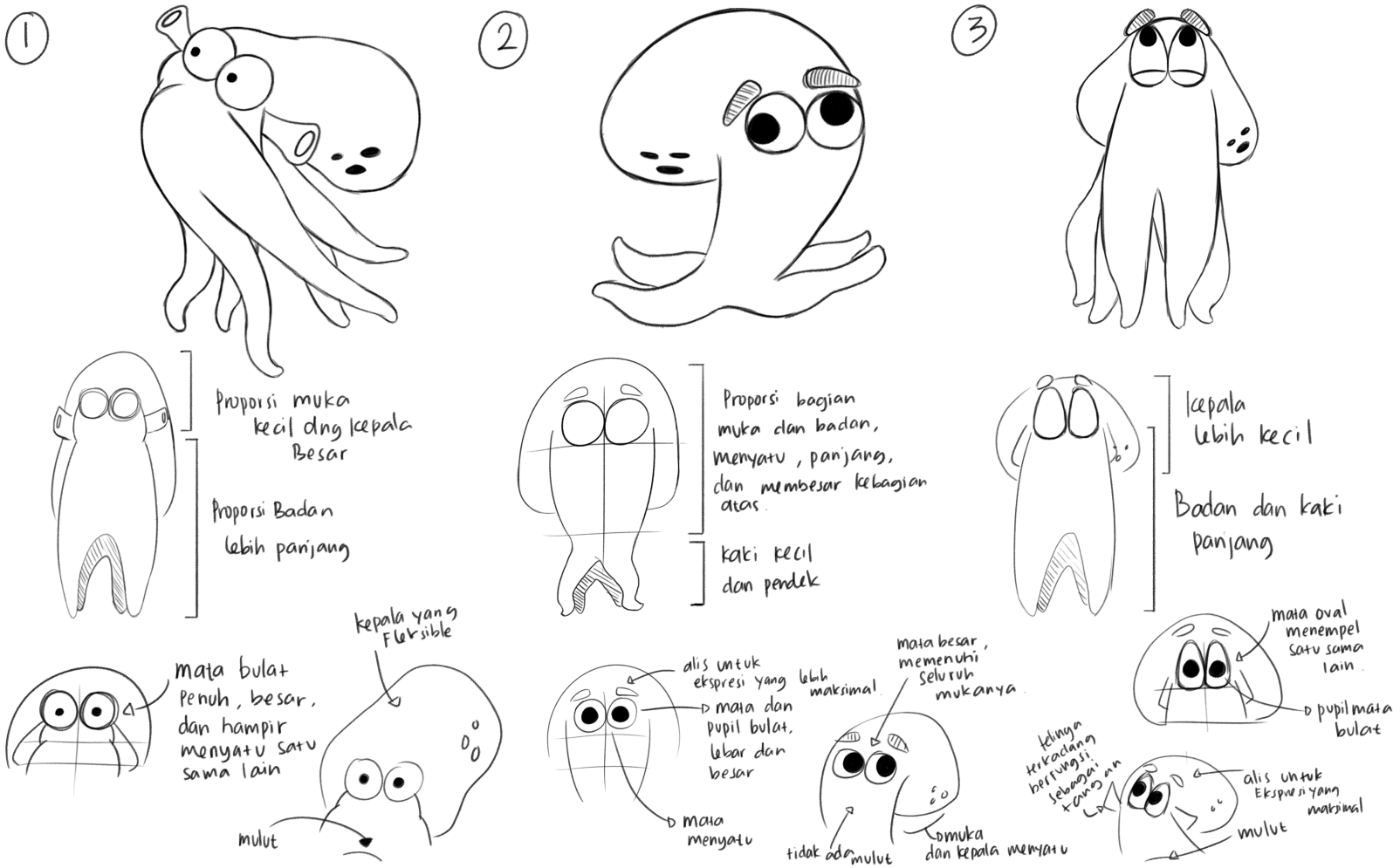
Gurita

- memiliki badan besar, tangan banyak, kemampuan mengeluarkan tinta / bersembunyi.
  - dapat diadaptasikan karakter sifat
    - Fisik kuat (Badan paling besar dr karakter utama lainnya)
    - Penakut / malu
- Nama : Buba (karakter Utama)
  - Bodoh
  - Rendah hati
  - Penakut

Study Archetype
- Dumb and Coward

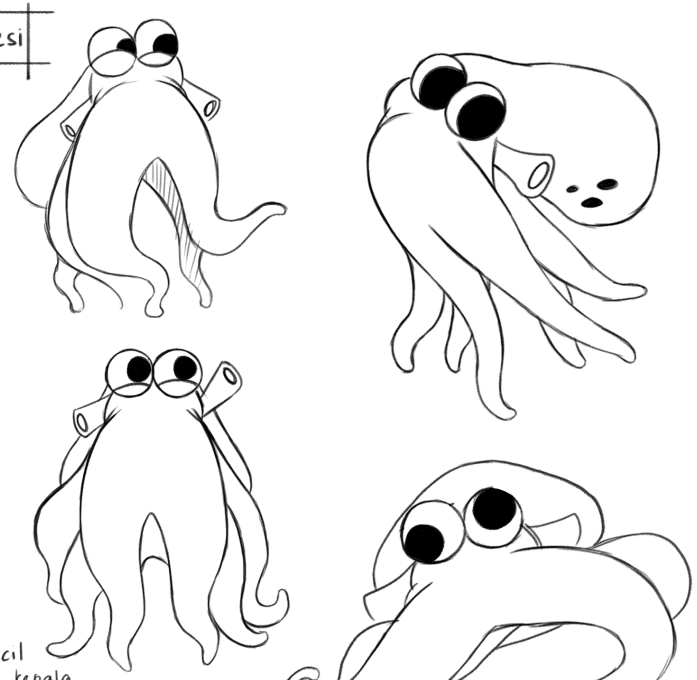


Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi :
Karakter : Buba / Gurita / karakter Utama	Studi Experimental II

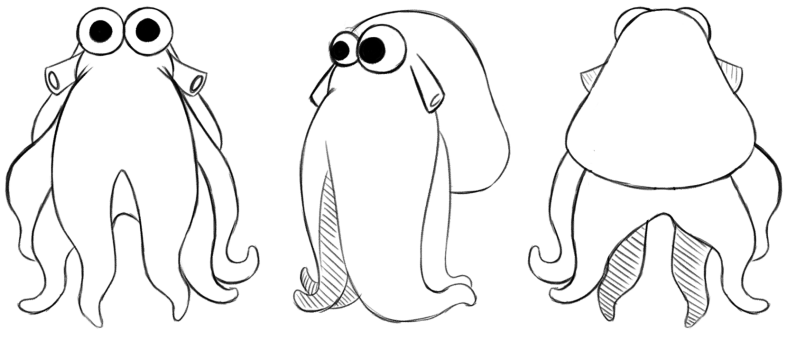


Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi : Alternatif ①
Karakter : Buba / Gurita / karakter Utama	

