



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN KARAKTER DAN *ENVIRONMENT*
PILOT PROJECT SERIAL ANIMASI “IMAJINAVIS”**

ABDUL MANAN HERU SETIAWAN

0831154000071

Dosen Pembimbing

Sayatman, S.Sn, M.Si.

NIP: 197406142001121003

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN KARAKTER DAN *ENVIRONMENT*
PILOT PROJECT SERIAL ANIMASI “*IMAJINAVIS*”**

ABDUL MANAN HERU SETIAWAN

0831154000071

Dosen Pembimbing

Sayatman, S.Sn, M.Si.

NIP: 197406142001121003

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Desain Kreatif Dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



FINAL ASSIGNMENT – DV 184801

**CHARACTER AND ENVIRONMENT DESIGN FOR
ANIMATED SERIES PILOT PROJECT
“IMAJINAVIS”**

ABDUL MANAN HERU SETIAWAN

08311540000071

Thesis Advisor

Sayatman, S.Sn, M.Si.

NIP: 197406142001121003

Visual Communication Design Major

Product Design Department

Faculty of Creative Design and Digital Business

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN KARAKTER DAN ENVIRONMENT PILOT PROJECT
SERIAL ANIMASI “IMAJINAVIS”

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 Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Abdul Manan Heru Setiawan
NRP. 08311540000071

Surabaya, 31 Januari 2020
Periode Wisuda 121 (Maret 2020)

Mengetahui,
Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Tristiyono, S.T.,M.Si

NIP. 19700703 199702 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Sayatman, S.Sn. M.Si.

NIP. 19740614 200112 1 003

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember,
dengan identitas:

Nama : **Abdul Manan Heru Setiawan**

NRP : **0831154000071**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul
**“PERANCANGAN KARAKTER DAN *ENVIRONMENT PILOT PROJECT*
SERIAL ANIMASI ‘IMAJINAVIS’”** 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, 4 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Abdul Manan Heru Setiawan

0831154000071

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

Perancangan Karakter dan *Environment*
Pilot Project Serial Animasi “Imajinavis”

Nama Mahasiswa : Abdul Manan Heru Setiawan
NRP : 0831154000071
Departemen : Departemen Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Sayatman, S.Sn., M.Si.

ABSTRAK

Pengembangan imajinasi dan kreativitas anak merupakan hal yang sangat penting. Kedua hal tersebut membantu anak dalam menciptakan solusi dan peluang bagi permasalahan yang ditemui anak sehari-hari. Film animasi yang baik dapat mengajarkan anak bagaimana berlaku sosial, bagaimana menyelesaikan suatu permasalahan, manajemen resiko, dan dapat mengajarkan anak untuk menyukai sesuatu yang positif (Habib and Soliman 2015). Singer (2003) juga menulis pengaruh film anak-anak yang memuat konten positif juga cenderung meningkatkan permainan imajinasi anak dan menjadi guru yang baik bagi anak.

Penulis dalam perancangan ini mengerjakan sebuah *pilot project* serial animasi berjudul “Imajinavis”. Serial animasi ini menceritakan tentang kehidupan anak yang berpetualang dengan imajinasinya. Animasi ini ditujukan untuk anak-anak usia 6-9 tahun sehingga permasalahan yang dihadapi oleh karakter utama adalah permasalahan sehari-hari. Pengerjaan animasi ini membutuhkan rancangan karakter dan *environment* yang menarik agar konten cerita dan contoh pemecahan masalah dapat dengan mudah diterima anak-anak. Karena itu dibutuhkan “***Perancangan Karakter dan Environment Pilot Project Serial Animasi ‘Imajinavis’***” untuk memenuhi kebutuhan produksi serial animasi tersebut.

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan studi literatur, *existing*, dan observasi untuk menemukan konsep awal rancangan karakter dan *environment*. Kemudian melakukan beberapa tahap studi eksperimental diikuti dengan *in-depth interview* untuk menentukan bentuk visual aset sehingga dihasilkan purwarupa rancangan karakter dan *environment*. Luaran yang dihasilkan berupa rancangan karakter yang memuat: sketsa, model 3D, dan pratayang ekspresi karakter; dan rancangan *environment* berupa: sketsa dan model 3D.

Kata kunci: Desain karakter, desain *environment*, animasi, imajinasi.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

**Character and Environment Design for
Animated Series Pilot Project “Imajinavis”**

Student Name : Abdul Manan Heru Setiawan
NRP : 0831154000071
Department : Product Design Department – Visual Communication Design
Thesis Advisor : Sayatman, S.Sn., M.Si.

ABSTRACT

The nurturance of children’s imagination and creativity plays an important role of their early development. Those two factors help kids in solution and decision making for certain problems that they meet everyday. An ethical animated movie can teach children on how to socialize, solve problems, manage risks, and can drag them to love positive things (Habib and Soliman 2015). Singer (2003) stated that kids movies that carry positive contents also tend to improve children’s imagination and act as a good teacher for kids.

Writer in this research worked on a pilot episode of an animated series titled as “Imajinavis”. This animated series tells about a kid named Navis that explores the world with his Imagination. This animation is intended for children aged 6- 9 years old so the problems that the main character faces are a usual children-related daily issues. The production of this animation needs some appealing character and environment designs so the story and the problem-solving examples can then be understood by the audiences. Considering that, “*Character and Environment Design for Animated Series Pilot Project ‘Imajinavis’*” is needed to fulfill the need of the animated series mentioned production.

The methods used are literature review, comparative study, and observation to find the initial concept of the character and environment design. Then some experimental studies and in-depth interviews are done to determine the visual shapes of the assets so that a prototype can be produced. The output created in the form of character design includes sketches, 3D models, and character expression preview; while environment design includes: sketches and 3D models.

Keywords: Character design, environment design, animation, imagination.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Assalaamu alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir berjudul *“Perancangan Karakter dan Environment Pilot Project Serial Animasi ‘Imajinavis’”* ini. Karya tulis tugas akhir ini penulis persembahkan sebagai syarat utama kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana program studi Desain Komunikasi Visual di Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki banyak kekurangan. Sehingga penulis mengharapkan umpan balik yang membangun agar penulisan karya tulis ini dapat lebih bermanfaat bagi mahasiswa, peneliti, serta seluruh pihak yang membutuhkan sebagai acuan, referensi, ataupun bahan pembandingan dengan karya tulis lain.

Penulisan laporan ini dapat diselesaikan tentunya dengan dukungan baik moral, finansial, maupun keterlibatan lain dari berbagai pihak. Karenanya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan adik penulis atas segala doa dan dukungan yang tidak henti selalu diberikan sejak penulis masih dalam kandungan hingga saat ini dan seterusnya.
2. Segenap jajaran dosen baik pembimbing, penguji maupun pengajar terutama Bapak Sayatman, Bapak Didit Prasetyo, Bapak Nugrahardi Ramadhani, dan Bapak Rabendra Yudistira yang selama penulisan turut melengkapi dengan kritik dan saran yang membangun serta bantuan fasilitas pelengkap yang memudahkan perancangan kami.
3. Keluarga besar, baik saudara maupun kerabat yang juga memberi doa dan dukungan agar tugas akhir dapat diselesaikan dengan baik.
4. Mas Risma Suherja dari Hompimpa Studio, Mas Azareel, Mas Rahadyo, dan Mas Septian dari Solar Studio sebagai narasumber ahli yang banyak

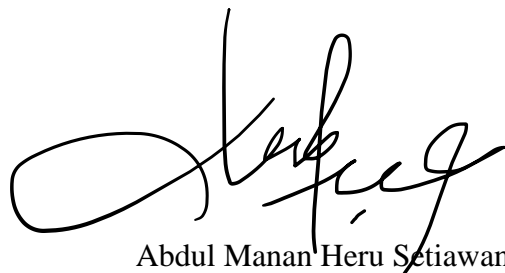
membantu memberi arahan dan petunjuk yang meningkatkan kualitas rancangan yang penulis dan tim telah buat.

5. Fakih Wasi sebagai kolega produksi yang bersama-sama telah mewujudkan dan memberikan “nyawa” bagi Imajinavis sehingga menjadi produk yang utuh.
6. Teman-teman lain yang juga ikut mendedikasikan waktu dan keringatnya untuk membantu mewujudkan Imajinavis terutama Amar sebagai *additional animator* serta Danika, Rasendriya, Amirah, Ferdi, Indi, dan Diza sebagai pengisi suara karakter-karakter Imajinavis.
7. Teman-teman Kelompok Belajar Ingin Lulus; Tika, Danika, Amirah, Julia, Alhaq dan Fakih, serta teman-teman STP; Fakih, Faisol, Zamrudi, dan Dhiwa yang saling memberi semangat dan dukungan dalam masa-masa akhir perkuliahan ini.
8. Teman-teman Despro-DKV 2015 yang selalu ramah dan menyenangkan karena telah memberi kesan sejak awal perkuliahan hingga seterusnya di masa depan.
9. Tidak lupa kepada Mas Bayu Itra, Mas Aditya Bayu, dan Cak Ikin atas referensi dan inspirasi dalam berkarya.
10. Serta semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dan membantu penyelesaian tugas akhir ini.

Wassalaamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 4 Februari 2020

Penulis,



Abdul Manan Heru Setiawan

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL.....	xxii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Perancangan.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Teori Penunjang.....	7
2.1.1 Imajinasi.....	7
2.1.2 <i>Pilot Project</i>	8
2.1.3 Aset Animasi 3D.....	9
2.1.4 Perancangan Karakter.....	11
2.1.5 Perancangan Environment.....	13
2.2 Studi Analisis <i>Existing</i>	15
2.2.1 The Peanuts Movie.....	15
2.2.2 The Boss Baby.....	18
2.2.3 Adit & Sopo Jarwo.....	21
BAB III.....	25

METODOLOGI DESAIN	25
3.1 Alur Riset.....	25
3.2 Protokol Riset.....	26
3.2.1 Konsep Karakter dan Environment	26
3.2.2 Pematangan Karakter dan Environment	27
3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset	35
BAB IV	37
ANALISIS HASIL RISET	37
4.1 Konsep Karakter dan <i>Environment</i>	37
4.1.1 Studi Eksisting	37
4.1.2 Observasi	37
4.1.3 Analisis Cerita.....	44
4.2 Pematangan Karakter dan Environment.....	52
4.2.1 Studi Eksperimental 1.....	52
4.2.2 In-depth Interview 1	60
4.2.3 Studi Eksperimental 2.....	62
4.2.4 In-depth Interview 2	67
4.2.5 Studi Eksperimental 3.....	71
4.2.6 In-depth Interview 3	73
4.2.7 Purwarupa	74
BAB V	75
KONSEP PERANCANGAN.....	75
5.1 Deskripsi Perancangan	75
5.2 Konsep <i>Pilot Episode</i>	75
5.3 Kriteria Desain	76

5.3.1	Kebutuhan Konsumen	76
5.3.2	Karakter	76
5.3.3	<i>Environment</i>	77
5.4	Produk yang Dihasilkan	77
5.5	Plot Cerita	78
5.5.1	Konsep Dunia.....	78
5.5.2	<i>Storyboard</i>	79
5.6	Proses Desain Karakter	80
5.6.1	Desain Karakter Utama	80
5.6.2	Desain Karakter Figuran.....	100
5.6.3	Pemodelan 3D dan Surfacing.....	101
5.6.4	Rigging Karakter	106
5.6.5	Ekspresi dan Gestur Karakter	108
5.7	Konsep <i>Environment</i>	111
5.7.1	Desain Environment Dunia Nyata.....	111
5.7.2	Desain Environment Dunia Imaji.....	117
5.7.3	Konsep Visual Animasi	122
5.8	Implementasi.....	123
5.8.1	Target Luaran.....	128
5.8.2	Konsep Distribusi	128
BAB VI	137
PENUTUP	137
6.1	Kesimpulan.....	137
6.2	Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	141

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 Cuplikan Film The Peanuts Movie	16
Gambar 2.2.2 Cuplikan Environment dalam The Peanuts Movie	17
Gambar 2.2.3 Cuplikan Film The Boss Baby	18
Gambar 2.2.4 Karakter Film The Boss Baby.....	19
Gambar 2.2.5 Cuplikan <i>environment</i> pada The Boss Baby	20
Gambar 2.2.6 Banner promosi Adit & Sopo Jarwo	21
Gambar 2.2.7 Environment serial animasi Adit & Sopo Jarwo.....	23
Gambar 4.1.1 Tipikal rumah-rumah di lokasi.....	41
Gambar 4.1.2 Kawasan taman bermain.....	42
Gambar 4.1.3 Referensi <i>environment</i>	43
Gambar 4.2.1 Sketsa Karakter Navis	59
Gambar 4.2.2 Sketsa Karakter Lainnya.....	59
Gambar 4.2.3 Sketsa Alternatif Eksperimental.....	60
Gambar 4.2.4 Dokumentasi in-depth Interview 1	60
Gambar 4.2.5 Hasil Eksperimental 2.....	64
Gambar 4.2.6 Hasil Eksperimental 2.....	65
Gambar 4.2.7 Hasil Eksperimental 2.....	65
Gambar 4.2.8 Hasil Eksperimental 2.....	66
Gambar 4.2.9 <i>Concept art environment</i> dan karakter	67
Gambar 4.2.10 Dokumentasi <i>Interview</i> 2.....	67
Gambar 4.2.11 Dokumentasi Interview 1.....	69
Gambar 4.2.12 Kelengkapan <i>rig</i> karakter Navis.....	71
Gambar 4.2.13 <i>Scenes</i> dari studi eksperimental 3.....	72
Gambar 4.2.14 Dokumentasi in-depth interview 3	73
Gambar 5.5.1 Cuplikan storyboard	80
Gambar 5.6.1 Alternatif desain karakter Navis	83
Gambar 5.6.2 Desain terpilih karakter Navis	83
Gambar 5.6.3 Hasil render karakter Navis	84
Gambar 5.6.4 Alternatif desain karakter Ruben	86
Gambar 5.6.5 Sketsa Karakter Ruben	87

Gambar 5.6.6 Hasil render karakter Ruben	88
Gambar 5.6.7 Alternatif desain karakter Mamad.....	90
Gambar 5.6.8 Sketsa Karakter Mamad.....	91
Gambar 5.6.9 Hasil render karakter Mamad.....	92
Gambar 5.6.10 Alternatif desain karakter Sukma.....	94
Gambar 5.6.11 Sketsa Karakter Sukma.....	95
Gambar 5.6.12 Hasil render karakter Sukma.....	95
Gambar 5.6.13 Alternatif desain karakter Prof . Noto	98
Gambar 5.6.14 Sketsa Karakter Prof. Noto	98
Gambar 5.6.15 Hasil desain Prof. Noto yang telah dikonversi.....	99
Gambar 5.6.16 Alternatif sketsa Bunda.....	100
Gambar 5.6.17 Hasil render karakter Bunda	100
Gambar 5.6.18 Tipe-tipe pesawat alien di <i>environment</i> dunia imaji	101
Gambar 5.6.19 Topologi Karakter Navis	102
Gambar 5.6.20 Model 3D Karakter Navis.....	103
Gambar 5.6.21 Model 3D Karakter Sukma	103
Gambar 5.6.22 Model 3D Karakter Ruben.....	103
Gambar 5.6.23 Model 3D Karakter Mamad	104
Gambar 5.6.24 Tekstur untuk Karakter Navis	105
Gambar 5.6.25 <i>Surfacing</i> Karakter Navis.....	106
Gambar 5.6.26 <i>Rig</i> Karakter Navis	107
Gambar 5.6.27 <i>Rig</i> Karakter Lainnya.....	107
Gambar 5.6.28 <i>Rig</i> pada objek non-karakter	108
Gambar 5.6.29 Pengaturan <i>Pose Library</i>	109
Gambar 5.6.30 Penerapan <i>Pose Library</i> untuk Ekspresi Karakter Navis	110
Gambar 5.6.31 Penyesuaian Gestur Karakter	111
Gambar 5.7.1 Diferensiasi tampilan <i>environment</i>	111
Gambar 5.7.2 Sketsa awal <i>environment</i> dunia nyata.....	113
Gambar 5.7.3 Model 3D rumah di kampung halaman Navis	114
Gambar 5.7.4 Beberapa objek <i>property</i> kampung	114
Gambar 5.7.5 Beberapa tekstur yang dipakai di eksterior kampung	115

Gambar 5.7.6 Beberapa objek <i>property</i> kampung setelah <i>surfacing</i>	115
Gambar 5.7.7 Hasil <i>render environment</i> eksterior kampung	115
Gambar 5.7.8 Beberapa sampel tekstur daun pohon	116
Gambar 5.7.9 Beberapa objek pohon yang sudah diberi material	116
Gambar 5.7.10 Hasil render eksterior lapangan.....	116
Gambar 5.7.11 Hasil <i>render</i> interior kamar.....	117
Gambar 5.7.12 Material dasar dunia imaji	117
Gambar 5.7.13 Hasil render eksterior Nebula Ceker Ayam.....	118
Gambar 5.7.14 Tipe-tipe pesawat pada eksterior Nebula Ceker Ayam ..	119
Gambar 5.7.15 Hasil render interior pesawat Navis	119
Gambar 5.7.16 Objek-objek hologram pada interior pesawat Navis	120
Gambar 5.7.17 Hasil <i>render</i> eksterior Planet Kanyon	120
Gambar 5.7.18 Sketsa bebatuan untuk <i>environment</i> Kanyon.....	121
Gambar 5.7.19 Objek robot untuk karakter Mamad	122
Gambar 5.7.20 <i>Concept art environment</i> dan karakter	122
Gambar 5.8.1 Implementasi desain final pada beberapa <i>scene</i>	123
Gambar 5.8.2 Kanal Youtube Imajinavis	129
Gambar 5.8.3 Bagan Alur Pendaftaran HKI Melalui KKH-IKM.....	130
Gambar 5.8.4 Bagan lini waktu pengerjaan.....	131
Gambar 5.8.5 Tangkapan layar <i>environment</i> dari platform Oculus.....	134

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1 <i>In-depth Interview</i> 1	28
Tabel 3.3.1 Jadwal pelaksanaan riset	35
Tabel 5.6.1 Profil karakter Navis	81
Tabel 5.6.2 Profil karakter Ruben	84
Tabel 5.6.3 Profil karakter Mamad	88
Tabel 5.6.4 Profil karakter Sukma	92
Tabel 5.6.5 Profil Karakter Prof. Noto	96
Tabel 5.8.1 Pratinjau Implementasi Aset dalam Skena 1	124

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Imajinasi menurut KBBI adalah daya berpikir untuk untuk membayangkan atau menciptakan gambaran kejadian berdasarkan pengalaman seseorang. Proses tersebut bermanfaat untuk memanggil memori yang pernah terjadi untuk pemecahan masalah pada suatu situasi. Abdjul (2014) menyimpulkan pentingnya imajinasi bagi anak sebagai perangsang pengembangan bidang kognitif, sosial-emosi, bahasa, seni, dan moral. Imajinasi juga penting dalam pengembangan kreativitas anak. Melalui imajinasi seseorang menghubungkan sesuatu yang riil dan imajiner. Proses inilah yang selanjutnya melahirkan suatu kreativitas. Dalam hal ini imajinasi menjadi latar belakang kemunculan suatu kreativitas dan inovasi. (Karnedi 2013)

Imajinasi secara sederhana adalah kemampuan berkhayal. Pada praktiknya imajinasi membawa manusia membayangkan sesuatu tanpa batasan sehingga muncul ide-ide yang unik dan baru. Imajinasi menjadi pokok keindahan, keunikan, dan kebaruan karya manusia. Korelasi imajinasi dan kreativitas itulah yang menjadikan manusia sampai ke era peradaban dan kebudayaan seperti sekarang ini. Anak setidaknya perlu materi kreativitas sebagai bekal pengembangan imajinasi, intelektual, dan motorik anak.

Berdasarkan bentuknya kreativitas dapat dibedakan dalam tujuh jenis kemampuan yaitu: Kemampuan mengenali objek; Kemampuan berbicara; Kemampuan berpikir atau bernalar; Kemampuan berperilaku; Kemampuan menyusun kembali; Kemampuan berimajinasi; serta kemampuan merangkai bentuk. Ke-tujuh kemampuan tersebut saling berhubungan dan sangat penting dikembangkan dalam diri anak usia sekolah terutama pada usia Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. Menurut Muliawan (2016) kemampuan-kemampuan

tersebut dapat diasah dengan 3 perantara yaitu permainan, umpan balik situasi, serta wahana dan benda sekitar.

Kemampuan imajinasi selain dapat diasah dengan perantara-perantara tersebut, juga dapat diasah dengan animasi yang sesuai. Terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh Ismail dkk (2017) menyimpulkan bahwa video animasi dapat mengembangkan imajinasi dan pemahaman siswa terhadap suatu topik. Diperkuat juga oleh Rashid (2015) yang menyebutkan bahwa salah satu sisi positif film animasi adalah dapat meningkatkan kreatifitas dan olah imajinasi anak.

Habib dan Soliman juga menjelaskan dalam hasil risetnya bahwa film animasi juga memiliki banyak dampak positif bagi anak. Film animasi yang baik dapat mengajarkan anak bagaimana berlaku sosial, bagaimana menyelesaikan suatu permasalahan, manajemen resiko, dan dapat mengajarkan anak untuk menyukai sesuatu yang positif (Habib and Soliman 2015). Singer (2003) menulis pengaruh film televisi anak-anak baik berupa animasi, *puppet*, ataupun lainnya yang memuat konten positif juga cenderung meningkatkan permainan imajinasi anak dan menjadi guru yang baik bagi anak. Animasi dapat menjadikan presentasi statis menjadi lebih dinamis dan hidup sehingga mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi bagi *audience* dalam mempelajari suatu bahasan.¹ Melalui animasi kreator konten dapat menyampaikan pesan moral dan memberikan informasi dalam kemasan yang lebih menarik. Menurut Qardhawi (2009) dalam Priyanto (2013) animasi sebagai bagian dari media film merupakan alat yang penting dalam memberi pengarah dan hiburan. Film merupakan alat propaganda ampuh untuk mempengaruhi khalayak umum untuk berbagai tujuan. Karenanya film animasi dapat digunakan sebagai media penanaman budi pekerti.

Anak-anak pada masa ini juga sudah dapat menentukan tayangan yang disukainya melalui berbagai media digital. Ketersediaan berbagai platform baru seperti Youtube, Vimeo, dan platform *video streaming* lainnya memudahkan anak-

¹ Harrison H. L. dan Hummell L. J., "Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education", *The Technology Teacher*. Vol.69 No.8, Mei-Juni 2010, 20-25

anak menjangkau konten yang disukai sekaligus memudahkan pemasaran produk animasi. Salah satu kesuksesan produk animasi lokal melalui platform digital contohnya adalah animasi Nussa. Menurut situs socialblade.com kanal Youtube Nussa Official dalam waktu kurang dari satu tahun telah dapat menarik 4 juta subscriber. Namun animasi Nussa hanya menarget *audience* muslim karena muatan utama yang ingin disampaikan adalah pendidikan agama islam.

Salah satu ragam tema animasi yang digemari anak adalah petualangan. Namun *genre* ini masih didominasi konten dari luar negeri. Pada platform Youtube dan saluran TV lokal penonton anak-anak lebih mengenal IP luar negeri seperti Boboiboy dari Animonsta dan Upin & Ipin dari Les' Copaque. Sangat disayangkan kurangnya pelaku industri animasi lokal yang bertema petualangan padahal tema tersebut sangat populer di kalangan anak-anak. Tema petualangan selain menghibur, juga mudah digunakan untuk menyampaikan pesan karena lebih fleksibel dan imajinatif sehingga tidak terikat dengan keterbatasan dunia nyata.

Kebanyakan animasi lokal saat ini dikemas dengan bercerita tentang kehidupan sehari-hari dan menyampaikan pesan secara tersurat oleh suatu tokoh seperti ustaz atau guru. Tema-tema tersebut dapat dijumpai dalam beberapa animasi lokal seperti Adit & Sopo Jarwo karya MD Animation, Keluarga Somat oleh Dreamtoon Animation, dan Entong produksi MNC Animation. Gaya penyampaian tersebut meskipun bagus dan mudah dipahami, sayangnya kurang menghargai kebebasan penonton dengan menyuapi pesan moral dalam dialog. Karena itu penulis dan tim ingin menciptakan produk *intellectual property* (IP) animasi bertema petualangan yang mengizinkan penonton untuk mencerna pesan secara implisit untuk memberikan kebebasan analisis dan imajinasi anak.

“*Intellectual property* (IP) adalah nyawa dari ekonomi kreatif” pernyataan tersebut disampaikan oleh Joshua Simandjuntak, Deputy Pemasaran Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dalam Jumpa Pers yang diadakan Bekraf untuk jenama Indonesia yang hendak diberangkatkan ke Licensing Expo China 2019. Hal tersebut adalah salah satu bukti pentingnya komersialisasi IP dan tingginya dukungan pemerintah terhadap pengembangan IP lokal Indonesia. Pemerintah, melalui Bekraf

juga menunjukkan kesungguhannya dengan berbagai program yang mendukung komersialisasi IP lokal, di antaranya dengan program Katapel. Program tersebut diadakan untuk menjembatani pencipta IP lokal dengan ahli di bidang pemasaran lisensi IP yang dinilai kurang terjalin padahal penjualan lisensi IP dinilai potensial baik dalam maupun luar negeri.²

Desain karakter dalam animasi sebagai salah satu bentuk *intellectual property* juga sedang menjadi perhatian Bekraf. Meskipun persentase kontribusi terhadap PDB tergolong kecil yaitu hanya sebesar 1.31% terhadap total NTB ekonomi kreatif pada tahun 2013, laju pertumbuhan sub-sektor film, animasi, dan video setiap tahun selalu mengalami kenaikan contohnya pada tahun 2016 laju pertumbuhannya sebesar 16,5% dari sebelumnya pada tahun 2015 yang hanya 13,7%.³ Minimnya kontribusi industri animasi terhadap PDB juga di antaranya dibuktikan dengan rendahnya nilai ekspor yaitu sebesar Rp.6,39 miliar padahal nilai impornya sangat tinggi yaitu sebesar Rp.24,14 triliun pada 2013.⁴ Hal ini menunjukkan tingginya permintaan masyarakat terhadap produk industri animasi namun tidak sebanding dengan kapasitas pelaku dan produk industri animasi yang bersaing dan dapat diterima masyarakat. Sangat disayangkan bila anak-anak sebagai target khalayak utama industri animasi lebih banyak menonton produk animasi luar negeri daripada produk dalam negeri.

Media animasi juga sangat cocok menjadi media hiburan bagi anak karena selain disukai oleh anak animasi juga dapat menjadi wahana pengembangan imajinasi. Media animasi dapat memberikan contoh umpan balik situasi dengan simulasi keadaan yang terkandung di dalamnya dan menjadi inspirasi anak dalam menciptakan karya. Melalui fleksibilitas animasi yang tidak terikat dengan kaidah

² Katapel, 'Tentang Kami', *KATAPEL.ID – Creative IP Bootcamp*, Author, 2018, <https://www.katapel.id/tentangkami> (diakses 9 September 2019)

³ Bekraf, 'Persentase Laju Pertumbuhan PDB Ekonomi Kreatif Indonesia atas dasar harga berlaku tahun 2014-2016 menurut subsektor', *Data Bekraf*, Jakarta, Author, 2017, <http://data.bekraf.go.id/index.php?r=site%2Findex> (diakses 9 September 2019)

⁴ Tim Studi dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif (2015) *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional*. Jakarta: Republik Solusi.

dunia nyata animasi dapat memberi contoh kebebasan anak dalam berkhayal dan menemukan ide-ide kreatif. Fleksibilitas tersebut juga membuka beragam peluang media-media baru yang dapat digunakan. Misalnya media permainan digital, *augmented reality*(AR), hingga *virtual reality*(VR). Dengan memilih *pilot project* sebagai judul penulis dapat mencoba mengimplementasi produk yang telah dibuat ke dalam media-media baru sebagai pembeda dan inovasi dari produk animasi-animasi sebelumnya. Namun media animasi tidak dapat berdiri sendiri. Animasi membutuhkan karakter dan *environment* yang mendukung jalannya cerita.

Karakter merupakan salah satu unsur yang harus ada dalam sebuah cerita naratif. Karakter memiliki berbagai fungsi dalam sebuah cerita di mana pencerita dapat menuangkan gagasannya. Karakter animasi tidak hanya digunakan untuk mendukung jalannya cerita, tetapi juga mempunyai ciri atau keunikan dalam konsep dan desainnya (Kerlow 2009).

Selain karakter yang kuat, sebuah film animasi membutuhkan latar tempat sebagai pendukung interaksi karakter dengan lingkungan. Menurut (Ghertner 2010) dalam animasi, ketika banyak yang menganggap bahwa interaksi antar karakter membawa cerita dalam film, karakter tersebut juga selalu berinteraksi dengan dunia tempat mereka tinggal. Mereka berjalan melewatinya, menyentuhnya, dunia tersebut bisa menyapa mereka kembali, dan menggerakannya ke depan. Maka dari itu *environment* dalam sebuah cerita animasi sangat penting karena memiliki komposisi yang unik dan prespektif dalam membangun cerita.

Karena latar belakang tersebut diperlukan perancangan karakter untuk mendukung jalannya cerita sehingga dapat menjadi hiburan bagi anak pada *pilot episode* animasi “Imajinavis” dengan mengadaptasi unsur kreativitas lokal agar dapat sekaligus menjadi inspirasi anak sebagai target penonton dalam berimajinasi dan berkarya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah: “Bagaimana merancang karakter dan *environment* serial animasi ‘Imajinavis’ dengan merepresentasi imajinasi anak?”

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan rancangan karakter dan *environment* serial animasi “Imajinavis” dengan merepresentasi imajinasi anak.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka diperlukan batasan-batasan yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam perancangan ini. Adapun batasan-batasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan karakter dan *environment* meliputi konsep hingga pemodelan tiga dimensi.
2. Penulis memprioritaskan perancangan karakter untuk karakter utama dan beberapa karakter pendukung cerita.
3. Perancangan karakter meliputi sketsa, modeling, surfacing, dan rigging.
4. Perancangan environment dibatasi hanya untuk environment yang tampak pada tiap *shots* di episode pilot.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Penunjang

2.1.1 Imajinasi

Pada perancangan ini imajinasi anak mengambil peranan yang penting sebagai dasar dibuatnya cerita yang nantinya akan mempengaruhi perancangan karakternya. Berikut kajian penulis terkait imajinasi:

1. Definisi Imajinasi

Imajinasi berasal dari Bahasa Latin *imāgo* yang berarti gambar dan *imāginātiō* yang berarti menggambarkan. Imajinasi secara definitif adalah kemampuan untuk menciptakan benda-benda, orang, dan suatu kelompoknya dalam pikiran tanpa masukan langsung dari panca indra. Imajinasi dapat juga didefinisikan sebagai bentukan pengalaman-pengalaman dalam pikiran, bias jadi berupa pemanggilan kembali peristiwa masa lalu baik dengan perubahan-perubahan tertentu atau yang diciptakan dari awal tanpa terjadi sebelumnya. (Szczelkun 2018)

Imajinasi adalah proses kognitif yang digunakan dalam fungsi mental dan kadang digunakan bersamaan dengan penggambaran psikologis. Menurut Byrne (2007) imajinasi didefinisikan demikian karena melibatkan pemikiran tentang berbagai kemungkinan.

Pengembangan kemampuan imajinatif pada anak menurut Yusuf (2006) mampu memfasilitasi perkembangan anak pada aspek keterbukaan, kreativitas, daya pikir, dan daya cipta. Abdjul (2014) menyimpulkan bahwa imajinasi sangat penting dalam hubungan perkembangan kognitif, sosial-emosi, bahasa, seni, dan moral.

Tanpa imajinasi perilaku dan pengetahuan anak terbatas pada apa yang mereka lihat dan dengar.

2. Manfaat Imajinasi

Kemampuan imajinasi adalah kemampuan untuk memunculkan kembali ingatan di masa lalu untuk menciptakan kemungkinan-kemungkinan atas kejadian sekarang atau di masa depan. Tujuannya adalah untuk memperagakan kembali sebuah situasi dan menemukan alternatif solusi dari suatu permasalahan.

Menurut Santi (2009) Imajinasi merupakan unsur pokok dalam pengembangan kreativitas. Jika anak diberikan kebebasan, anak akan merasa mandiri dan percaya diri dalam berkreasi. Imajinasi juga dapat membantu anak menggali potensi dan mengembangkan minat bakatnya. (Abdjul 2014)

Selain itu berbagairiset telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh imajinasi untuk anak-anak. Riset yang dilakukan oleh Andrée dan Lager-Nyqvist (2013) menemukan bahwa imajinasi sangat penting dalam pembelajaran di kelas. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa selama pembelajaran bersama siswa, imajinasi memperkaya dan memperluas minat siswa terhadap sains.

2.1.2 Pilot Project

Pilot Project adalah pelaksanaan program percontohan yang dirancang sebagai pengujian atau percobaan dalam rangka untuk menunjukkan efektivitas suatu program, mengetahui dampak suatu program dan keekonomisannya. (BPPT 2014)

Dalam definisi televisi terdapat istilah *pilot episode*. *Pilot episode* adalah episode sendiri dari sebuah serial yang dibuat oleh kreator atau produser untuk menunjukkan dan menjual serial tersebut kepada suatu stasiun TV (Basile 2019). *Pilot episode* berguna untuk menguji apakah suatu serial film akan sukses ketika diluncurkan ke publik.

Pada penelitian ini perencanaan *pilot episode* adalah perancangan sebuah episode yang menjadi contoh atau sampel animasi yang diharapkan dapat membuka kesempatan untuk dibuat versi penuhnya. Kebanyakan pada animasi, *pilot project* berupa video berdurasi pendek yang menjadi episode pertama suatu serial animasi.

2.1.3 Aset Animasi 3D

Animasi 3D seperti animasi dalam bentuk lainnya memerlukan aset untuk membawa cerita dari satu titik ke titik lainnya. Berikut ini kajian penulis terkait aset animasi 3D, pengertian dan rinciannya.

1. Karakter

Sopov menjelaskan desain karakter dalam sebuah artikel bahwa karakter harus dirancang dan tidak muncul dengan sendirinya, ada beberapa prinsip dasar atau pedoman yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan sebuah karakter (Sopov 2013). Beberapa prinsip berikut akan menjadi dasar bagi perancangan karakter yang akan dilakukan oleh penulis:

1. Fungsi

Salah satu teori yang paling umum dalam desain adalah bentuk harus mengikuti fungsi, dan ini berlaku untuk semua bidang termasuk desain karakter. Sebuah karakter dengan bentuk logis, bentuk yang jelas akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh otak manusia.

2. Gaya atau Estetika

Yang dapat membuat atau menghancurkan karakter adalah gaya atau estetika umum yang digunakan dalam penciptaannya. Terlepas dari bentuk dasar pada karakter, gaya dan estetika desain karakter dapat dicapai dari bentuk-bentuk lain yang membur dan saling memberi rangsangan visual. Kontras bentuk, bentuk atau proporsi adalah cara

yang bagus untuk menyeimbangkan bentuk dan membuat karakter menjadi menarik. Terkadang desain karakter yang paling menarik muncul dari kontras visual yang ekstrim seperti melebih-lebihkan suatu fitur fisik.

3. Watak

Kepribadian karakter terdiri dari banyak aspek, tetapi sebagian besar berasal dari sifat-sifat fisik dan fitur karakter karena Penampilan fisik adalah hal pertama yang ditangkap oleh mata. Bentuk bulat atau gemuk selalu menyiratkan kesan lucu karena secara umum bentuk ini dikaitkan dengan bayi dalam kesadaran visual kita.