Contoh Gestur & Ekspresi



Gambar Tampak





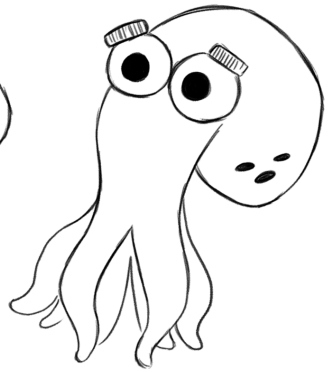
Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"

Karakter : Buba / Gurita / karakter Utama

Deskripsi : Alternatif ②

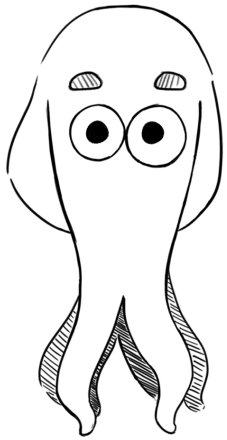
Contoh Gestur & Ekspresi

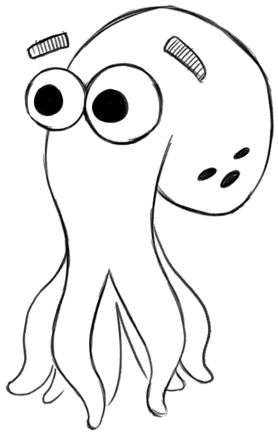


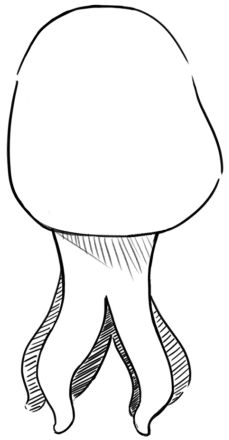




Gambar Tampak

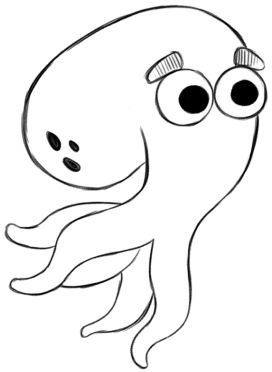


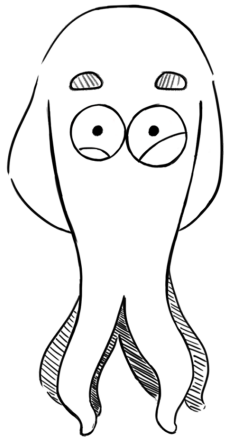




muka panjang dan lebar, kepala besar

kaki kecil dan pendek





Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"

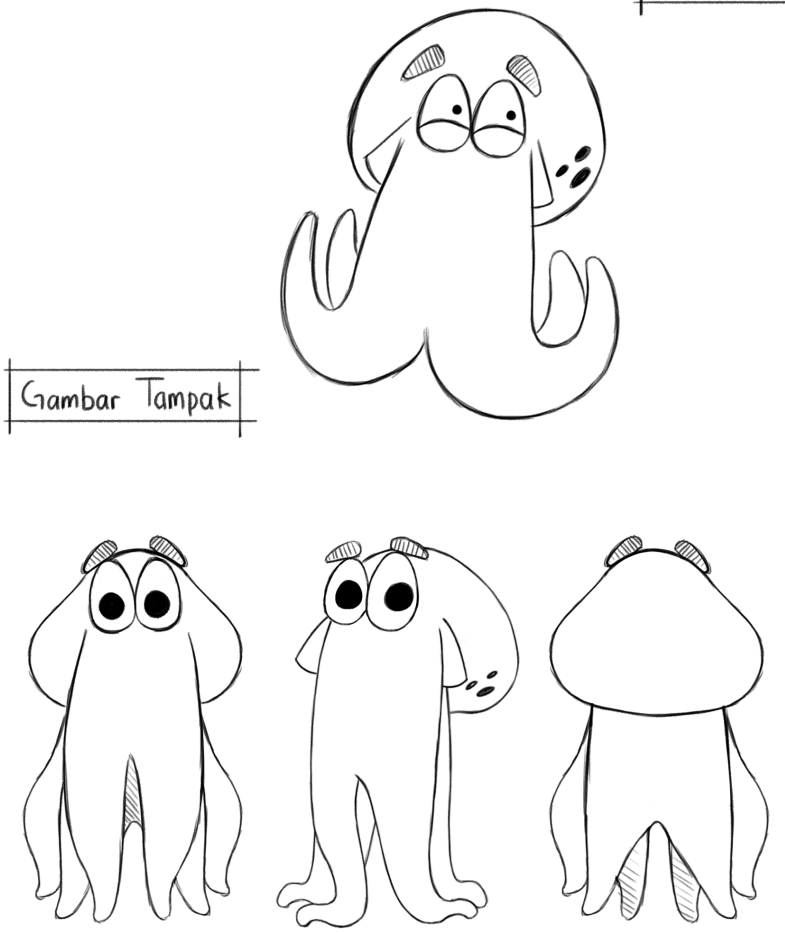
Karakter : Buba / Gurita / karakter Utama

Deskripsi : Alternatif (3)

Contoh Gestur & Ekspresi

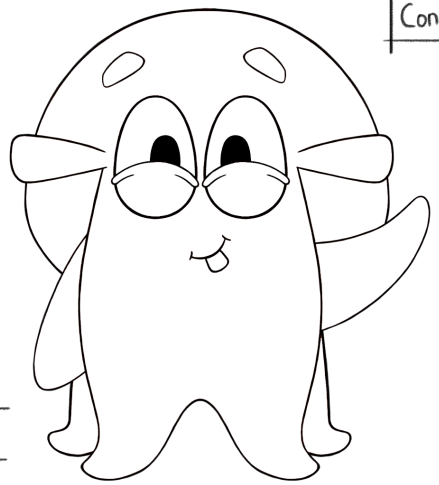


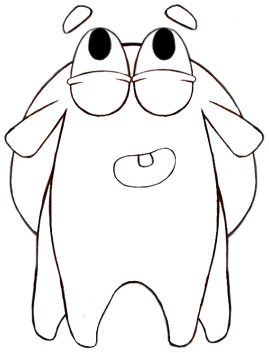
Gambar Tampak



Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi :
Karakter : Buba / Gurita / karakter Utama	Revisi Stud. Experimelta II / Stud. Experimelta III