2. *Environment* dan Properti

Desain *environment* adalah proses pemberian latar belakang untuk mendukung jalannya cerita. *Environment* berguna untuk memberi informasi kepada penonton tentang latar tempat dan waktu berlangsungnya suatu kejadian di cerita. Suatu karya gambar 3D maupun animasi 3D akan lebih indah dan menarik jika memiliki *background* dan efek visual di dalamnya. (Aditya 2007). Menurut Cantrell dan Yates (Cantrell and Yates 2012) berikut ini 3 hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *environment* animasi:

1. Diorama yaitu metode yang digunakan untuk membuat lingkungan dalam ruang 3 dimensional dengan visualisasi perubahan waktu.
2. *Foreground*, *middleground*, dan *background* adalah metode pembagian susunan kedalaman. Penyusunan kedalaman ini akan berpengaruh pada *flow* perhatian penonton.
3. *Ground*, *horizon*, dan *sky* adalah teknik visualisasi pemisahan langit dan bumi dengan penggambaran cakrawala (*horizon*).

4. *Narrative* yaitu bahwa *environment* harus dapat menceritakan sesuatu atau mendukung jalannya cerita yang sedang berlangsung.

Sedangkan desain properti adalah perancangan benda-benda baik untuk melengkapi *environment* maupun untuk interaksi karakter dengan *environment*.

2.1.4 Perancangan Karakter

Diringkas dari Tillman (2011) ada beberapa tahapan yang diperlukan untuk merancang karakter dengan baik. Dimulai dengan penentuan archetype karakter hingga pembuatan *model sheet*. Tahapan tersebut dapat dijabarkan di antaranya seperti berikut:

1. Penentuan *Archetype* Karakter

Archetype berasal dari Bahasa Yunani “*archein*” yang berarti orisinal dan “*typos*” yang berarti pola, model, atau jenis. *Archetype* merupakan representasi kepribadian dan sifat yang bisa dikenali manusia. Sebenarnya ada banyak jenis archetype namun ada beberapa yang hamper selalu muncul dalam cerita populer.

Carl Jung meyakini bahwa beberapa ide umum yang berulang mendefinisikan karakter tertentu. Ide-ide tersebut menjadi dasar bagi manusia untuk mendefinisikan orang-orang yang ditemui baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam karya fiksi. Ada beragam pengelompokan archetype namun beberapa yang paling umum ditemui di antaranya *the hero*, *the shadow*, *the animus/anima*, *the mentor*, dan *the trickster*. Pengelompokan tersebut memudahkan pembangunan karakter. (Tillman 2011)

2. Character Story

Setelah itu karakter perlu penjabaran cerita latar belakang kehidupannya. Meskipun tidak selalu membutuhkan latar belakang, namun dalam jangka panjang memudahkan dalam pembuatan

karakter. Tillman menyediakan templat dalam bukunya dengan memecah kebutuhan cerita ke dalam beberapa kategori berikut:

1. Keterangan dasar,
2. Ciri pembeda,
3. Karakteristik sosial,
4. Atribut,
5. Ciri emosional, dan
6. Keterlibatan karakter.

3. Bentuk Dasar Karakter

Siluet atau bentukan karakter menjadi modal awal dalam merancang visual karakter. Beberapa bentuk dasar memiliki asosiasi tertentu terhadap beberapa kualitas. Misalnya persegi identik dengan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, keteraturan, dan lain sebagainya.

4. Referensi

Referensi dalam pembuatan karakter menurut Tillman bisa didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengamati dari benda asli maupun foto untuk memastikan bahwa objek yang dibuat benar secara visual. Perancang perlu mengamati referensi dengan baik agar karakter yang dibuat dapat menyampaikan representasi yang diinginkan.

5. Estetika

Estetika didefinisikan sebagai filosofi yang berkaitan dengan sifat dari keindahan, kesenian, dan perasaan. Estetika adalah hal yang pertama dilihat oleh *audience* Karena pada dasarnya manusia terpicat dengan benda-benda yang menarik secara visual. Pembuatan estetika karakter perlu memperhatikan usia kelompok target, dan *genre* dari cerita yang dibuat.

6. Turnaround, Pose, dan Ekspresi Karakter

Turnaround, pose, dan ekspresi karakter diperlukan setelah karakter dibuat untuk menampilkan bagaimana karakter akan terlihat dalam sudut pandang, gerakan, dan ekspresi yang diinginkan sesuai cerita. Hal ini juga diperlukan agar karakter tetap konsisten.

7. Model Sheet

Kemudian dibuatlah *model sheet* yang memuat turnaround, pose, ekspresi, serta deskripsi mendetail terkait dengan penampilan karakter. *Model sheet* diperlukan untuk menjaga konsistensi karakter bila sewaktu-waktu perlu dibuat oleh perancang yang berbeda. *Model sheet* juga diperlukan untuk memastikan atribut pada karakter tetap konsisten meskipun dibuat dalam detail atau bentuk lain seperti *merchandise* dan lainnya.

2.1.5 Perancangan Environment

Menurut Hernandez (2013) ada beberapa elemen yang perlu diperhatikan dalam perancangan *environment*. Elemen-elemen tersebut menjadi pengikat *lay out* dalam penceritaan dan perspektif sehingga menjadi *environment* yang utuh. Elemen-elemen tersebut di antaranya:

1. Tekstur dan Permukaan

Eksplorasi tekstur dan permukaan membantu *audience* mengenali *environment* yang dibentuk. Tekstur menghubungkan visual dengan persepsi tentang bagaimana suatu benda seharusnya terlihat atau bagaimana suatu benda berinteraksi dengan benda lainnya. Karena itu tekstur mampu membantu melengkapi deskripsi suatu *environment*.

2. Focused Storytelling

Tujuan perancangan *environment* salah satunya adalah menciptakan naratif yang mampu membuat pembaca merasakan sesuatu. Karena itu dalam perancangan *environment* harus

memperhatikan elemen *storytelling* agar *audience* merasa terhubung dengan cerita.

3. Floor Maps dan Shot Lists

Floor maps dan *Shot Lists* membantu menjaga konsistensi environment dalam penyampaian cerita. Meskipun tidak menjadi bagian yang tampak secara langsung oleh pemirsa namun dengan adanya *floor maps* dan *Shot Lists* perancang menjadi lebih mudah menentukan interaksi karakter dengan *environment* secara konsisten.

4. Objek dan Aset

Perancangan *environment* membutuhkan preparasi objek dan aset atau *property* selain untuk membantu penyampaian elemen *storytelling* suatu lokasi, juga dapat digunakan sebagai bagian dari interaksi *environment* dengan karakter. Karena itu bentuk dan peletakan suatu objek juga penting diperhatikan.

5. Relasi Karakter

Karakter dan environment punya keterkaitan yang kuat. Suatu karakter membutuhkan elemen environment yang sesuai dengan ciri fisik dan perilaku karakter. Misalnya karakter berbaju zirah agar dapat dipercaya oleh *audience* membutuhkan *environment* abad pertengahan. Selain itu *environment* yang baik mampu menambah kuat karakterisasi tokohnya.

6. Iconography

Iconography dalam konsep perancangan environment adalah peletakan simbol-simbol. Simbol-simbol ini berguna untuk membuat suatu lingkungan dapat dikenali oleh *audience* meskipun berbeda dengan kenyataan. Elemen ini memberi identitas bagi sebuah lingkungan meskipun telah diubah sesuai cerita.

7. Karakteristik

Environment, dalam suatu cerita, sebenarnya adalah salah satu karakter. Bagaimana dan di mana suatu *environment* diletakkan dipengaruhi oleh tujuan, motivasi, dan konflik.

8. Warna

Warna memberikan ilusi adanya cahaya dan bayangan pada media serta merepresentasikan gagasan tentang struktur dan tekstur. Selain itu warna juga memiliki pesan tertentu yang dapat membantu mewakili penyampaian cerita serta memperkuat suasana.

9. Mood

Mood atau suasana adalah komponen alami yang ada di semua jenis visual. Setiap gambar, sengaja atau tidak selalu menampilkan suatu *mood* dalam strukturnya. Tetapi dalam suatu *environment*, peletakan *mood* dapat membantu memperkuat *storytelling*.

2.2 Studi Analisis Existing

Karya Animasi terdahulu menjadi salah satu acuan bagi penulis dalam melaksanakan perancangan dengan teori yang lebih lengkap. Penulis tidak menemukan judul yang serupa dari penelitian terdahulu tetapi mengambil referensi dari penelitian dan animasi yang sejenis. Berikut ini beberapa penelitian dan animasi terdahulu yang berkaitan dengan perancangan yang penulis ajukan.

2.2.1 The Peanuts Movie

The Peanuts Movie merupakan film layar lebar adaptasi dari komik Peanuts karya Schulz. Film ini mengikuti cerita Charlie Brown dan anjingnya, Snoopy. The Peanuts Movie memiliki penggarapan karakter yang unik karena berusaha untuk menghadirkan identitas gambar tangan Schulz yang ikonik ke dalam bentuk tiga dimensi dengan menjaga ciri khasnya sehingga karakter klasik Peanuts tetap lekat di mata penggemar karya-karya Schulz.



Gambar 2.2.1 Cuplikan Film The Peanuts Movie

(Sumber: <http://youtube.com>)

2.2.1.1 Studi Karakter dan Gaya Visual

Karakter dibuat dengan mengadaptasi penuh gaya gambar Schulz sebagai komikus aslinya. Karakter dirancang dengan *Exaggeration* pada beberapa bagian yaitu: kepala, jari tangan dan kaki, telapak kaki, dan lengan. Setiap karakter mendapat *simplification* di seluruh bagian tubuhnya sehingga bentuk tubuh terlihat cenderung geometris. Terdapat beberapa bagian tubuh yang mendapatkan detail tambahan untuk mendapat kesan realis namun dengan tetap mempertahankan karakter asli seperti helai rambut, detail aksesoris, dan material permukaan.

Karakter di *The Peanuts Movie* mengenakan aksesoris yang mencolok atau memiliki ciri fisik yang unik untuk mempermudah pembacaan (*legibility*) namun memperjauh koneksi dengan karakter yang lazim di dunia nyata.

2.2.1.2 Studi Environment



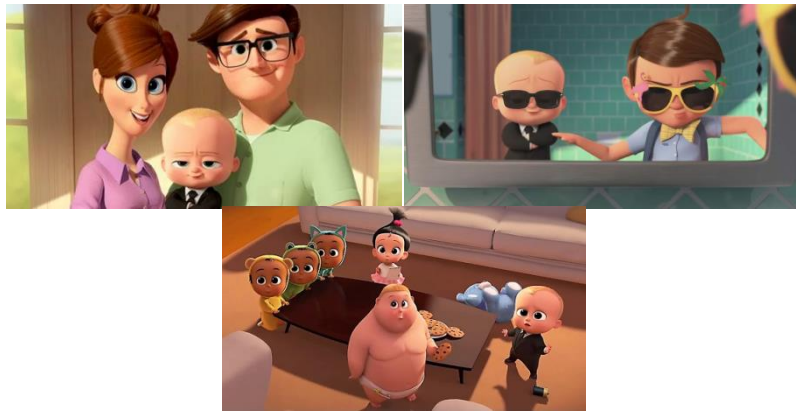
Gambar 2.2.2 Cuplikan Environment dalam The Peanuts Movie

(Sumber: <http://imgur.com>)

Sebagai film animasi *full-length* yang mengadaptasi gambar tangan Charles M. Schulz, *The Peanuts Movie* berusaha mempertahankan simplisitas gaya gambar dari komik dan film seri 2D ikonik Peanuts termasuk dalam penggambaran *environment*.

Environment dalam film *The Peanuts Movie* berusaha menampilkan bentukan *environment* yang sederhana. Film ini tidak mendistorsi *environment* dan properti. Tetapi hanya melebih-lebihkan skalanya untuk memperjelas setiap karakter Peanuts sebagai anak-anak. Tekstur dan material setiap objek dibuat serealistik mungkin sehingga penonton dengan mudah mengenali suatu benda meskipun tidak nampak dalam proporsi sesungguhnya.

2.2.2 The Boss Baby



Gambar 2.2.3 Cuplikan Film The Boss Baby

(Sumber: <http://dreamworks.com>)

The Boss Baby adalah animasi *full length* yang diproduksi oleh Dreamworks Animation. Film ini mengikuti petualangan Tim Templeton yang baru memiliki adik laki-laki.

Penulis memilih film ini untuk dianalisis karena terdapat keserupaan konsep yaitu dari segi cerita mengikuti perubahan emosional karakter utama dari karakter yang egois menjadi karakter yang peduli. Juga konsep yang menghadirkan dua lingkungan yang kontras yaitu dunia nyata dan dunia imajinasi Tim.

2.2.2.1 Studi Karakter dan Gaya Visual



Gambar 2.2.4 Karakter Film The Boss Baby

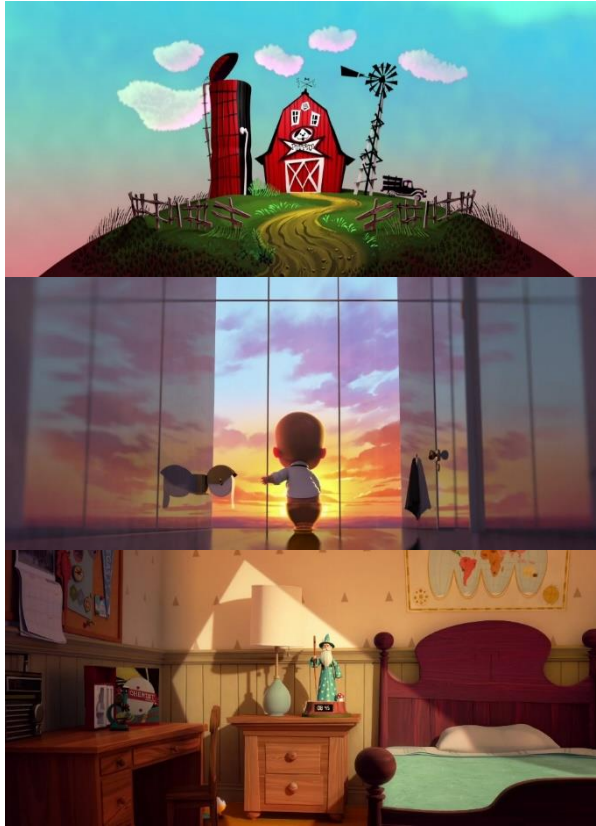
(Sumber: <http://dreamworks.com>)

Exaggeration pada karakter dilakukan dengan cara yang berbeda-beda tergantung usia dan watak masing-masing karakter. Misalnya karakter bayi dan anak-anak dilakukan *exaggeration* pada bagian kepala yang diperbesar ukurannya hingga dua kali ukuran badan.

Gaya visual *The Boss Baby* mengadaptasi film kartun era 90-an yang melakukan simplifikasi di beberapa bagian tubuh sehingga karakter dapat mudah dibaca dan digerakkan namun tetap tampak rasional karena adaptasi tersebut lekat dengan penggambaran umum karakter pada film kartun yang lazim di masyarakat.

Aksesoris dan bentuk fisik karakter tetap mempertahankan bentukan asli dan kebiasaan lazim di dunia nyata misal pakaian yang tidak terlalu mencolok namun tetap menggambarkan identitas karakter.

2.2.2.2 Studi Environment



Gambar 2.2.5 Cuplikan *environment* pada The Boss Baby

(Sumber: <http://dreamworks.com>)

The Boss Baby menggunakan kombinasi elemen 3D dan 2D dengan sangat baik dalam filmnya. Menyesuaikan desain karakter, properti dan *environment* mendapat perlakuan yang sama yaitu dengan *exaggeration* dan *simplification* di bagian tertentu sehingga *environment* tampak *cartoony* dengan nuansa film kartun 90-an.

2.2.3 Adit & Sopo Jarwo



Gambar 2.2.6 Banner promosi Adit & Sopo Jarwo

(Sumber: <http://wikipedia.org>)

Adit & Sopo Jarwo merupakan serial animasi berkonten lokal yang dibuat oleh MD Animation Studio. Animasi ini pertama kali tayang pada tanggal 27 Januari 2014 di stasiun televisi swasta MNC TV.

Adit & Sopo Jarwo menceritakan tentang persahabatan Adit dan teman-temannya yang penuh petualangan dan kisah seru. Adit memiliki sifat yang pemberani, cerdas dan bisa menginspirasi sahabatnya dalam kehidupan sehari-hari untuk lebih hebat lagi dalam menggapai mimpi. Tetapi, Adit dan sahabatnya sering sekali berhadapan dengan duo Sopo dan Jarwo. Sopo dan Jarwo memiliki sifat ingin mendapatkan sesuatu secara instan dan mendapatkan keuntungan tanpa berusaha. Perbedaan sifat ini yang membuat Adit dan Sopo Jarwo selalu “berseteru” dalam setiap episode. Beruntung ada pak Haji Udin sebagai penengah kala Adit dan Sopo berselisih.

2.2.3.1 Studi Karakter dan Gaya Visual



Gambar 2. 1 Karakter-karakter dalam serial Adit dan Sopo Jarwo

(Sumber: <https://gerieka83.wordpress.com>)

Adit dan Sopo Jarwo mengambil gaya visual semi-realis dari berbagai komponen. Mulai dari karakter, environment, hingga property dibuat semirip mungkin dengan objek aslinya. Semua karakter hanya diberi exaggeration pada bagian tertentu. Properti dan environment sebagian besar hanya mendapat simplifikasi bentuk namun tetap mempertahankan tekstur yang realistis. Materialpun meskipun menggunakan *biased render engine* tetapi diusahakan tetap terlihat realistis dengan metode texturing yang lebih rumit agar waktu render dapat dibuat lebih cepat daripada menggunakan metode path tracing render.

Cerita Adit dan Sopo Jarwo seperti pada judulnya berfokus pada kehidupan seorang anak bernama Adit. Adit sebagai protagonis dihadapkan dengan sosok Sopo dan Jarwo sebagai antagonis dalam cerita. Secara umum desain karakter pada serial ini dikotakkan berdasarkan sifatnya. Misalnya karakter Adit sebagai protagonis dijadikan sebagai tokoh teladan anak-anak baik dari segi visual maupun perwatakan dengan penggambaran anak laki-laki yang ideal secara fisik dan memiliki sifat-sifat yang baik seperti pandai, berani, dan kreatif. Sedangkan karakter antagonis seperti Jarwo digambarkan sebagai orang dewasa yang kurang ideal secara fisik dan memiliki karakter yang jahat. Metode demikian paling mudah diterapkan dalam film animasi karena anak-anak akan cenderung mencontoh karakter

yang mereka sukai dan tidak ingin seperti karakter yang tidak mereka sukai baik dari segi visual maupun behavioralnya. Namun penggambaran demikian dapat menyebabkan anak bersikap *prejudice*, stereotipikal, dan cenderung menghubungkan bentuk fisik dan penampilan seseorang dengan perwatakannya.

2.2.3.2 Studi Environment



Gambar 2.2.7 Environment serial animasi Adit & Sopo Jarwo

(Sumber: darmawan-istiono.blogspot.com)

Environment yang disajikan dalam serial animasi Adit & Sopo Jarwo menampilkan latar tempat di daerah sub urban perkotaan Jakarta. *Environment* sub urban ini digunakan untuk menggambarkan budaya dan keragaman yang ada di daerah yang digambarkan. Latar tempat yang dibuat terlihat sangat detail dengan banyak objek-objek pendukung lain yang khas dari *environment* aslinya. *Environment* serial animasi Adit & Sopo Jarwo

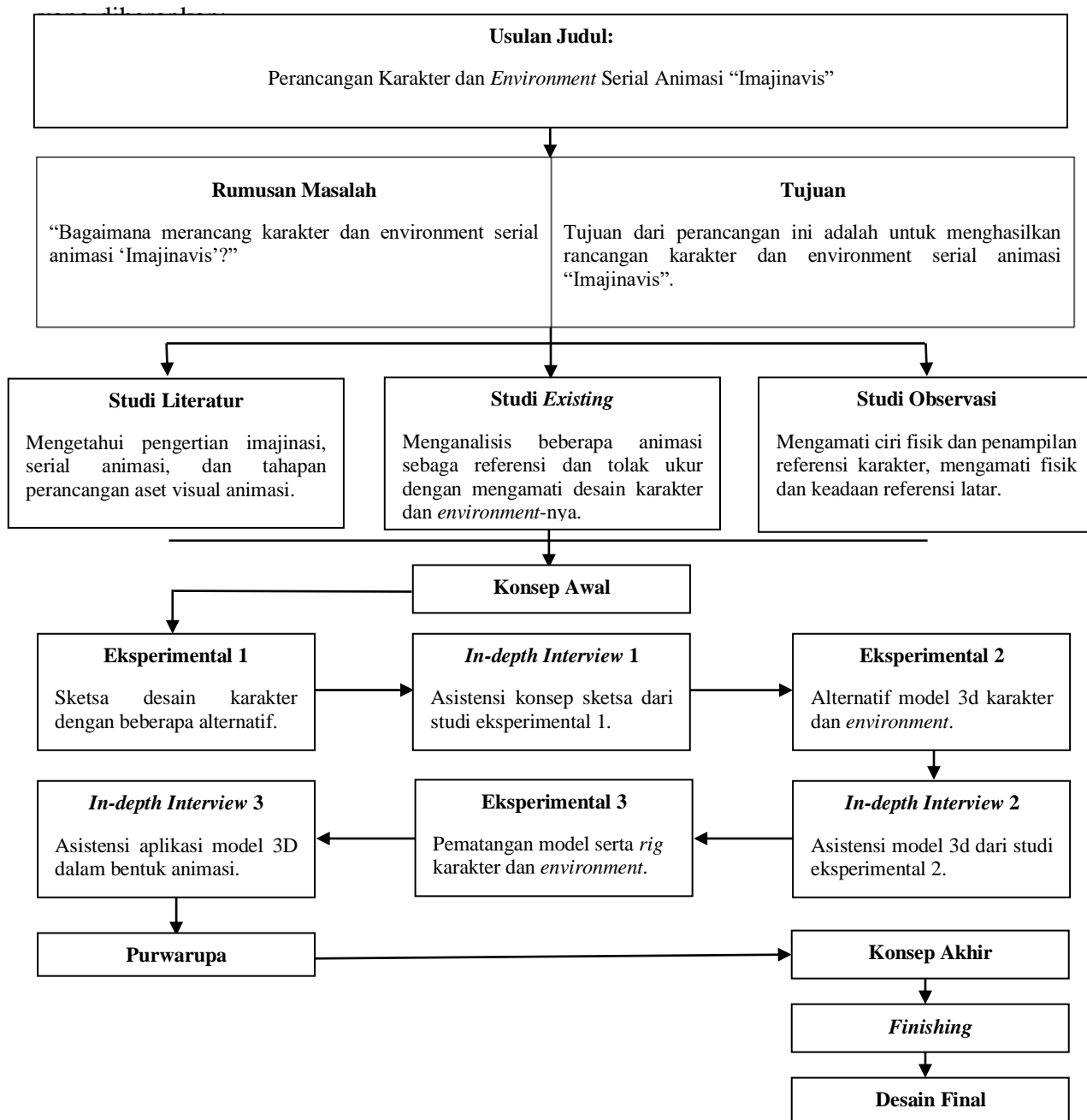
dapat dijadikan rujukan bagi penulis untuk merancang *environment* serial animasi Imajinavis.

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Alur Riset

Untuk membuat perancangan lebih terstruktur dan terarah dibentuklah alur perancangan sebagai berikut sehingga luaran yang dihasilkan sesuai dengan kriteria



Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian

(Sumber: Penulis, 2018)

3.2 Protokol Riset

3.2.1 Konsep Karakter dan Environment

Riset dilakukan pertama dengan membangun konsep aset visual untuk menentukan bagaimana aset-aset yang dibutuhkan untuk menyampaikan pesan dan tujuan yang diinginkan. Penulis melakukan pembangunan konsep dengan melakukan studi literatur, eksisting, dan observasi dengan paparan sebagai berikut:

3.2.1.1 Studi Literatur

Studi literatur berguna untuk menggali data sekunder yang berkaitan dengan perancangan. Literatur yang dianalisis dapat berupa dasar teori, sistematika, dan referensi yang digunakan dalam penelitian. Topik-topik literatur yang ditinjau mencakup:

- a) Imajinasi dan perkembangannya bagi anak,
- b) Pembahasan terkait serial animasi,
- c) Tahapan atau *pipeline* pembuatan animasi,
- d) Aset-aset dalam pembuatan animasi 3D,
- e) Sistematika perancangan karakter, dan
- f) Sistematika perancangan *environment*.

3.2.1.2 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting untuk menentukan konsep visual rancangan karakter dan *environment*. Pada tahap ini penulis mengkaji bagaimana gaya gambar karakter dan *environment* pada animasi-animasi yang telah dipilih sebagai referensi perancangan karakter dan environment animasi:

- a) The Peanuts Movie
- b) The Boss Baby
- c) Adit & Sopo Jarwo

3.2.1.3 Observasi

Tempat : Beberapa Kampung di Surabaya Timur

Waktu : Pekan kedua Bulan November

Observasi adalah metode pengamatan dan pengambilan data untuk mengetahui informasi tentang fenomena-fenomena yang terjadi dalam suatu lingkungan.

Observasi dilakukan di beberapa kampung di Surabaya Timur untuk mengetahui karakteristik fisik dan perilaku masyarakat secara umum. Hal ini dilakukan untuk memperkuat latar belakang karakter dan membantu karakterisasi tiap tokoh dalam cerita. Selain itu perlu juga mengamati karakteristik bangunan dan objek-objek di lokasi observasi sebagai referensi perancangan *environment*.

Poin penting:

- a. Melakukan dokumentasi berupa foto anak-anak yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita.
- b. Mengambil dokumentasi berupa foto lingkungan dengan detail mulai bangunan, perumahan, hingga objek-objek di sekitar lokasi.

3.2.2 Pematangan Karakter dan Environment

Setelah latar belakang cerita dibangun, didapatkan karakter yang dibutuhkan serta bagaimana lingkungan atau setting tempat dan waktu cerita berlangsung kemudian dilakukan pematangan karakter dan *environment* sebagai fokus penulis dalam penelitian ini. Penulis melakukan pematangan karakter dan *environment* dengan metode berikut:

3.2.2.1 Studi Eksperimental 1

Studi eksperimental 1 ialah tahap pembuatan sketsa awal desain karakter oleh penulis dari konsep yang didapatkan sebelumnya. Hasil

dari studi eksperimental akan diuji melalui *in-depth interview* sehingga menghasilkan konsep yang lebih final.

Tabel 3.3.1 Studi Eksperimental 1

Fokus Penelitian	Skesta
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis hasil observasi dan mengelompokkan sesuai latar belakang cerita karakter. • Membuat sketsa desain setiap karakter utama. • Sketsa berbentuk <i>model sheet</i> yang berisi <i>turnaround</i>, pose, dan ekspresi.

3.2.2.2 In-depth Interview 1

In-depth interview 1 akan dilakukan kepada pakar animasi untuk mendapatkan data dan informasi terkait produksi, pra-produksi, dan pemasaran film animasi serial agar animasi yang dihasilkan dalam perancangan ini dapat menjadi luaran yang baik dan dapat diterima konsumen sehingga perancangan dapat lebih bermanfaat. Selain itu pada *in-depth interview* 1 penulis juga menunjukkan hasil rancangan dari studi eksperimental 1 untuk mendapat umpan-balik dan perbaikan.

Tabel 3.2.1 *In-depth Interview* 1

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Head of Studio di Hompimpa Animation
Fokus Penelitian	<i>Interview</i> terkait <i>model sheet</i> karakter
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep perancangan. • Mendiskusikan tren animasi 3D masa kini. • Me-review <i>model sheet</i> yang dibuat dalam studi eksperimental 1.

	<ul style="list-style-type: none"> • Masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 1.
--	--

3.2.2.3 Studi Eksperimental 2

Penulis pada tahap ini membuat alternatif model 3d karakter dari hasil eksperimental 1 dan dengan pertimbangan dari *in-depth interview* 1. Penulis mengeksplorasi gaya visual 3D karakter juga membuat alternatif sketsa tambahan menyesuaikan masukan dari *interview* sebelumnya.

Tabel 3.3.3 Studi Eksperimental 2

Fokus Penelitian	Model 3D karakter
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sketsa desain tambahan sesuai masukan pada <i>in-depth interview</i> 1. • Membuat beberapa alternatif model 3D berdasarkan sketsa yang telah dieksplorasi sebelumnya. • Membuat <i>concept-art</i> dari beberapa <i>shot</i>.

3.2.2.4 In-depth Interview 2

Fokus penulis pada *in-depth interview* 2 adalah mendapatkan umpan balik terkait model 3D karakter yang telah dibuat di studi eksperimental 2. Penulis pada tahap ini membutuhkan masukan yang lebih subjektif, karenanya penulis melakukan dua kali *in-depth interview* pada dua narasumber yang berbeda namun masih dalam ranah yang sama.

Tabel 3.2.4 Narasumber 1 *In-depth Interview* 2

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Head of Studio di Hompimpa Animation

Fokus Penelitian	<i>Interview</i> terkait model 3D karakter
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Me-review sketsa tambahan sebagai revisi dari <i>in-depth interview</i> 1. • Me-review model 3D dan konsep <i>environment</i> yang dibuat dalam studi eksperimental 2. • Masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 2.

Tabel 3.2.5 Narasumber 2 *In-depth Interview* 2

Narasumber	Azareel Maatita
Pekerjaan	Digital Artist di Solar Studio
Fokus Penelitian	<i>Interview</i> terkait model 3D karakter
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Me-review sketsa tambahan sebagai revisi dari <i>in-depth interview</i> 1. • Me-review model 3D dan konsep <i>environment</i> yang dibuat dalam studi eksperimental 2. • Masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 2.

3.2.2.5 Studi Eksperimental 3

Penulis pada tahap ini mematangkan model 3D karakter beserta *rig*-nya serta menyelesaikan *environment* yang dibutuhkan dalam cerita.

Tabel 3.3.6 Studi Eksperimental 3

Fokus Penelitian	Pematangan model 3D karakter dan <i>environment</i> .
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi model 3D <i>environment</i>. • Mematangkan model 3D karakter dan <i>rig</i>-nya.

	<ul style="list-style-type: none"> • Memastikan model 3D aplikatif ketika dianimasikan.
--	--

3.2.2.6 In-depth Interview 3

In-depth interview 3 adalah tahap in-depth terakhir sebelum tahap *prototyping*. Pada tahap ini penulis akan menunjukkan kepada narasumber pratinjau model yang sudah dianimasikan dalam sebuah *scene* untuk menggali masukan-masukan agar rancangan yang dihasilkan lebih layak ditampilkan dalam bentuk jadi kepada *audience*.

Tabel 3.2.7 *In-depth Interview 3*

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Head of Studio di Hompimpa Animation
Fokus Penelitian	<i>Interview</i> terkait model 3D karakter dan <i>environment</i>
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Me-review model secara bentukan ketika diaplikasikan dalam suatu <i>scene</i>. • Me-review pewarnaan dan pencahayaan <i>environment</i> pada setiap <i>shot</i>. • Mendiskusikan hal-hal yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kualitas produk.

3.2.2.7 Purwarupa

Purwarupa atau *prototyping* penulis lakukan dengan menyelesaikan cuplikan luaran akhir yaitu 1 *scene* video yang kontinu dan tidak terpotong-potong sehingga runtutan cerita dapat terbaca dengan cukup jelas. Luaran ini berguna untuk kemudian diujikan kepada target *audience* yaitu anak-anak pada tahap kuesioner.

Tabel 3.3.8 Purwarupa

Fokus Penelitian	Prototype berupa sampel video <i>scene</i> 1.
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi desain karakter dan environment dalam 1 <i>scene</i> video episode pilot.

3.2.2.8 Kuesioner

Setelah pengerjaan purwarupa selesai, untuk mengetahui tingkat keberhasilan purwarupa yang dibuat, penulis mengujikan purwarupa kepada target audience yaitu anak-anak usia 6-9 tahun dengan melengkapi beberapa pertanyaan terkait video sampel yang ditunjukkan.

Tabel 3.2.9 Kuesioner

Fokus Penelitian	Kuesioner
Jenis data	Primer
Target	Anak usia 6-9 tahun
Jumlah responden	50 orang
Daftar pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah tokoh kartun sudah bagus? <ul style="list-style-type: none"> a. Ya b. Biasa saja c. Tidak • Apakah kamu dapat mengenali gerakan dan raut muka tokoh kartun tersebut? <ul style="list-style-type: none"> a. Ya b. Biasa saja c. Tidak • Apakah latar tempat pada cuplikan bagus? <ul style="list-style-type: none"> a. Ya

	<ul style="list-style-type: none"> b. Biasa saja c. Tidak • Apakah kamu dapat mengenali latar tempat cerita di kartun tersebut? <ul style="list-style-type: none"> a. Ya b. Biasa saja c. Tidak • Seberapa suka kamu dengan potongan kartun ini? <ul style="list-style-type: none"> a. Suka sekali b. Biasa saja c. Tidak • Bagian mana yang paling kamu suka? <ul style="list-style-type: none"> a. Aksinya b. Tempatnya c. Tokoh Kartunnya • Kalau ada cerita selanjutnya apakah kamu akan menontonnya? <ul style="list-style-type: none"> a. Ya b. Biasa saja c. Tidak
--	---

3.2.2.9 Konsep Akhir

Tahap pematangan konsep dilanjutkan penyempurnaan kelengkapan aset yaitu seluruh rancangan karakter dan environment yang dibutuhkan cerita.

Tabel 3.3.6 Konsep Akhir

Fokus Penelitian	Model 3D karakter dan <i>environment</i> .
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Seluruh karakter protagonis, antagonis, dan figuran.

	<ul style="list-style-type: none"> • Seluruh environment yang dibutuhkan dalam cerita episode pilot. • Seluruh objek beserta <i>rig</i>-nya jika dibutuhkan.
--	--

3.2.2.10 Finishing

Hasil rancangan karakter dan *environment* kemudian disempurnakan. Rancangan karakter masing-masing diperbaiki bila terdapat kesalahan dalam rigging dan surfacing-nya. Rancangan *environment* juga perlu tambahan detail berupa objek-objek kecil atau tambahan lain berupa sistem partikel untuk rumput, bebatuan, dan lain-lain. *Environment* dan karakter kemudian digabungkan ke dalam sebuah *scene* dan disesuaikan peletakannya berdasarkan kebutuhan cerita.

3.2.2.11 Desain Final

Hasil desain karakter dan *environment* yang telah digabungkan sesuai *shots* yang terdapat di *storyboard* kemudian diorganisasikan dalam beberapa *scenes* dan *collections* untuk memudahkan animator dalam proses animasi.

3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset

Penelitian dilakukan selama 10 minggu sejak awal Bulan Oktober hingga awal Bulan Desember dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.3.1 Jadwal pelaksanaan riset

No.	Aktivitas	Pelaksanaan Penelitian (Per minggu)													
		K1	1-5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Studi Literatur														
2	Studi Eksisting														
3	Observasi														
4	Studi Eksperimental 1														
5	<i>In-depth Interview1</i>														
6	Studi Eksperimental 2														
7	<i>In-depth Interview2</i>														
8	Revisi K1														
9	Studi Eksperimental 3														
10	<i>In-depth Interview3</i>														
11	Purwarupa														
12	Kuesioner														
13	Konsep Akhir														
14	Finishing														
15	Desain Final														

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV

ANALISIS HASIL RISET

4.1 Konsep Karakter dan *Environment*

4.1.1 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan mengamati animasi baik serial maupun *full-length* populer untuk menggali elemen-elemen yang dapat dijadikan acuan bagi penulis. Penulis mengambil elemen-elemen tersebut dengan menganalisis gaya visual karakter dan *environment* masing-masing film atau serial animasi. Penulis dari analisis tersebut mendapatkan data kualitatif berikut:

- Agar terlihat appealing secara visual karakter perlu mendapat *exaggeration* di bagian-bagian tubuh tertentu.
- Menurut Tillman (2011) untuk target usia 5-8 tahun gaya penggambaran karakter yang cocok adalah dengan penggambaran kepala yang besar, mata yang lebih kecil, dan warna yang lebih redam dari pada untuk target *audience* usia 0-4 tahun. Namun pemaparan bentuk untuk kelompok usia ini harus lebih rumit atau lebih detail.
- Setiap karakter perlu memiliki ciri fisik yang unik untuk mempermudah pembacaan (*legibility*).
- Agar gaya gambar lebih *relatable* dapat melakukan adaptasi dari gaya gambar lama seperti pada *The Boss Baby* yang secara visual terinspirasi dari gaya kartun tahun 90-an. *The Peanuts Movie* juga mempertahankan ciri gaya gambar karya Schulz.