Contoh Gestur & Ekspresi

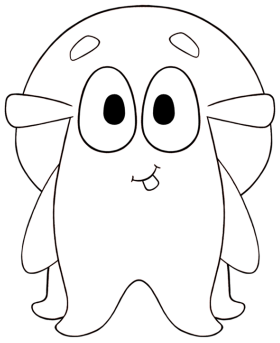




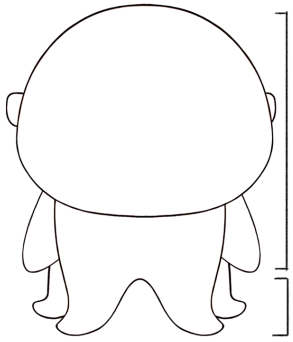




Gambar Tampak

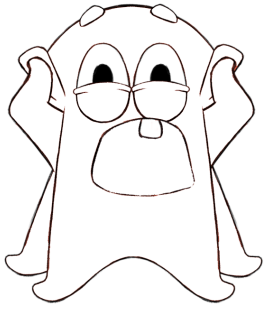






kepala besar
Badan Lebh
besar dari
kaki

kaki
pendek, kecil





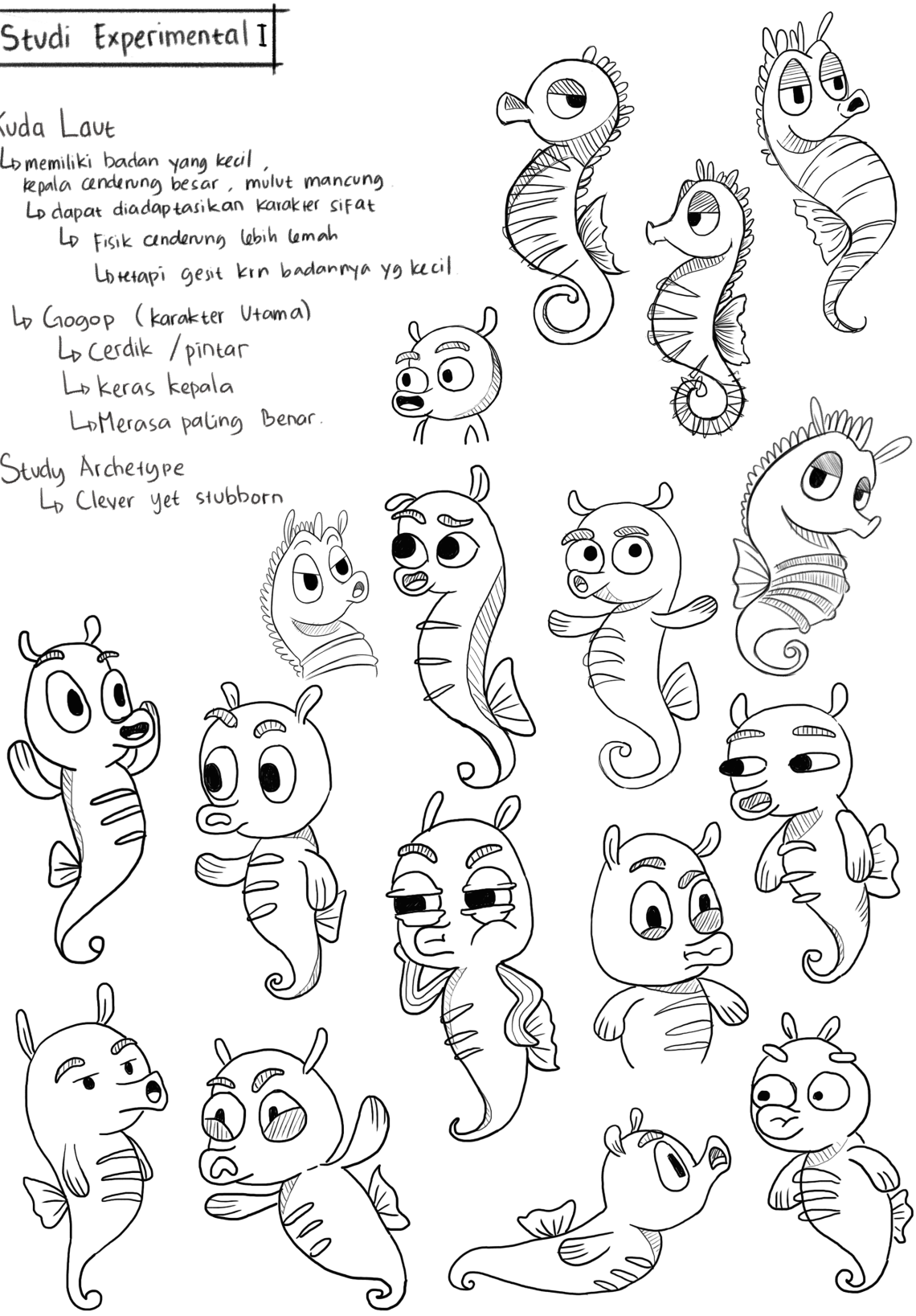
Studi Experimental I

Kuda Laut

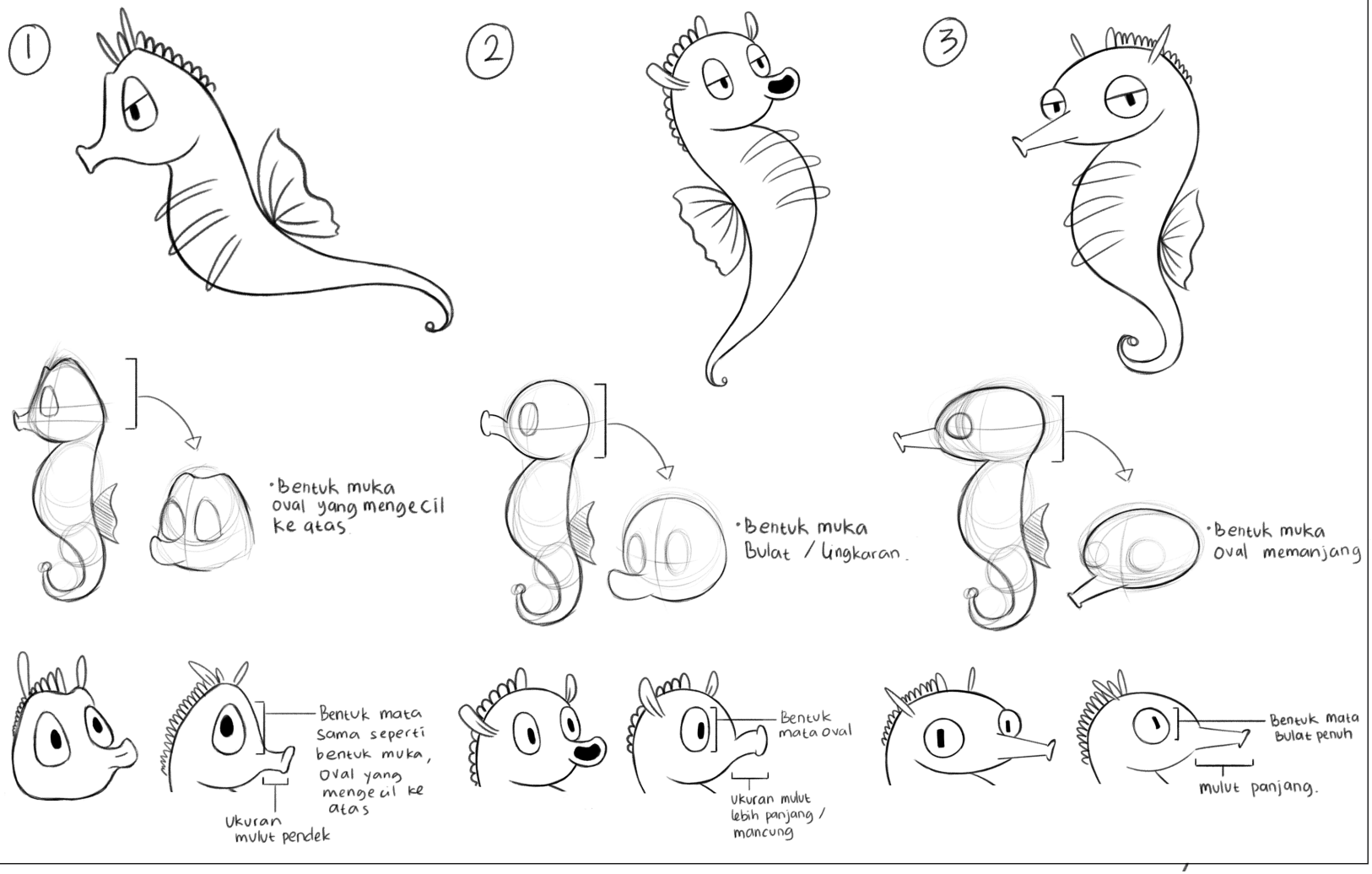
↳ memiliki badan yang kecil, kepala cenderung besar, mulut mancung
↳ dapat diadaptasikan karakter sifat
↳ Fisik cenderung lebih lemah
↳ tetapi gesit krn badannya yg kecil

↳ Gogop (karakter Utama)
↳ Cerdik / pintar
↳ keras kepala
↳ Merasa paling Benar.

Study Archetype
↳ Clever yet stubborn



Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi :
Karakter : Gogop / Kuda Laut / karakter Utama	Studi Experimental II



Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"

Karakter : Gogop / Kuda Laut / karakter Utama

Deskripsi : Alternatif ①

Contoh Gestur & Ekspresi









Gambar Tampak



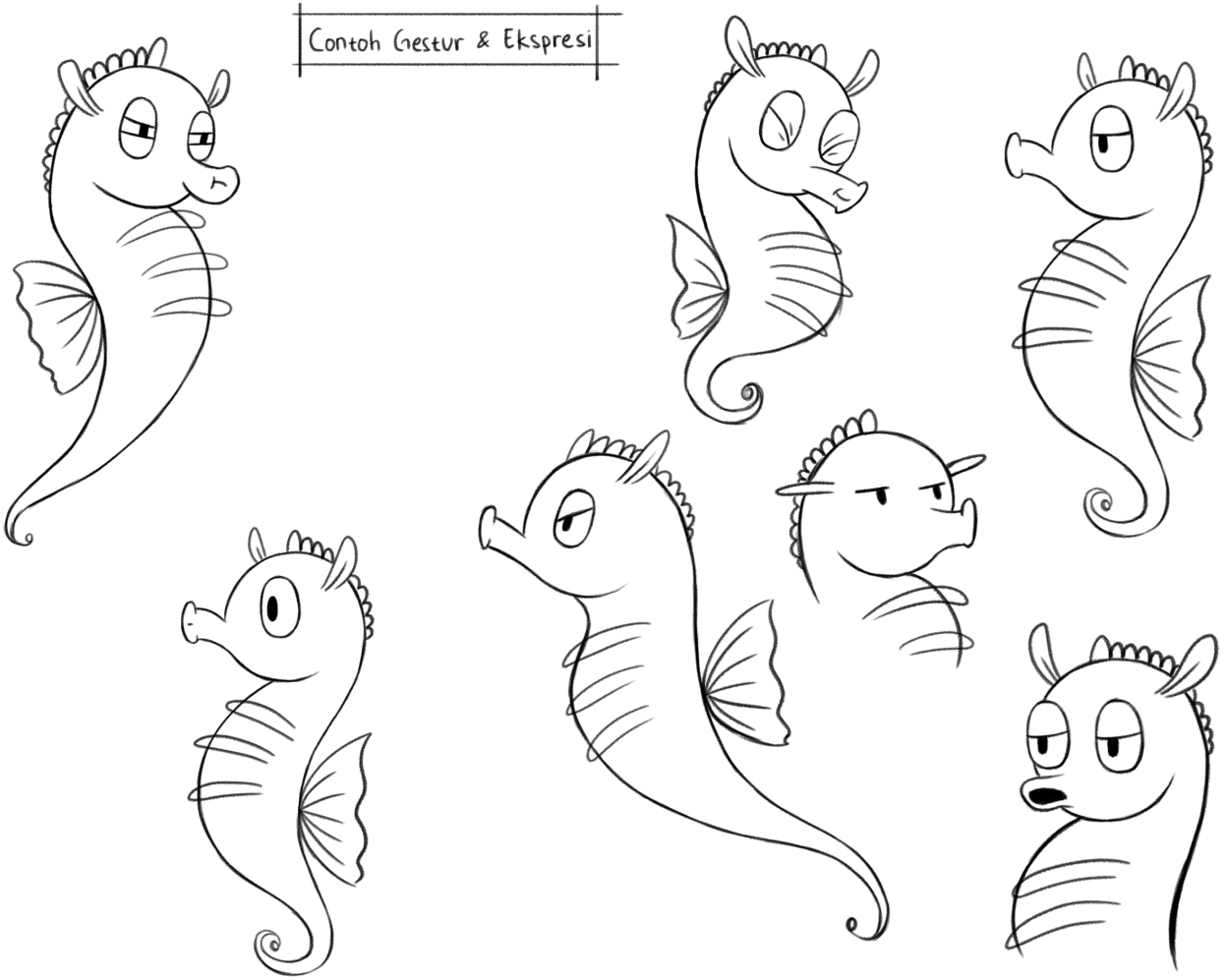






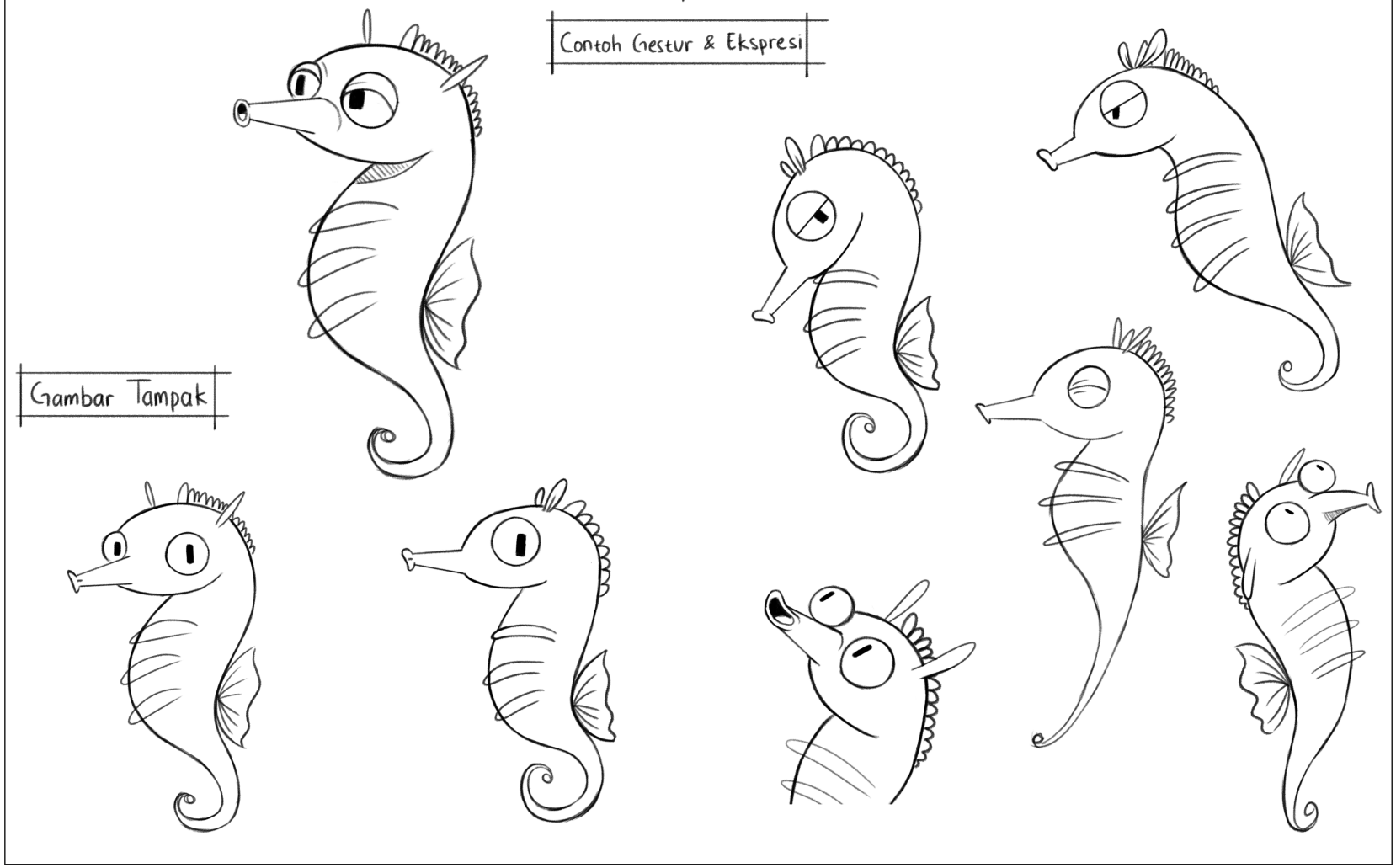
Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi : Alternatif ②