4.1.2 Observasi

Penulis melakukan observasi pada 13 – 15 November 2018 pada pukul 13.00 sampai 17.00 W.I.B. di Kampung Nelayan Cumpat yang berlokasi di area Pantai Kenjeran. Penulis mengamati karakteristik

penduduk Kampung Cumpat baik dari segi penampilan, karakter fisik, perilaku, hingga interaksi yang dilakukan penduduk baik dengan penduduk lain (*social*) maupun dengan lingkungannya (*environmental*).



Gambar 4.1.1 Dokumentasi Observasi

(Sumber: Penulis, 2018)

Penulis menemukan beberapa fakta terkait penduduk dan menceritakan hasil observasi dengan membagi kategori penduduk berdasarkan usia dan jenis kelamin. Hal ini dimaksudkan untuk

memudahkan karakterisasi dan penggambaran karakter. Berikut penulis memaparkan hasil observasi berdasarkan kategori usia dan jenis kelamin:

1. Anak-anak

Anak-anak di Kampung Cumpat tinggal bersama orang tuanya di rumah masing-masing. Anak-anak laki-laki memiliki karakteristik:

- a. memiliki kulit berwarna antara sawo matang atau gelap,
- b. sebagian besar berperawakan kurus,
- c. memiliki rambut hitam kecoklatan dengan potongan cepak, pendek, dan sedang,
- d. kebanyakan memakai seragam tim bola baik lokal maupun internasional dengan pasangan celana pendek atau sarung,
- e. selain itu beberapa anak laki-laki yang berusia lebih muda kebanyakan menggunakan kaus yang dibeli dari pasar dengan motif gambar dari film-film di televisi.

Sedangkan anak-anak perempuan memiliki karakteristik berikut:

- a. secara fisik hampir sama dengan anak laki-laki,
- b. rambut diurai atau dikuncir dengan warna hitam kecoklatan,
- c. Anak perempuan berusia lebih muda memakai kaus dengan sablon karakter film-film televisi dan celana pendek atau rok,
- d. Sedangkan yang berusia lebih tua memakai kaus dengan pasangan celana panjang atau rok,
- e. anak-anak perempuan yang bermain di luar lebih sedikit daripada anak laki-laki.

2. Orang Dewasa

Mayoritas penduduk berusia dewasa di Kampung Nelayan Cumpat bekerja di sektor maritim dan perdagangan. Penduduk laki-laki bekerja sebagai nelayan, sedangkan penduduk wanita bekerja

berjualan ikan, kerang, dan hasil laut lainnya. Penduduk laki-laki mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berasal dari Suku Madura
- b. memiliki kulit berwarna lebih gelap,
- c. rambut berwarna hitam, sebagian sudah beruban,
- d. bertubuh agak gemuk, ada pula yang cenderung kekar,
- e. kebanyakan pada siang dan sore hari bertelanjang dada dengan bawahan celana sepanjang betis atau bersarung,
- f. dan memiliki karakter muka yang tegas, cenderung terlihat keras namun murah senyum.

Sedangkan mayoritas wanita yang bekerja menjual ikan atau olahan hasil laut lain memiliki karakter berikut:

- a. memiliki kulit gelap, namun lebih terang daripada pria
- b. berbadan agak gemuk,
- c. mengenakan atasan daster dengan celana sebetis,
- d. kadang memakai jarik sebagai tudung kepala yang sekaligus fungsional untuk memikul ikan atau kerang yang hendak diolah,
- e. bekerja sendiri namun kadang berkumpul pada proses tertentu seperti tahap membersihkan ikan, menjemur udang, dan sebagainya.

Penulis juga mendapatkan data visual terkait bangunan dan elemen kampung yang lain seperti penerangan, jalanan, dan gang. Penulis dalam observasi ini mendapat *key visual* dari lokasi perkampungan dan taman. Berikut pemaparan *environment* berdasarkan kawasan:

1. Kawasan Hunian

Bangunan yang berada di kawasan kampung umumnya menggunakan cat tembok berwarna-warni dan menggunakan atap dari seng atau asbes yang sebagian juga dicat berwarna-warni.

Umumnya antar bangunan di kampung ini berdempetan tanpa jarak karena kepadatan yang cukup tinggi. Selain itu keunikan lainnya adalah hampir setiap rumah memiliki teras di depan rumahnya sehingga ruang interior rumah semakin sempit.

Beberapa rumah memiliki teras yang terkesan berantakan, banyak barang-barang seperti gerobak untuk berjualan, ranjang dari kayu atau bambu untuk duduk-duduk, hingga ember untuk mencuci, dan lainnya.



Gambar 4.1.1 Tipikal rumah-rumah di lokasi

(Sumber: Penulis, 2019)

2. Kawasan Taman

Kawasan taman menjadi salah satu tempat bermain untuk Navis dan teman-temannya. Kawasan ini dipilih karena memiliki banyak wahana bermain seperti perosotan, ayunan, dan jungkat-jungkit agar dekat dengan kehidupan anak-anak. Kawasan ini berada dekat dengan area perkampungan dan pantai sehingga karakter dapat berpindah lokasi cerita dengan dinamis.



Gambar 4.1.2 Kawasan taman bermain

(Sumber: Penulis, 2019)

Sebagai pelengkap penulis juga melakukan observasi dengan fasilitas Google Maps untuk menemukan referensi lokasi yang lebih cocok. Penulis mengambil beberapa gambar dari areal perkampungan yang ada di Surabaya dan sekitarnya. Penulis dari analisis cerita membutuhkan referensi lapangan dan rumah-rumah yang cocok.



Gambar 4.1.3 Referensi *environment*

(Sumber: *maps.google.com*, 2019)

Berdasarkan paparan hasil penelitian observasi tersebut penulis telah dapat mengelompokkan dan menemukan karakteristik baik fisik, perilaku,

maupun budaya masyarakat perkampungan Surabaya. Selain itu penulis juga mendapat data visual terkait bangunan dan elemen perkampungan di lokasi. Pemaparan tersebut dapat menjadi landasan penulis dalam melakukan studi eksperimental.

4.1.3 Analisis Cerita

Analisis cerita dilakukan untuk membatasi karakter yang akan dibuat berdasarkan plot cerita. Pembatasan dilakukan agar karakter yang dirancang benar-benar merupakan karakter yang diperlukan untuk membangun cerita.

4.1.3.1 Sinopsis Cerita

Serial ini bercerita tentang kehidupan Navis, seorang anak berumur 8 tahun yang memiliki sebuah topi bernama Manana. Navis, dengan topi ini bisa berpetualang di dunia imajinasi. Setiap hari dia bermain dengan teman-temannya; Ruben, Mamad, dan Sukma di dunia itu dengan ide-ide permainan baru yang seru. Namun, petualangan mereka sering diganggu oleh Profesor Noto yang entah dari mana datangnya dapat masuk ke dunia itu.

Prof. Noto memiliki keinginan untuk merebut Topi Manana dan menghilangkan seluruh imajinasi anak-anak di dunia. Konon keinginan tersebut adalah dendam pribadi Prof. Noto karena semasa kecil imajinasinya selalu dikekang. Orang tua Prof. Noto menganggap imajinasinya bodoh dan tidak penting. Navis dan teman-temannya di kelanjutan episode akan berusaha menghentikan rencana Prof. Noto.

4.1.3.2 *Story Worksheet* Karakter Utama

Menurut Tillman hal pertama yang perlu dilakukan sebelum pembuatan karakter adalah menentukan cerita latar belakang karakter. Latar tersebut perlu digali dengan menjawab beberapa pertanyaan terkait profil karakter tersebut. Jawaban yang didapat kemudian

dirangkum dalam suatu lembar kerja berisi biodata lengkap yang nantinya berpengaruh pada fisik dan penampilan karakter. Berikut merupakan story worksheet karakter-karakter utama:

1. Navis

a) Biodata

Nama: Navis Aditya Fikri

Alias: Navis/Napis

Umur: 8 tahun

Tinggi badan: 120cm

Berat badan: 22kg

Jenis kelamin: laki-laki

Warna rambut: Hitam

Warna kulit: Coklat

b) Preferensi

Warna kesukaan: Biru

Hobi: Menggambar, membuat prakarya, berimajinasi

Pakaian: Topi *beanie*, kaos dan celana panjang

Navis adalah tokoh utama dalam cerita ini. Anak berusia 8 tahun ini mempunyai imajinasi yang kuat. Dengan topi Manana yang dimilikinya Navis dapat menjelajahi dunia imajinasi dimana dia dan teman-temannya bisa bebas berimajinasi dan imajinasi mereka menjadi kenyataan. Navis adalah anak yang kreatif. Dia sangat suka membuat prakarya dan menggambar. Kamarnya selalu berantakan dengan kertas dan alat-alat keterampilan.

Navis suka membaca buku-buku bergambar untuk referensinya membuat sesuatu, baik untuk menggambar atau untuk bermain-main di dunia imaji. Tidak heran bila dia selalu muncul dengan ide-ide kreatif dan solutif dalam masalahnya sehari-hari.

2. Ruben

a) Biodata

Nama: Ruben

Alias: Ruben

Umur: 9 tahun

Tinggi badan: 119cm

Berat badan: 21kg

Jenis kelamin: laki-laki

Warna rambut: Hitam kemerahan

Warna kulit: Coklat gelap

b) Preferensi

Warna kesukaan: Hijau

Hobi: Bermain bola, bersepeda

Pakaian: Kaos bola dan celana pendek

Ruben adalah sahabat Navis yang paling bersemangat dan ambisius. Namun karakter Ruben yang ambisius ini seringkali dikalahkan oleh kecerdikan Sukma. Hal ini selalu memicu pertengkaran di antara Ruben dan Sukma. Meskipun begitu mereka tetap bersahabat karena keduanya menganggapnya hanya candaan. Ruben terkadang

sombong dan suka pamer keahlian, tapi sifatnya ini seringkali menjadi bumerang bagi dirinya sendiri.

Orang tua Ruben sedikit galak. Tapi mereka memang ingin agar kehidupan Ruben lebih baik dari mereka. Mereka ingin Ruben berpendidikan yang layak jadi ayah dan ibunya selalu mengajari Ruben untuk berbuat sesuatu dengan usaha yang terbaik.

3. Mamad

a) Biodata

Nama: Mohammad Solahudin

Alias: Mamad

Umur: 8 tahun

Tinggi badan: 124cm

Berat badan: 40kg

Jenis kelamin: laki-laki

Warna rambut: Hitam

Warna kulit: Kuning

b) Preferensi

Warna kesukaan: Merah

Hobi: Jajan, Bermain *game*

Pakaian: Kaos dan celana pendek

Mamad adalah sahabat terbaik Wandu. Anak juragan ikan yang gemuk ini meskipun menjadi karakter yang paling besar di antara teman-temannya namun sebenarnya memiliki sifat yang paling polos dan lembut. Mamad sering menjadi

penengah di antara pertengkaran Sukma dan Wandu. Kepolosan Mamad sebenarnya membuatnya tampak jadi karakter yang paling bijak di antara teman-temannya.

Mamad adalah anak tunggal dan mendapatkan cukup perhatian dari orang tuanya. Keluarganya hidup berkecukupan dari berjualan ikan. Ayah Mamad sendiri sopan dan pintar berbicara. Mungkin karena beliau sering berurusan dengan instansi pemerintah. Beliau juga seorang pengurus wilayah Kampung Tunas Kelapa. Karena hidup yang serba cukup dari segi materi maupun non-materi itu Mamad tidak menjadi anak yang arogan. Mamad menganggap kalau semua masalah bisa diselesaikan baik-baik, begitu kata ayahnya.

4. Sukma

a) Biodata

Nama: Tri Sukmawati

Alias: Sukma

Umur: 7 tahun

Tinggi badan: 116cm

Berat badan: 19kg

Jenis kelamin: Perempuan

Warna rambut: Kecoklatan

Warna kulit: Coklat

b) Preferensi

Warna kesukaan: Merah jambu

Hobi: Bersepeda, Bermain

Pakaian: Kuncir rambut, kaos, rok

Sukma adalah anak termuda dan perempuan satu-satunya di kelompok ini. Tapi siapa sangka dia adalah anak yang paling cerdas, seringkali dia berdebat dengan Ruben karena sifat cerdas dan jahilnya membuatnya dianggap selalu curang. Sukma selalu berpikir ambisius mungkin karena dia anak bungsu. Dia menganggap dia bisa melakukan semuanya sendiri, tanpa bantuan kakaknya. Karena kakak-kakaknya selalu memanjakannya dan Sukma tidak suka diperlakukan begitu.

5. Prof Noto

a) Biodata

Nama: Prof. Notonom

Alias: Prof. Noto

Umur: 40 tahun

Tinggi badan: 170cm

Berat badan: 70kg

Jenis kelamin: Laki-laki

Warna rambut: Hitam

Warna kulit: Coklat

b) Preferensi

Warna kesukaan: Ungu gelap

Hobi: -

Pakaian: Jas laboratorium

Prof. Noto adalah penjahat yang misterius tapi narsistik dan ceroboh. Tidak diketahui bagaimana dia bisa terkurung di dunia imajinasi. Dia selalu menciptakan penemuan-penemuan untuk merebut topi Navis dan menghapus imajinasi anak-anak di dunia. Prof. Noto tidak tahu kalau kemampuan menciptanya juga bersumber dari imajinasinya sendiri.

Konon Prof. Noto dulu ketika masih anak-anak sangat dikekang oleh orang tuanya sehingga dia menyimpan dendam pribadi dan terobsesi untuk menghapus imajinasi anak-anak di dunia. Dia mempelajari bagaimana topi Manana bekerja dan berusaha untuk merebutnya karena tidak mampu membuat teknologi seperti itu.

4.1.3.3 Karakter Figuran

Selain karakter-karakter utama tersebut ada beberapa karakter figuran yang muncul dalam episode 1 Imajinavis. Karakter-karakter ini tidak perlu memiliki latar belakang yang kuat karena porsi pengaruhnya dalam cerita yang sangat kecil. Berikut beberapa di antaranya:

1. Ibu Ditya

Ibu Ditya adalah ibu Navis. Karena Navis adalah tokoh utama dan mendasari alur cerita sesekali Bu Ditya akan muncul di beberapa episode untuk membantu jalannya cerita.

2. Alien dan Monster Imajinasi Navis

Setiap bermain Navis selalu berimajinasi dengan permainan tersebut untuk membuatnya lebih seru. Terkadang Navis berimajinasi sedang melawan alien-alien dan monster-monster jahat atau mencoba menyelamatkan alien-alien kecil dari perangkap monster lainnya.

4.1.3.4 Kebutuhan Environment

Pada perancangan ini penulis juga bertugas untuk merancang *environment*. Berikut ini penulis memaparkan kebutuhan *environment* untuk setiap babak di episode pertama yang akan dibuat.

Tabel 4. 1 Kebutuhan *environment* cerita Imajinavis episode 1

Lokasi	Deskripsi <i>Shot</i>	Parameter Teknis
Nebula R-Z04	Navis terbang menggunakan roket menuju planet zar-zar	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki kumpulan planet.• Planet-planet tersebut bervariasi warna dan ukurannya.• Dalam nebula tersebar bintang-bintang.
Interior Roket Navis	Navis melihat objek aneh menuju ke arahnya dan ternyata itu adalah kapal musuh	<ul style="list-style-type: none">• Terdapat tombol-tombol untuk mengatur pesawat.• Terdapat radar untuk memantau posisi roket.• Tuas kemudi yang digunakan untuk menggerakkan pesawat.
Interior kamar Navis	Navis berpindah dari dunia imajinasi ke dunia nyata.	<ul style="list-style-type: none">• Banyak mainan-mainan dan buku-buku.• Banyak kertas dan alat tulis berserakan.• Poster-poster tertempel di dinding.
Interior rumah Navis	Ibu memanggil Navis keluar dari kamar	<ul style="list-style-type: none">• Beberapa foto keluarga menggantung di dinding.
Lapangan kampung	Navis dan teman-teman bermain	<ul style="list-style-type: none">• Lapangan terletak di antara rumah warga.• Di belakang lapangan terdapat pagar tinggi.

		<ul style="list-style-type: none"> • Ada beberapa jenis pohon dan tumbuhan • Semak-semak untuk tempat Ruben bersembunyi.
Kanyon	Navis dan teman-teman berimajinasi saat bermain egrang.	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat banyak lembah dan tanjakan. • Arena balapan terjal dan penuh bebatuan • Terdapat sisa reruntuhan peradapan yang dipakai untuk garis <i>start</i> dan <i>finish</i>.

4.2 Pematangan Karakter dan Environment

4.2.1 Studi Eksperimental 1

Tahap pembangunan konsep visual untuk karakter dan *environment* penulis lakukan dengan melakukan studi eksperimental berdasarkan kebutuhan narasi cerita. Studi eksperimental yang dilakukan didasari oleh hasil analisis yang didapatkan dari observasi sekaligus memperhatikan hasil analisis pada studi *existing* karakter pada film maupun serial animasi yang serupa.

Pada cerita yang telah dibuat penulis membedakan karakter berdasarkan frekuensi kemunculan pada episode pilot. Penulis pada laporan ini hanya menunjukkan perancangan karakter-karakter utama yang akan tampil pada *pilot project* ini yaitu: Navis, Wandu, Mamad, dan Sukma.

Sedangkan perancangan *environment* penulis melakukan dengan mengupas kebutuhan *environment* di setiap babak dalam episode pilot. Setiap *scene* akan membutuhkan *environment* dan properti yang berbeda karenanya penulis perlu meruntut kebutuhan tiap babak dan adegan.

Penulis merancang karakter dan environment pada tahap studi eksperimental berdasarkan hasil pengamatan melalui metode observasi.

4.2.1.1 *Moodboard* Hasil Observasi

Hasil observasi didapatkan karakteristik baik fisik, perilaku, maupun kecenderungan gaya berpakaian pada masyarakat setempat. Penulis juga mendapatkan sampel gaya bangunan, referensi material bangunan, dan kecenderungan warnanya. Penulis membuat *moodboard* berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan karakteristik tersebut.