Karakter : Gogop / Kuda Laut / karakter Utama	

Contoh Gestur & Ekspresi



Gambar Tampak

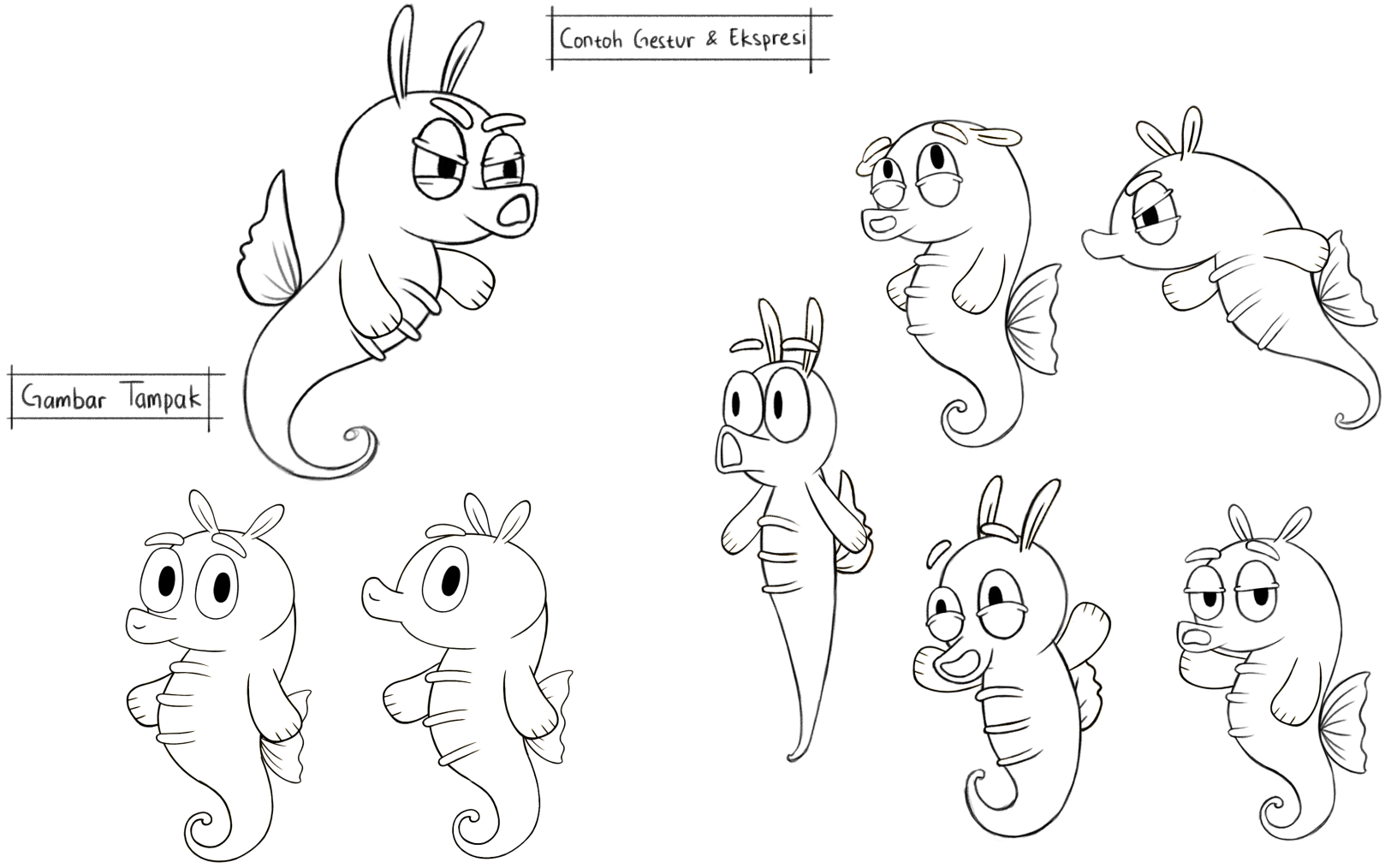
Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi : Alternatif ③
Karakter : Gogop / Kuda Laut / karakter Utama	