Gambar 4.2.2.1 *Moodboard* Observasi Karakter

(Sumber: Penulis, 2018)

4.2.1.2 Pengembangan Karakter

1. Pengembangan Karakter Navis

Navis memiliki penampilan yang berbeda dari yang lain. Navis merupakan *lead character* yang membawa jalan cerita serial di Imajinavis. Karena berasal dari keluarga menengah ke atas karakter Navis berpenampilan lebih rapi daripada teman-temannya. Namun, Navis tidak membedakan dan menganggap semua teman sama menyenangkannya.

Deskripsi karakter seperti Navis sulit ditemukan di lokasi. Kebanyakan penduduk meskipun merupakan keturunan dua atau tiga generasi pendatang namun kebanyakan tetap berasal dari etnis Jawad an Madura yang secara fisik hampir seragam. Karena itu penulis mengambil referensi karakter Navis dari penduduk lokal yang secara fisik lebih serupa anak-anak daerah urban atau suburban, baik dari segi warna kulit, gaya rambut, maupun gaya berpakaian.



Gambar 4.2.2.2 Beberapa Foto Referensi Karakter Navis

(Sumber: Penulis, 2018)

2. Pengembangan Karakter Ruben

Ruben memiliki karakter yang apa adanya dan *blak-blakan*. Meskipun terlihat nakal namun Ruben adalah anak yang baik dan ramah. Sebagai Bonek Ruben selalu memakai kaos yang berbau Persebaya meskipun seringkali kebesaran karena kaos itu milik ayahnya.

Karakter seperti Ruben sangat mudah dijumpai di lokasi. Kecenderungan sosiologis daerah rural yang homogen

menyebabkan kurangnya diferensiasi karakter. Namun hal tersebut dapat dipakai sebagai pencirian suatu daerah. Karakter Ruben adalah representasi mayoritas anak-anak perkampungan di Surabaya yang secara behavioral gemar beraktivitas di luar rumah untuk berolahraga dan secara fisik hampir seragam yaitu berkulit agak gelap, dengan rambut kemerahan, bertubuh agak kurus, dan seringkali memakai pakaian tim sepakbola favorit masing-masing.



Gambar 4.2.2.4 Beberapa Foto Referensi Karakter Wandu

(Sumber: Penulis, 2018)

3. Pengembangan Karakter Mamad

Mamad adalah sahabat Ruben yang polos dan lembut. Mamad bertubuh besar tetapi lamban dalam bergerak. Sikap polosnya seringkali menimbulkan berbagai masalah yang lucu.

Mamad sebagai anak juragan ikan yang lebih berpunya dari tetangga-tetangganya memakai pakaian yang bagus.

Karakter Mamad yang bertubuh gendut jarang ditemui di lokasi observasi. Namun, karakter demikian diperlukan untuk merepresentasi keberagaman fisik dalam kehidupan sehari-hari. Penulis mendapat referensi bentuk fisik namun banyak mengubah untuk menambah kesesuaian sifat karakter Mamad yang polos dan lembut. Penulis juga menyesuaikan pakaian yang dipakai karakter agar dapat mewakili latar belakang Mamad sebagai anak juragan ikan.



Gambar 4.2.2.6 Beberapa Foto Referensi Karakter Mamad

(Sumber: Penulis, 2018)

4. Pengembangan Karakter Sukma

Sukma adalah perempuan yang tomboi. Ruben seringkali merasa iri karena Sukma selalu lebih hebat darinya. Sebagai anak yang lincah dan *pencilakan* Sukma selalu membawa ketapel dan memakai pakaian yang memudahkan gerakannya.

Sukma memiliki watak yang berani dan cenderung tomboi. Beberapa anak perempuan di lokasi observasi yang penulis temui memiliki karakter demikian. Tampak dari tampilan fisik, aksesoris, dan pakaiannya. Namun penulis ingin menampilkan latar belakang karakter Sukma sebagai anak bungsu yang amat disayang oleh orang tuanya. Karena itu penulis memberikan pakaian selayaknya anak perempuan pada umumnya.

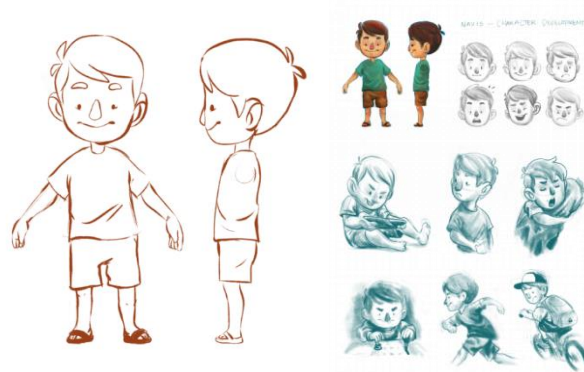


Gambar 4.2.2.8 Beberapa Foto Referensi Karakter Sukma

(Sumber: Penulis, 2018)

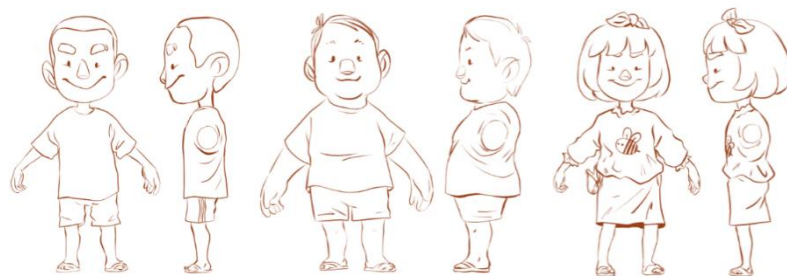
4.2.1.3 Sketsa Karakter Utama

Pada studi eksperimental pertama penulis membuat sketsa berdasarkan analisis yang penulis lakukan dengan studi literatur, cerita, dan observasi. Penulis mendapatkan insight berupa gambaran rupa karakter terutama berdasarkan dokumentasi yang didapat dari studi observasi. Hasil dari studi eksperimental 1 ini dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan melalui *in-depth interview* 1.



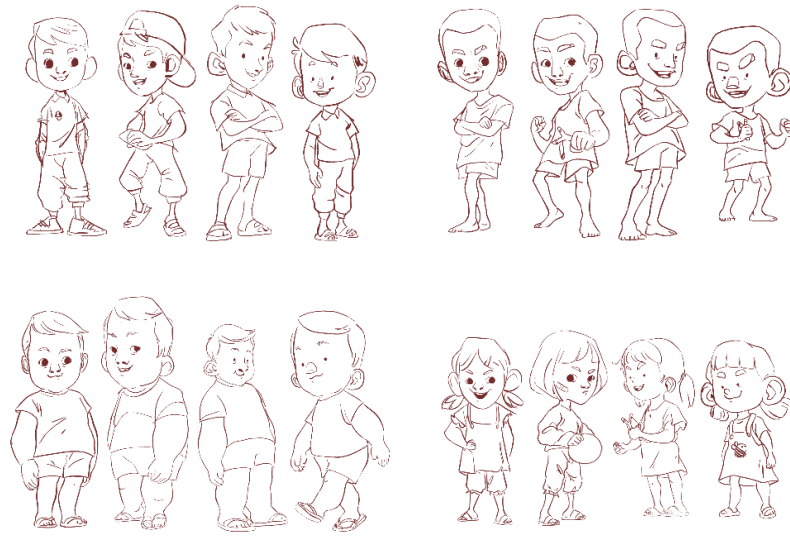
Gambar 4.2.1 Sketsa Karakter Navis

(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 4.2.2 Sketsa Karakter Lainnya

(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 4.2.3 Sketsa Alternatif Eksperimental

(Sumber: Penulis, 2018)

4.2.2 In-depth Interview 1



Gambar 4.2.4 Dokumentasi in-depth Interview 1

(Sumber: Penulis, 2019)

Penulis pada tahap ini membahas bagaimana industri animasi 3D secara umum saat ini juga menggali data dan informasi terkait produksi, pra-produksi, dan pemasaran film animasi serial agar animasi yang dihasilkan dalam perancangan ini dapat menjadi luaran yang baik dan dapat diterima

konsumen. Selain itu, yang paling penting penulis menunjukkan hasil eksperimental 1 kepada narasumber untuk mendapat kritikan dan saran untuk perbaikan.

Tabel 4. 2 Hasil *in-depth interview* 1

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Head of Studio di Hompimpa Animation
Fokus Penelitian	<i>Interview</i> terkait <i>model sheet</i> karakter
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep perancangan. • Mendiskusikan tren animasi 3D masa kini. • <i>Me-review model sheet</i> yang dibuat dalam studi eksperimental 1. • Masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 1.
Waktu	Selasa, 23 Oktober 2018
Tempat	Hompimpa Animation
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep keseluruhan itu bagus. Namun cerita yang disuguhkan sebenarnya level perusahaan bukan untuk berdua. Sebenarnya agak sulit. Membuat anak berimajinasi bagus konsepnya. Namun nanti akan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. 2. Penggunaan mata yang berbentuk titik kadang menyulitkan pemirsa untuk membaca emosi karakter. Diperlukan riset lebih lanjut untuk mempelajari film lain dengan pendekatan sejenis seperti <i>The Peanuts Movie</i>, <i>Captain Underpants</i>, atau yang lainnya.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bila perlu menggunakan mata bulat yang biasa digunakan atau menggunakan mata titik tapi dengan rigging yang lebih rumit agar emosi dapat disampaikan dengan lebih jelas. 4. Konversi dari sketsa dua dimensi dan tiga dimensi kadang menimbulkan perbedaan yang membuat watak karakter. Perlu penyesuaian sketsa yang baik agar dapat dikonversikan ke model dengan mulus. 5. Rancangan karakter utama kurang <i>appealing</i>. 6. Karakter-karakter lain terlihat terlalu sedih, kurang mencerminkan watak yang tertera dalam cerita. 7. Simplifikasi dapat meniru Upin & Ipin agar dapat menyeimbangkan realisme dan stilasi. 8. Beberapa karakter kurang lucu dan kurang cocok untuk anak-anak.
--	--

4.2.3 Studi Eksperimental 2

Setelah interview dengan pakar didapat beberapa perbaikan agar rancangan karakter lebih dapat diterima anak-anak dan dapat menyampaikan cerita dengan baik. Pada studi kali ini dilakukan sketsa perbaikan sekaligus konversi ke bentuk 3D dengan penambahan tekstur, material, dan *rig*.

Penulis juga menyajikan *concept art* agar narasumber dapat memahami bagaimana implementasi karakter ke environment dan penyajian ke pemirsa dalam bentuk akhir animasi nantinya.

4.2.3.1 Perbaikan Karakter

Pada *in-depth interview* 1 karakter mendapat banyak saran perbaikan. Terutama dari sisi penampilan karakter yang biasa saja dan

kurang menarik. Selain itu penulis juga mendapatkan catatan bahwa pemilihan mata *black-dot* dapat menyulitkan pemirsa untuk memahami ekspresi karakter. Namun, penulis tetap memilih menggunakan teknik mata *black-dot* untuk mengizinkan penonton meletakkan ekspresi karakter sesuai keinginan mereka. Teknik ini juga sebenarnya telah diterapkan di berbagai film kartun seperti *The Adventures of Tintin* dan *The Peanuts Movie*. Karena itu penulis kembali mengkaji teknik penyampaian emosi lewat gaya gambar yang sederhana. Selain itu penulis juga akan menyampaikan kembali permasalahan ini pada in-depth interview 2.

1. Navis

Navis dan karakter lainnya secara umum mendapat proporsi tubuh yang lebih lucu yaitu dengan menambah kontras kepala dan badan. Serta mendapatkan aksesoris tambahan berupa topi pelaut yang nantinya akan mendukung cerita lebih lanjut.

2. Sukma

Sukma dirombak agar terlihat lebih kekanakan tetapi dengan tetap mempertahankan karakter tomboinya dengan aksesoris ketapel. Selain itu pakaian yang dipakai Sukma tetap dapat mendukung karakternya yang lincah.

3. Wandu

Wandu tidak mendapatkan modifikasi yang berlebihan, hanya menyesuaikan proporsi dengan karakter yang lainnya agar tampak senada. Selain itu pakaian yang digunakan Wandu juga dibuat lebih spesifik menunjukkan identitas Wandu sebagai fans Persebaya.

4. Mamad

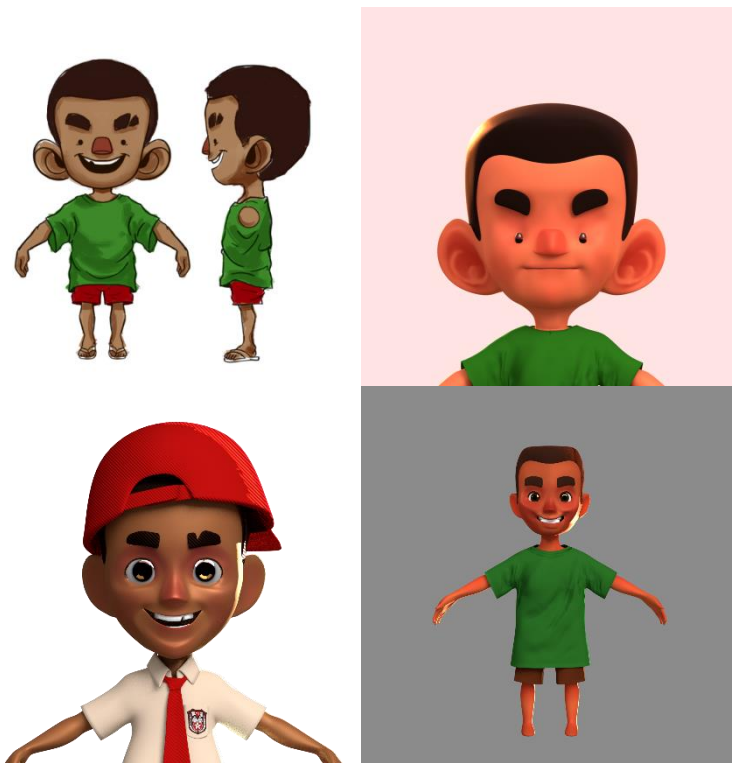
Secara konsep Mamad tidak mendapat revisi yang berlebihan. Hanya perlu menyesuaikan simplisitas terutama ketika dikonversi ke

dalam bentuk 3D. Selain itu Mamad juga perlu penyesuaian agar senada dengan hasil revisi karakter-karakter yang lainnya pada proporsi anatomi dan *surfacing*.



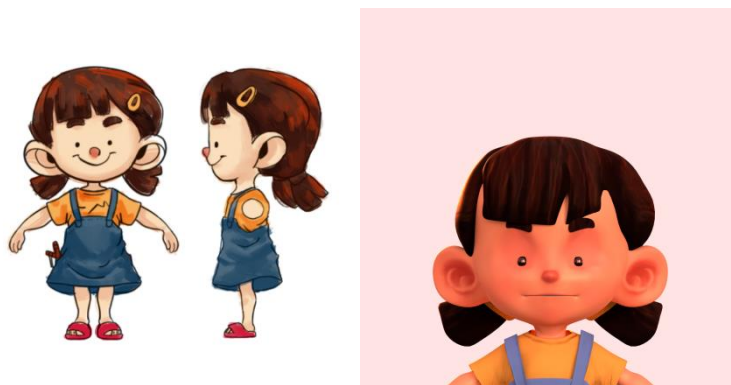
Gambar 4.2.5 Hasil Eksperimental 2

(Sumber: Penulis, 2018)



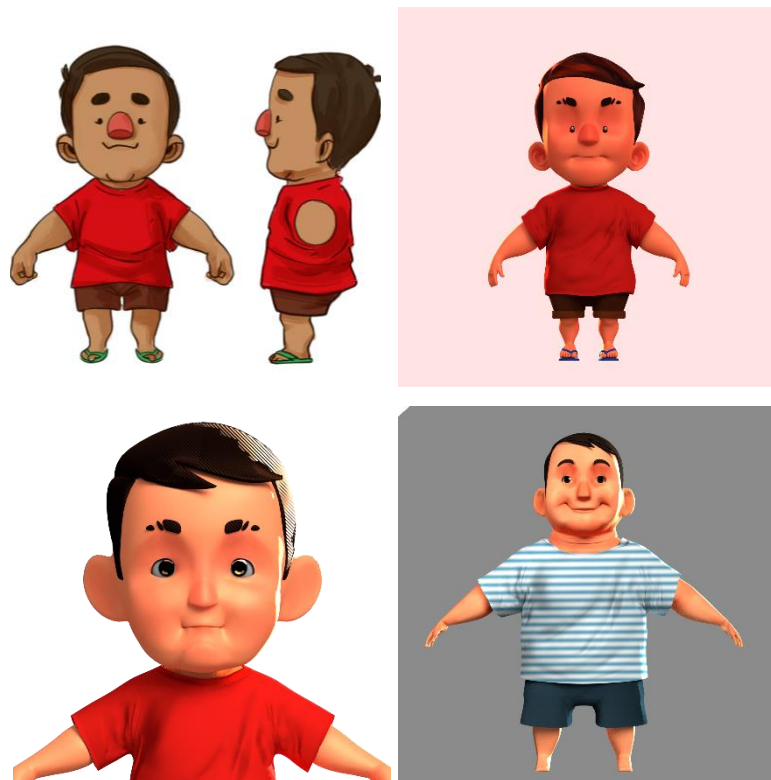
Gambar 4.2.6 Hasil Eksperimental 2

(Sumber: Penulis, 2018)



Gambar 4.2.7 Hasil Eksperimental 2

(Sumber: Penulis, 2018)

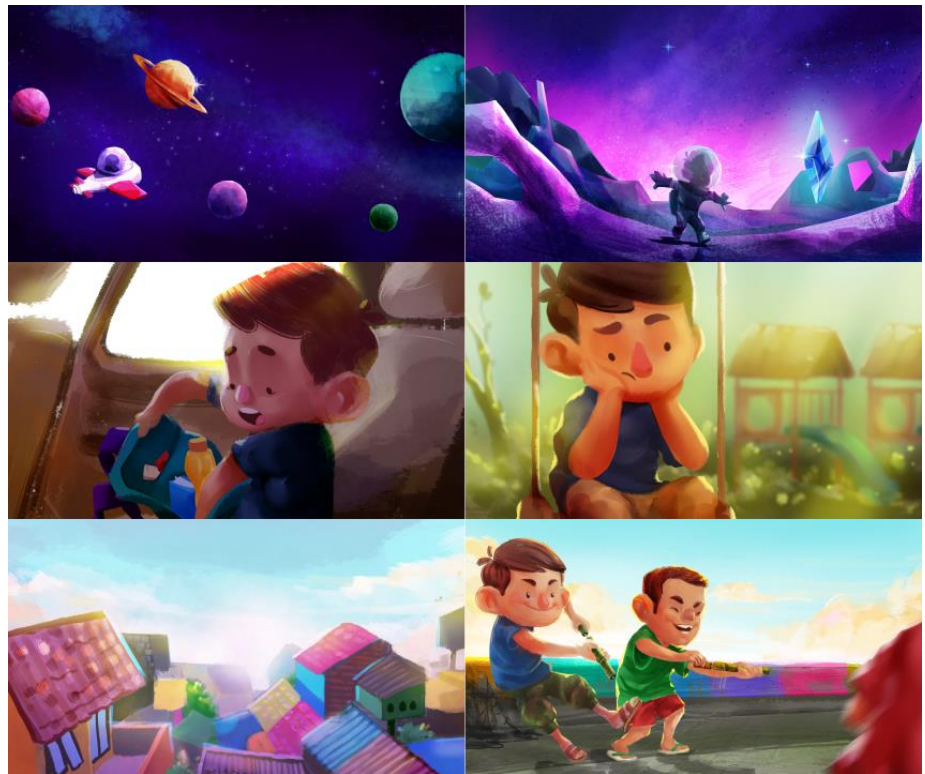


Gambar 4.2.8 Hasil Eksperimental 2

(Sumber: Penulis, 2018)

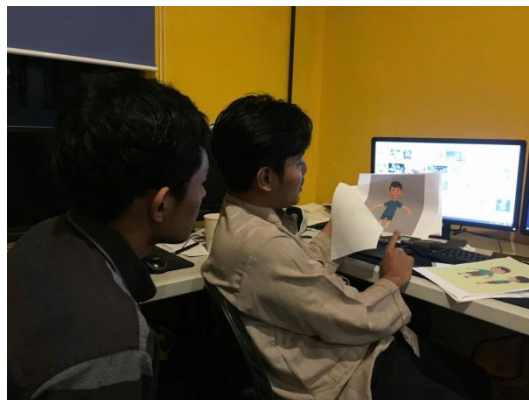
4.2.3.2 Concept Art

Concept art digunakan sebagai pemberi gambaran bagaimana nanti karakter dan environment bila disatukan dalam satu *frame* film. Penulis membuat beberapa *concept art* untuk mewakili beberapa *setting* tempat dan waktu yang akan sering tampak di serial Imajinavis.



Gambar 4.2.9 *Concept art environment* dan karakter

4.2.4 In-depth Interview 2



Gambar 4.2.10 Dokumentasi *Interview 2*

(Sumber: Penulis, 2018)

Pada *in-depth interview 2* penulis akan mendapatkan umpan balik terkait model 3D karakter yang telah dibuat di studi eksperimental 2. Penulis

menanyakan pada narasumber 1, yang penulis pernah *interview* pada tahap sebelumnya perihal model 3D karakter dan *concept-art* yang telah dibuat dan perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan.

Tabel 4. 3 Hasil *in-depth interview 2*

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Head of Studio di Hompimpa Animation
Fokus Penelitian	<i>Interview</i> terkait model 3D karakter
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Me-review sketsa tambahan sebagai revisi dari <i>in-depth interview 1</i>. • Me-review model 3D dan konsep <i>environment</i> yang dibuat dalam studi eksperimental 2. • Masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 2.
Waktu	Kamis, 13 Desember 2018
Tempat	Hompimpa Animation
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sketsa karakter 3D yang baru lebih appealing daripada desain-desain sebelumnya. 2. Gaya visual yang baru lebih cocok daripada yang sebelumnya. Model 3D yang dibuat juga lebih menarik (dengan beberapa catatan). 3. Anatomi karakter perlu diperbaiki lagi. Terutama pada karakter Mamad proporsi antara tangan dan tubuh tidak seimbang. 4. Karakter Ruben dan Sukma terlalu kalem untuk wataknya. Mestinya dapat diberi detail misalnya pada bajunya.

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Gaya visual pada tekstur dan material sudah sesuai. 6. Kontras antara <i>environment</i> imajinasi dan dunia nyata perlu diperhatikan agar audience mampu mencerna cerita dengan lebih baik. 7. Konsep yang dibuat dalam bentuk concept art sudah dapat mewakili bagaimana tampilan film nantinya namun perlu penyesuaian dari sudut pengambilan gambar.
--	---



Gambar 4.2.11 Dokumentasi Interview 1

(Sumber: Penulis, 2018)

Setelah melakukan *interview* di Hompimpa Animation penulis mengujikan kembali hasil eksperimental 2 di Solar Animation untuk mendapatkan hasil yang lebih subjektif. Karena narasumber 2 tidak menjadi informan pada *in-depth interview* 1 maka penulis juga menunjukkan sekilas hasil eksperimental dan *interview* 1 pada narasumber. Berikut ini hasil yang didapat dalam *in-depth interview* tersebut:

Tabel 4. 4 Hasil *in-depth interview* 2

Narasumber	Azareel Maatita
------------	-----------------

Pekerjaan	Digital Artist di Solar Studio
Fokus Penelitian	<i>Interview</i> terkait model 3D karakter
Target	<ul style="list-style-type: none"> • Me-review sketsa tambahan sebagai revisi dari <i>in-depth interview</i> 1. • Me-review model 3D dan konsep <i>environment</i> yang dibuat dalam studi eksperimental 2. • Masukan dan saran untuk memperbaiki hasil studi eksperimental 2.
Waktu	Kamis, 3 Januari 2019
Tempat	Solar Animation
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan mata titik dapat membuat karakter dan film animasi sekaligus terlihat lebih unik dan lucu. Penekanan emosi diperlukan agar watak karakter dan pesan yang ingin disampaikan lebih terbaca. 2. Bentuk Model 3D sudah bagus dan kurang lebih sesuai dengan sketsa yang dibuat. 3. Perlu perbaikan di beberapa bagian terutama rambut yang kurang konsisten dengan detail bagian tubuh lainnya. 4. Konsep yang dibuat dalam bentuk concept art sudah dapat mewakili bagaimana tampilan film nantinya namun perlu penyesuaian dari sudut pengambilan gambar. 5. Perlu memperhatikan berbagai referensi film baik animasi ataupun yang lainnya untuk menambah <i>database</i> sudut pengambilan gambar, <i>layouting</i>, dan <i>color grading</i>.

4.2.5 Studi Eksperimental 3

Setelah mendapat berbagai masukan dari in-depth interview 2 didapatkan gaya visual yang menurut narasumber cocok. Penulis juga memberi beberapa perbaikan pada desain karakter sesuai saran dari masing-masing narasumber. Saran-saran tersebut yang berkaitan dengan visual karakter di antaranya:

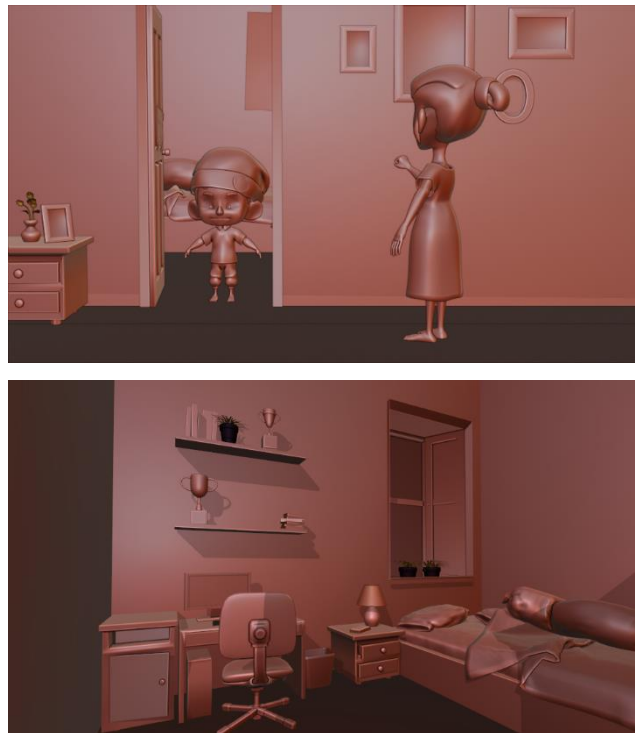
- a) Anatomi pada model 3D perlu diperbaiki proporsinya.
- b) Penggunaan mata titik dapat membuat karakter dan film animasi sekaligus terlihat lebih unik dan lucu. Penekanan emosi diperlukan agar watak karakter dan pesan yang ingin disampaikan lebih terbaca.
- c) Perlu perbaikan di beberapa bagian terutama rambut yang kurang konsisten dengan detail bagian tubuh lainnya.
- d) Beberapa karakter dapat diperbaiki lagi agar sesuai dengan pembawaannya masing-masing. Missal untuk karakter Ruben dapat dibuat memakai jersey bola atau pakaian karakter Sukma dapat diberi gambar seperti pada data yang ditemukan saat observasi.



Gambar 4.2.12 Kelengkapan *rig* karakter Navis

(Sumber: Penulis, 2019)

Selain perbaikan-perbaikan tersebut penulis juga melengkapi model 3D *environment* pada tahap ini. Penulis juga mematangkan *rigging* karakter agar aplikatif. Model-model tersebut dikumpulkan dalam beberapa *scene* untuk kemudian diberikan kepada animator agar dapat dianimasikan dengan baik.



Gambar 4.2.13 *Scenes* dari studi eksperimental 3

(Sumber: Penulis, 2019)

4.2.6 In-depth Interview 3



Gambar 4.2.14 Dokumentasi in-depth interview 3

(Sumber: Penulis, 2019)

Pada *in-depth interview 3* penulis menunjukkan pada narasumber hasil studi eksperimental 3 yang sudah diimplementasikan ke dalam *sample scene* berdurasi sekitar 1 menit. Berikut ini hasil *in-depth interview 3* yang penulis lakukan di Hompimpa Animation:

Tabel 4. 5 Hasil *in-depth interview 2*

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Head of Studio di Hompimpa Animation
Fokus Penelitian	<i>Interview</i> terkait model 3D karakter dan <i>environment</i>
Target	<ul style="list-style-type: none">• Me-<i>review</i> model secara bentukan ketika diaplikasikan dalam suatu <i>scene</i>.• Me-<i>review</i> pewarnaan dan pencahayaan <i>environment</i> pada setiap <i>shot</i>.• Mendiskusikan hal-hal yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kualitas produk.
Waktu	Kamis, 28 Oktober 2019

Tempat	Hompimpa Animation
Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara keseluruhan sudah bagus. Sangat lebih baik daripada yang kemarin. 2. Tatanan warna juga bagus tetapi <i>scene</i> dunia nyata warnanya kurang bagus. Jika punya waktu perlu <i>color-scripting</i>. Namun teknik ini biasanya untuk <i>full-length animation</i>. Mungkin cukup diperbaiki warnanya. 3. <i>Color-script</i> caranya bisa dengan merender 1 shot lalu melakukan penimpaan pada hasil <i>render</i> dengan <i>digital painting</i>. 4. Model ketika digerakkan terutama ekspresinya sudah bagus. Topologi karakter sudah rapi sehingga bagus ketika digerakkan.

4.2.7 Purwarupa

Purwarupa yang diingkan adalah berbentuk cuplikan animasi episode pilot yang berisi keseluruhan scene 1 dengan durasi sekitar satu menit. Purwarupa ini merupakan kumpulan aset yang sudah tersusun dalam beberapa *Scenes* dalam berkas *.blend* yang sudah berisi karakter dan *environment* sesuai *shot* yang ditunjukkan dalam *storyboard* dan siap dianimasikan.

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Deskripsi Perancangan

Desain karakter dan *environment* merupakan dua elemen penting yang menjadi bahan utama pembuatan suatu serial animasi. Dengan perancangan yang matang, keduanya dapat membantu membangun kualitas animasi sehingga menarik untuk ditonton dan mampu mengikat *audience* terhadap suatu judul animasi. Penulis, pada perancangan ini berfokus dalam pembuatan aset visual meliputi karakter dan *environment* untuk *pilot episode* serial animasi 3D berjudul “*Imajinavis*”. Serial ini Bercerita tentang kehidupan Navis dan teman-temannya berpetualang di dunia imaji. Anak-anak sebagai *audience* diharapkan secara tidak langsung mendapat referensi dan inspirasi tentang penyelesaian masalah sehari-hari dengan imajinasi masing-masing. Animasi ini membutuhkan sebuah rancangan karakter dan *environment* yang memperhatikan kesesuaian tema, estetika, dan target *audience*. Dengan begitu animasi “*Imajinavis*” akan dapat menjadi animasi yang menarik dan disukai oleh anak-anak.

5.2 Konsep *Pilot Episode*

Pengerjaan perancangan ini berfokus pada *pilot episode* serial animasi *Imajinavis* yang merupakan episode 1 dari perencanaan serial animasi tersebut. *Pilot project* atau *pilot episode* dalam istilah animasi adalah episode contoh yang mewakili konsep rancangan suatu proyek yang lebih besar yaitu dalam perancangan ini adalah serial animasi penuh 1 *season*.

Pilot episode ini dimaksudkan untuk diujikan kepada penonton dan mengukur apakah serial animasi tersebut akan berhasil. Dengan mengamati reaksi penonton terhadap *pilot episode* dapat ditentukan apakah serial layak dikembangkan ke episode-episode selanjutnya.

5.3 Kriteria Desain

Dari hasil penelitian yang sudah penulis paparkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kriteria desain yang dibutuhkan dalam perancangan ini.

5.3.1 Kebutuhan Konsumen

Berdasarkan riset yang telah dikerjakan, penulis mendapati kebutuhan konsumen sebagai berikut:

- a) Anak-anak usia 6-9 tahun terutama laki-laki,
- b) Memiliki akses media digital seperti Youtube, dan
- c) Menyukai animasi bertema petualangan,

5.3.2 Karakter

Penulis dapat mengambil kriteria perancangan karakter dari riset yang dilakukan sebelumnya. Kriteria tersebut yaitu:

- a) Menggunakan prosedur perancangan karakter oleh Tillman (2011),
- b) Menggunakan *exaggeration* dengan gaya gambar yang tidak realis secara bentuk,
- c) Mengambil elemen-elemen tertentu yang sesuai dengan kebutuhan karakter dari studi observasi untuk karakter anak-anak,
- d) Bentuk setiap karakter harus dapat dibedakan hanya dari siluetnya,
- e) Material karakter menggunakan teknik *non-photo realistic* dengan melakukan *painting* manual pada teksturnya,
- f) Simplifikasi karakter dibuat lebih ekstrem karena target *audience* adalah anak-anak usia 6-9 tahun, dan
- g) Masing-masing karakter mempunyai identitas warna agar lebih mudah dikenali.

5.3.3 *Environment*

Data yang telah didapat dalam riset juga menjadi pedoman penarikan kriteria desain *environment* yang diinginkan. Kriteria tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Menggunakan studi observasi sebagai acuan,
- b) Referensi pelengkap dapat dilakukan dengan menggunakan Street View dari Google Maps,
- c) Memperhatikan kontras antara dunia nyata dan dunia imaji,
- d) Material untuk *environment* dunia nyata dibuat lebih pucat dan membosankan daripada material dunia imaji,
- e) Material dunia imaji lebih berwarna dan lebih terang agar terlihat lebih menarik,
- f) Bentuk pada *environment* dunia imaji menyerupai benda aslinya, tetapi dengan *exaggeration* pada objek-objek yang tidak dapat dijangkau anak-anak,
- g) Bentuk pada *environment* dunia imaji lebih bebas tetapi dibuat dari material yang menyerupai objek yang lebih dekat dengan anak-anak seperti kardus dan kertas, dan
- h) Simplifikasi desain *environment* dunia nyata tidak seestrem pada perancangan karakter untuk memberi kontras antara karakter dan *environment*.

5.4 Produk yang Dihasilkan

Penulis menghasilkan beberapa produk dari riset ini yaitu desain karakter mencakup: model 3D karakter, *surfacing*, dan *rig* keseluruhan karakter, serta desain *environment* yang mencakup: model 3D dan *surfacing environment*, *property*, dan objek-objek di dalamnya. Visualisasi model 3D, *surfacing*, dan *rig* berbentuk video *turntable* berisi ekspresi dan gestur untuk karakter dan berbentuk video *turntable* dan *walk navigation* untuk *environment*.

Tabel 5. 1 Rincian produk yang dihasilkan

Target desain karakter	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Turntable</i> Model 3D karakter primer, sekunder, dan figuran berisi tampilan <i>clay render</i>, <i>material render</i>, dan <i>wireframe</i>. • Pratayang ekspresi dan gestur karakter.
Target desain <i>environment</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Turntable</i> Model 3D <i>environment</i> berisi <i>clay render</i> dan <i>material render</i>. • Pratayang <i>walk navigation</i> pada <i>environment</i> yang kompatibel.

5.5 Plot Cerita

Serial ini bercerita tentang kehidupan Navis, seorang anak berumur 8 tahun yang memiliki sebuah topi bernama Manana. Navis, dengan topi ini bisa berpetualang di dunia imajinasi. Setiap hari dia bermain dengan teman-temannya; Ruben, Mamad, dan Sukma di dunia itu dengan ide-ide permainan baru yang seru. Namun, petualangan mereka sering diganggu oleh Profesor Noto yang entah dari mana datangnya dapat masuk ke dunia itu.

Prof. Noto memiliki keinginan untuk merebut Topi Manana dan menghilangkan seluruh imajinasi anak-anak di dunia. Konon keinginan tersebut adalah dendam pribadi Prof. Noto karena semasa kecil imajinasinya selalu dikekang. Orang tua Prof. Noto menganggap imajinasinya bodoh dan tidak penting. Navis dan teman-temannya di setiap episode akan berusaha menghentikan rencana Prof. Noto.