Lembar Sketsa "Puyu to The Rescue"	Deskripsi :
Karakter : Gogop / Kuda Laut / karakter Utama	Revisi Stud. Experimelta II / Stud. Experimelta III

Contoh Gestur & Ekspresi

Gambar Tampak

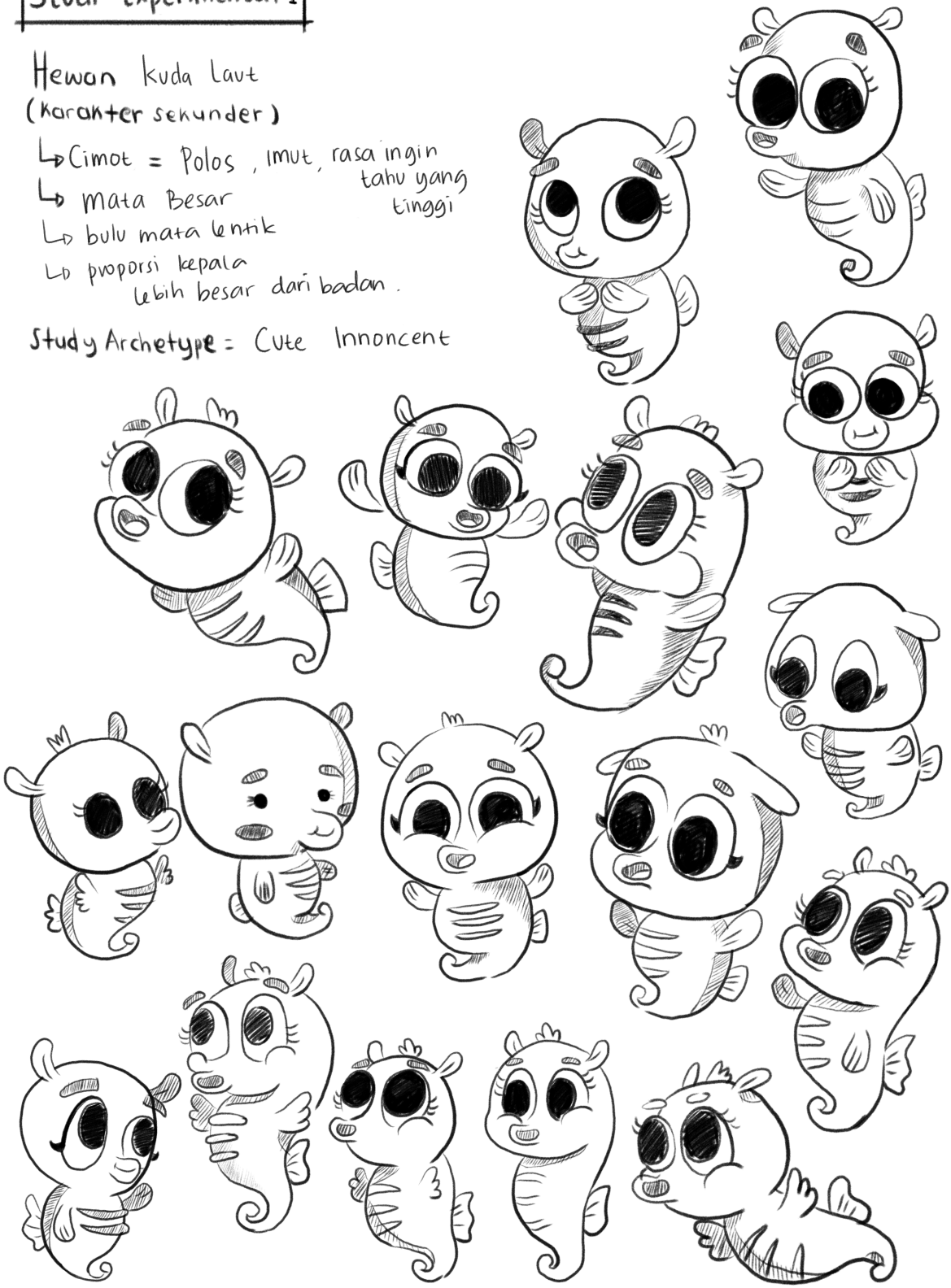


Studi Experimental I

Hewan kuda laut
(karakter sekunder)

- Cimot = Polos, imut, rasa ingin tahu yang tinggi
- mata Besar
- bulu mata lentik
- proporsi kepala lebih besar dari badan.

Study Archetype = Cute Innocent

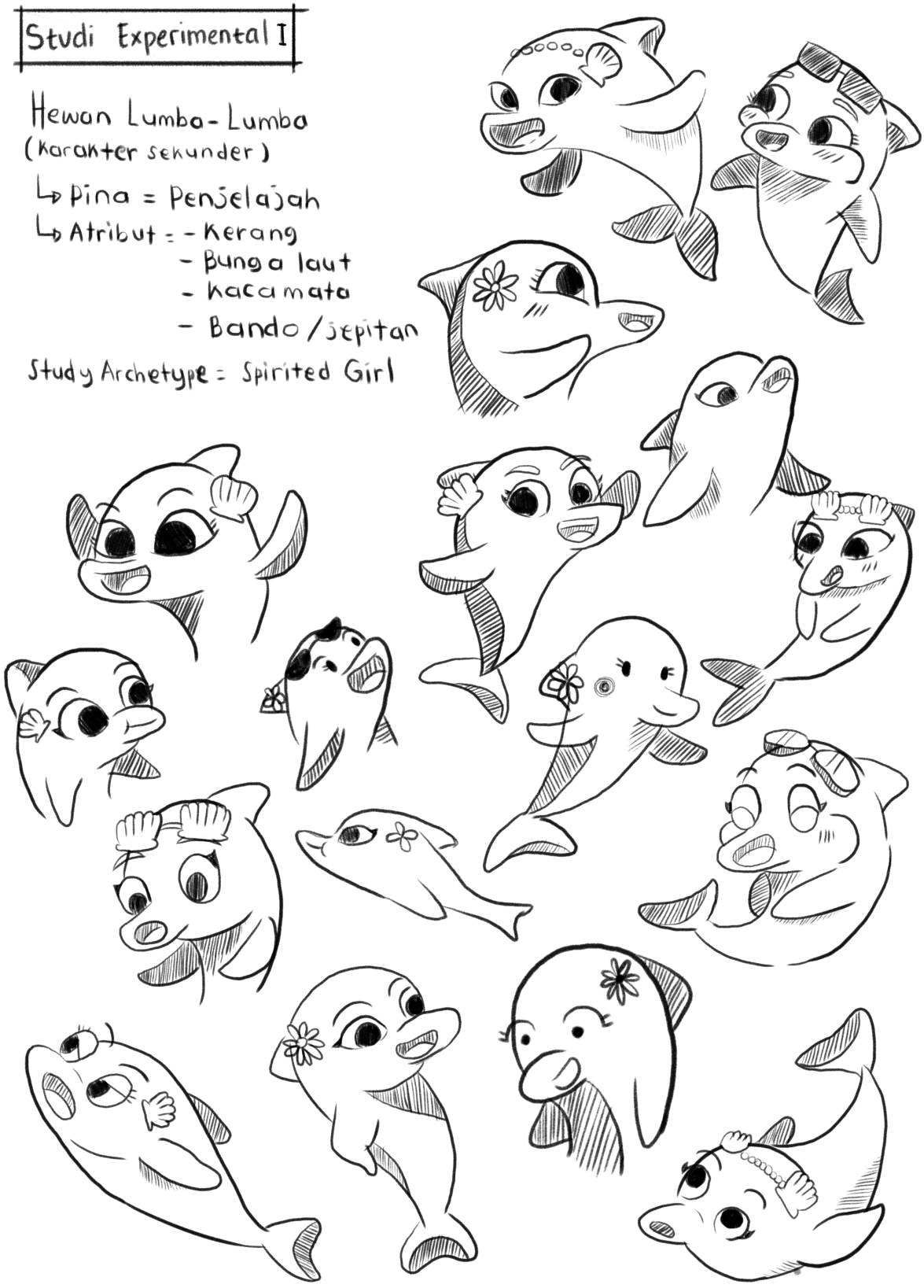


Studi Experimental I

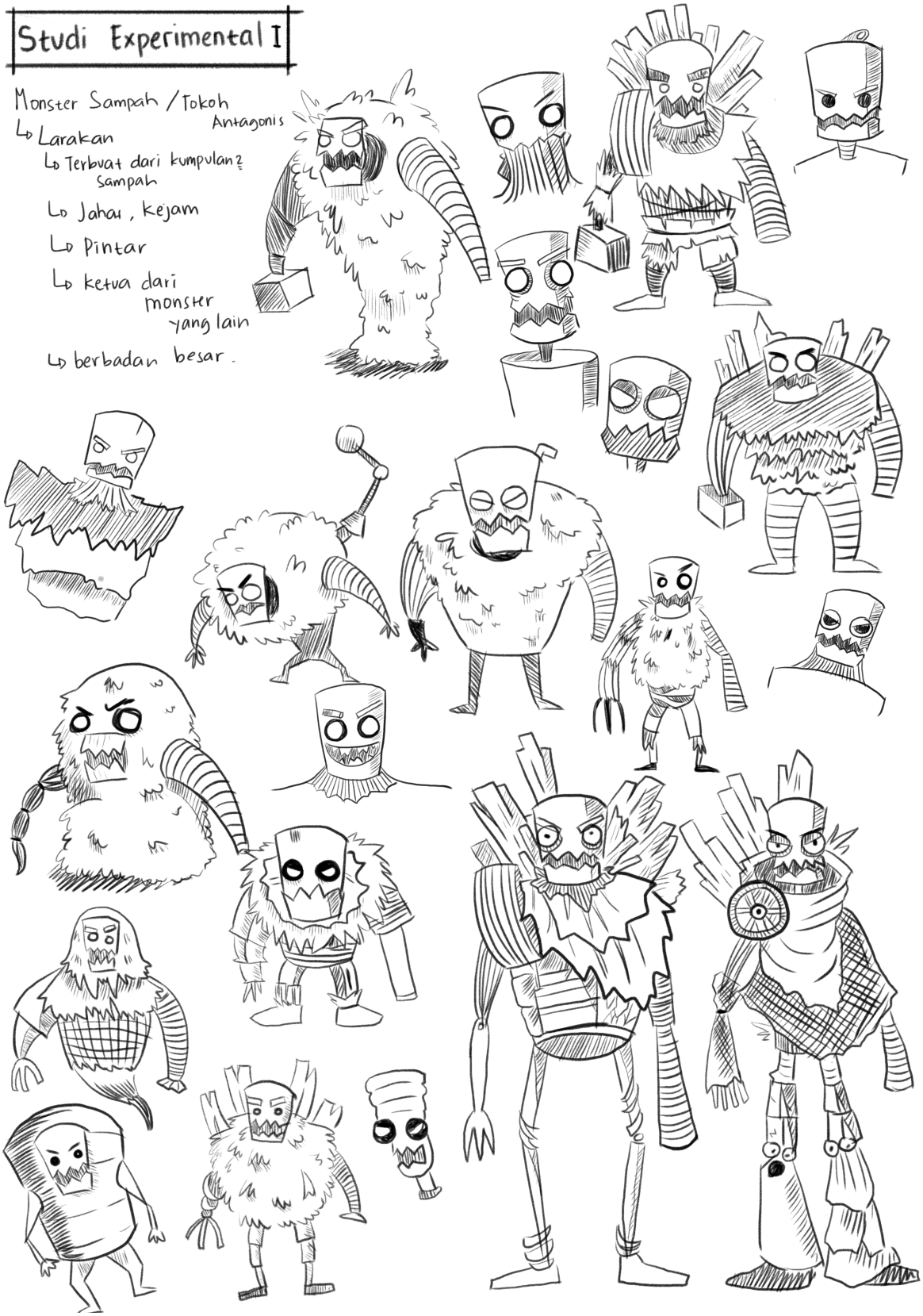
Hewan Lumba-Lumba
(karakter sekunder)

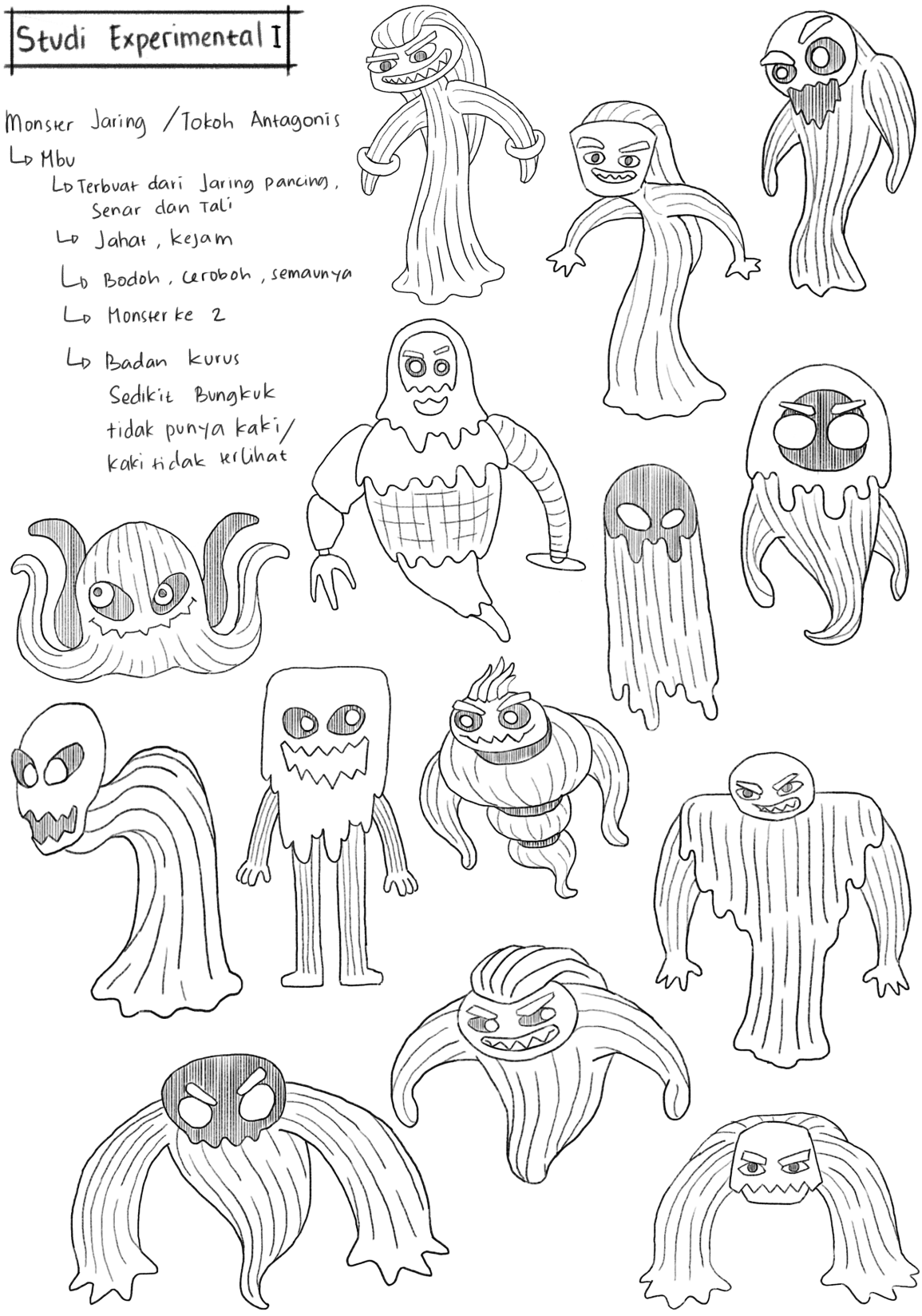
↳ Pina = Penjelajah
↳ Atribut = - Kerang
- Bunga laut
- kacamata
- Bando / jepitan

Study Archetype = Spirited Girl




Studi Experimental I
Ikan Buntal
(karakter sekunder)
↳ Ferdi = Suka jahil & makan
↳ Atribut / tambahan = Rambut
Study Archetype = the big Fat bully


Studi Experimental I
Monster Sampah / Tokoh Antagonis
↳ Larakan
↳ Terbuat dari kumpulan sampah
↳ Jahat, kejam
↳ Pintar
↳ ketua dari monster yang lain
↳ berbadan besar.


Studi Experimental I
Monster Jaring /Tokoh Antagonis
Mbu
Terbuat dari Jaring pancing, Senar dan Tali
Jahat, kejam
Bodoh, ceroboh, semaunya
Monster ke 2
Badan kurus
Sedikit Bungkuk
tidak punya kaki/
kaki tidak terlihat

Studi Experimental I

Monster Asap

- Bledug /Tokoh Antagonis
  - Terbuat dari Asap dan Cairan Limbah
  - Jahat, kejam
  - merasa tak terkalahkan
  - melayang
  - mengeluarkan cairan



BIODATA PENULIS



Danika Clarafitri Hermanudin, atau yang dikenal Danika, lahir di kota Bandung, pada tanggal 23 September 1997. Anak ketiga dari tiga bersaudara. Pendidikan formal diawali dari bersekolah di TK Pandiga Mutiara Cimahi, SD Tugu Ibu 1 Depok, SMP Negeri 3 Depok, SMA Negeri 4 Depok, dan pada tahun 2015 menempuh kuliah di Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan ITS . Penulis menjadi mahasiswa program sarjana (S-1) Departemen Desain Komunikasi Visual jalur SNMPTN pada tahun 2015.

Di Departemen Desain Komunikasi Visual, penulis mengambil topik peminatan untuk Tugas Akhir yaitu merancang desain karakter dan desain *environment* untuk serial Animasi 2D "Puyu to The Rescue" dengan mengadaptasi Biota laut. Selama masa studi di ITS, selain berkuliah, penulis juga aktif dalam kegiatan diluar perkuliahan antara lain, pernah menjadi sekertaris KWU HIMA IDE Presisi 2017/2018, menjadi sekertaris Departeman Hubungan Luar Kepengurusan PSM ITS Accelerando 2017/2018, Tim Bidang Kesehatan dalam kegiatan Gerigi ITS, serta melakukan kegiatan magang pada Wanara Studio, sebagai desainer grafis. Selama menjadi anggota aktif PSM ITS, penulis bersama tim memenangkan juara 1 dalam kompetisi paduan suara se-Jawa Timur pada festival di UIN sunan Ampel Surabaya.

Email : danika.clara@gmail.com
No. HP : 085695232123