5.5.1 Konsep Dunia

Dunia tempat Navis tinggal berfokus pada sebuah kampung bernama Kampung Tunas Kelapa. Navis, Ruben, Mamad, dan Sukma adalah tetangga 1 RW. Mereka sering berkumpul di lapangan tengah untuk

bermain dan memecahkan masalah sehari-hari. Kampung tempat Navis tinggal adalah kampung seperti umumnya di Surabaya yang padat dengan rumah-rumah dengan gang kecil yang berpaving.

Navis memiliki sebuah topi yang dapat membawa dia dan teman-temannya menuju ke dunia imaji yang menyenangkan. Di dunia tersebut imajinasi Navis dan teman-teman dapat menjadi nyata. Dunia ini dibuat dengan konsep material yang dekat dengan material yang dekat dengan prakarya anak-anak agar anak-anak dapat terinspirasi untuk berkarya dan berkreasi. Material pada dunia ini kebanyakan dibuat menyerupai kardus, kertas, hingga botol plastik tetapi dibuat lebih berwarna.

5.5.2 *Storyboard*

Berikut ini merupakan cuplikan konsep *storyboard* dari episode pilot *Imajinavis*. *Storyboard* digunakan untuk menentukan teknik penyampaian cerita dalam bentuk gambar perencanaan dengan memperhatikan berbagai aspek, seperti tata letak, properti, sudut pengambilan gambar, *timing*, dan lain-lain.



Gambar 5.5.1 Cuplikan storyboard

5.6 Proses Desain Karakter

Proses desain dalam perancangan ini mengacu pada hasil riset yang telah dipaparkan pada Bab IV. Pada subbab ini penulis membahas konsep yang dibuat berdasarkan hasil studi eksperimental dan *in-depth interview*.

5.6.1 Desain Karakter Utama

Penulis melakukan eksperimentasi konsep dengan membuat sketsa-sketsa berdasarkan hasil studi awal yaitu literatur, eksisting, observasi, serta

hasil *in-depth interview*. Penulis melakukan tiga kali studi eksperimental yang semuanya diikuti oleh *in-depth interview* kepada pakar industri terkait.

1. Navis

a) Profil

Tabel 5.6.1 Profil karakter Navis

Biodata	<p>Nama: Navis Aditya Fikri</p> <p>Alias: Navis/Napis</p> <p>Umur: 8 tahun</p> <p>Tinggi badan: 120cm</p> <p>Berat badan: 22kg</p> <p>Jenis kelamin: laki-laki</p> <p>Warna rambut: Hitam</p> <p>Warna kulit: Coklat</p>
Preferensi	<ul style="list-style-type: none"> • Warna kesukaan: Biru • Hobi: Menggambar, membuat prakarya, berimajinasi • Pakaian: Topi <i>beanie</i>, kaos dan celana panjang
Sifat dan watak	<ul style="list-style-type: none"> • Pemberani • Punya daya imajinasi yang kuat • Tidak pernah puas • Kreatif dan solutif karena memiliki daya imajinasi yang kuat • Cerdas tapi secara fisik tidak selincah teman-temannya yang lain.
Latar belakang karakter	<p>Navis adalah tokoh utama dalam cerita ini. Anak berusia 8 tahun ini mempunyai imajinasi yang kuat. Dengan topi Manana yang dimilikinya Navis dapat menjelajahi dunia imajinasi dimana dia dan teman-</p>

	temannya bisa bebas berimajinasi dan imajinasi mereka menjadi kenyataan. Navis adalah anak yang kreatif. Dia sangat suka membuat prakarya dan menggambar. Kamarnya selalu berantakan dengan kertas dan alat-alat keterampilan.
--	--

b) Desain Karakter

- Karakter Fisik

Navis memiliki kulit putih dan rambut pendek berwarna hitam kecoklatan. Tinggi badan Navis tergolong normal untuk anak usianya. Selain itu tubuh Navis tergolong ideal, tidak terlalu kurus namun tidak gemuk. Ciri fisik Navis yang lain adalah telinganya yang lebar dan hidung yang mancung kemerahan.

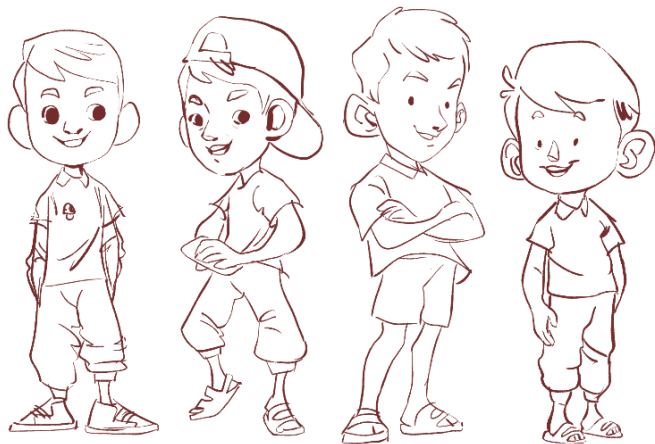
- Aksesoris

Navis selalu memakai topi beanie yang disebut Manana. Selain itu ketika main di luar Navis selalu memakai celana *jogger*, kaus lengan pendek, dan sandal selop.

- Alternatif Desain

Berdasarkan analisis karakter tersebut penulis membuat beberapa alternatif desain yang dapat mewakili bagaimana penampilan karakter Navis. Berikut ini alternatif desain karakter Navis pada studi eksperimental

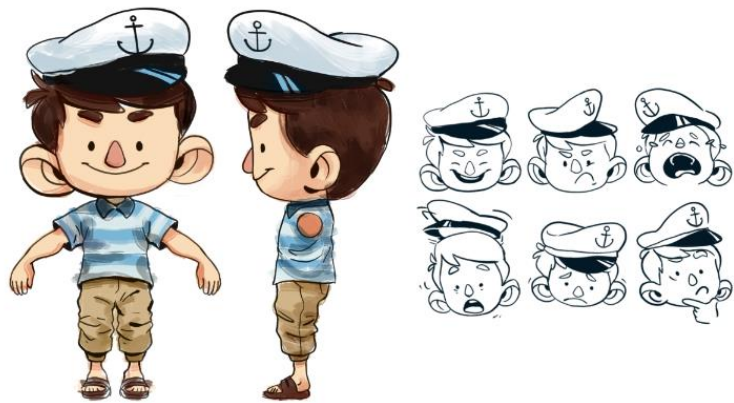
1:



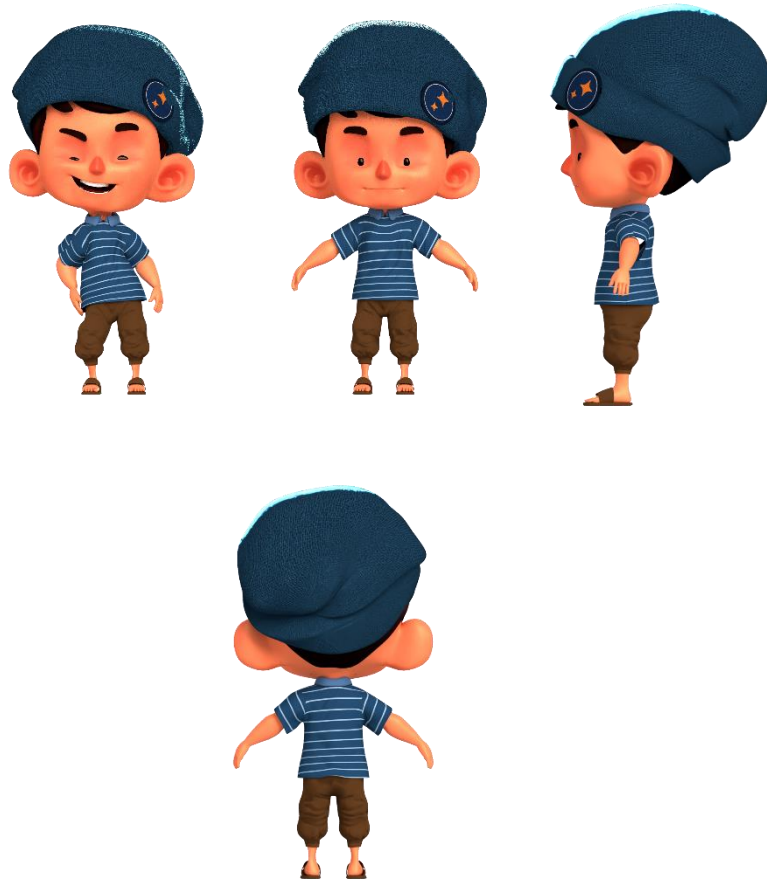
Gambar 5.6.1 Alternatif desain karakter Navis

- Hasil Desain Terpilih

Kemudian melalui eksperimental dan *in-depth interview* selanjutnya diputuskanlah satu desain final.



Gambar 5.6.2 Desain terpilih karakter Navis



Gambar 5.6.3 Hasil render karakter Navis

2. Ruben

a) Profil

Tabel 5.6.2 Profil karakter Ruben

<p>Biodata</p>	<p>Nama: Ruben Alias: Ruben Umur: 9 tahun Tinggi badan: 119cm Berat badan: 21kg Jenis kelamin: laki-laki Warna rambut: Kemerahan</p>
----------------	--

	Warna kulit: Coklat gelap
Preferensi	<ul style="list-style-type: none"> • Warna kesukaan: Hijau • Hobi: Bermain bola, bersepeda • Pakaian: Kaos bola dan celana pendek
Sifat dan watak	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pencilakan</i> • Kompetitif, tidak pernah mau kalah dari Sukma tetapi lebih sering kalah dan merasa dicurangi • Ramah dan terbuka dengan teman baru Selalu main di luar sepulang sekolah
Latar belakang karakter	<p>Ruben adalah anak pertama Pak Mardi. Sedari kecil memang Ruben tidak pernah bisa diam, dia selalu aktif dan periang. Pak Mardi sendiri tidak terlalu mengekang Ruben, yang penting Ruben tidak pulang telat sampai bolos mengaji.</p> <p>Ruben adalah Bonek seperti ayahnya. Dia selalu menonton kalau pertandingan Persebaya ditayangkan di TV. Tak heran Ruben selalu memakai kaos bernuansa Persebaya tiap hari, meskipun kebanyakan adalah lengseran dari ayahnya sehingga tampak kebesaran kalau dia pakai.</p>

b) Desain Karakter

- Karakter Fisik

Secara fisik, Ruben adalah anak yang paling terlihat ciri khas ‘Kenjeran’-nya. Kulit Ruben berwarna gelap mengkilap dengan rambut pendek yang kemerahan terkena sinar matahari. Perawakannya kurus dan

cenderung pendek meskipun tinggi badannya masih tergolong normal untuk anak usia 9 tahun.

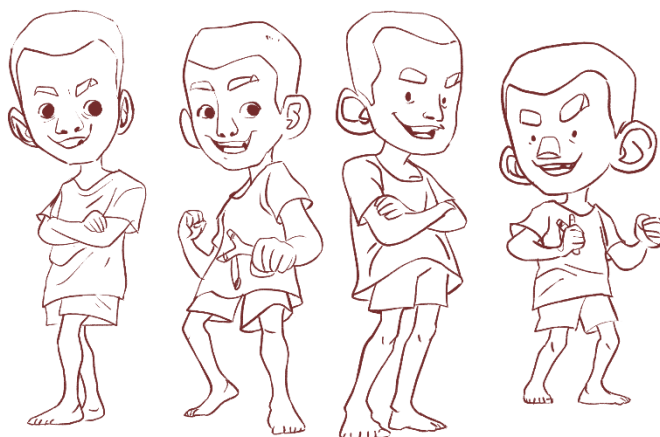
Ciri khas Ruben adalah sobekan di sebelah alisnya bekas luka beberapa tahun lalu dan gigi depannya yang ‘boncel’ karena jatuh dari tanggul. Dari ciri fisik ini sudah tampak sifat hiperaktifnya.

- Aksesoris

Ruben tidak suka memakai aksesoris macam-macam. Yang dia kenakan selalu adalah baju Bonek kebesaran milik ayahnya dan celana pendek entah seragam sekolah atau celana sepak bola. Tidak lupa selalu ia memakai sandal jepit.

- Alternatif Desain

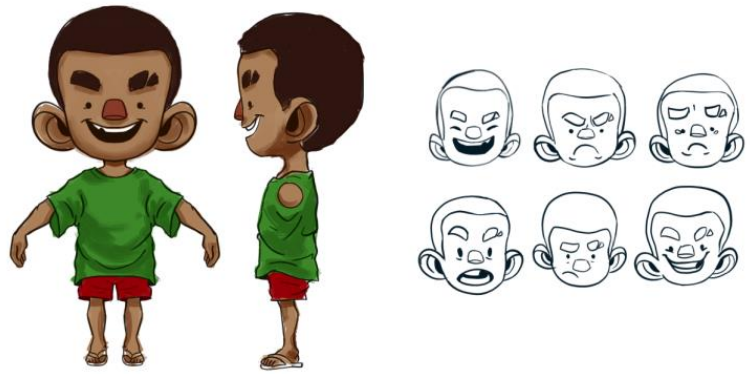
Berdasarkan analisis karakter tersebut penulis membuat beberapa alternatif desain yang dapat mewakili bagaimana penampilan karakter Ruben. Berikut ini alternatif desain karakter Ruben pada studi eksperimental 1:



Gambar 5.6.4 Alternatif desain karakter Ruben

- Hasil Desain Terpilih

Kemudian melalui eksperimental dan in-depth interview selanjutnya diputuskanlah satu desain final.



Gambar 5.6.5 Sketsa Karakter Ruben



Gambar 5.6.6 Hasil render karakter Ruben

3. Mamad

a) Profil

Tabel 5.6.3 Profil karakter Mamad

Biodata	Nama: Mohammad Solahudin Alias: Mamad Umur: 8 tahun Tinggi badan: 124cm Berat badan: 40kg Jenis kelamin: laki-laki
---------	---

	<p>Warna rambut: Hitam</p> <p>Warna kulit: Kuning</p>
Preferensi	<ul style="list-style-type: none"> • Warna kesukaan: Merah • Hobi: Jajan, Bermain game • Pakaian: Kaos dan celana pendek
Sifat dan watak	<ul style="list-style-type: none"> • Polos tapi tidak bodoh • Lembut dan penakut, selalu mencari posisi yang aman di segala situasi • Simpel dan apa adanya, tidak suka merepotkan diri dan orang lain
Latar belakang karakter	<p>Mamad adalah anak semata wayang Pak Ayub seorang juragan ikan yang membeli ikan-ikan dari nelayan lalu menjualnya ke pasar. Sebagai sahabat Ruben satu-satunya Mamad sudah terbiasa dengan sifat Ruben yang berapi-api, Mamad yang cenderung tenang ini menjadi sahabat yang seimbang bagi Ruben.</p> <p>Meskipun ayahnya kaya, Mamad tidak suka menghabiskan uangnya untuk membeli mainan atau sejenisnya. Dia lebih suka ‘membraur’ dengan teman-temannya bermain atau membuat mainan-mainan dari barang bekas.</p>

b) Desain Karakter

- Karakter Fisik

Mamad memiliki postur tubuh yang paling besar di antara teman-temannya. Meskipun begitu sebenarnya Ruben tidak rakus seperti stereotip orang gemuk pada umumnya. Bentuk tubuh gemuknya sebenarnya didapat

dari faktor keturunan. Kulit Mamad, seperti kebanyakan anak kampung, agak gelap namun terlihat lebih putih dari Ruben. Rambut Mamad juga lebih hitam, meskipun juga memiliki aksan kemerahan terbakar matahari.

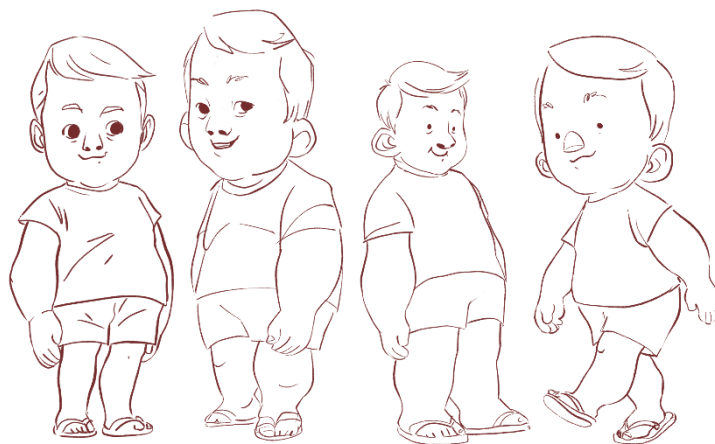
Fitur muka Mamad paling mencerminkan karakternya yang lembut dan polos. Tampak dari bola mata dan mulutnya yang kecil yang lebih suka mencari sisi aman di tiap situasi.

- Aksesoris

Sama seperti Ruben, Mamad tidak suka memakai aksesoris karena menurutnya tidak nyaman. Dia selalu berpakaian simpel dan apa adanya. Mamad juga seringkali memakai celana seragam sekolahnya untuk bermain tiap pulang sekolah.

- Alternatif Desain

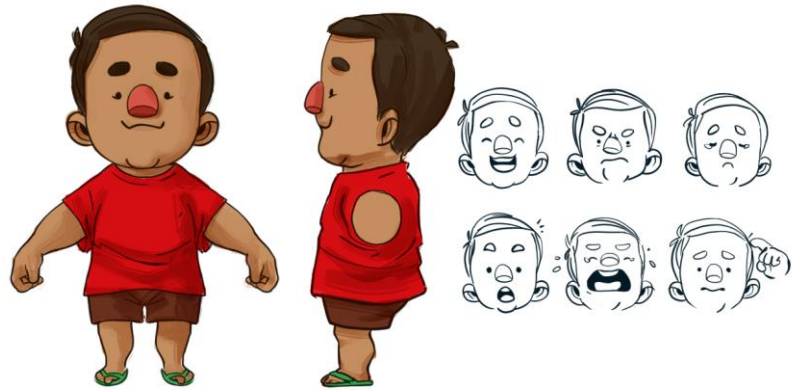
Berdasarkan analisis karakter tersebut penulis membuat beberapa alternatif desain yang dapat mewakili bagaimana penampilan karakter Mamad. Berikut ini alternatif desain karakter Mamad pada studi eksperimental 1:



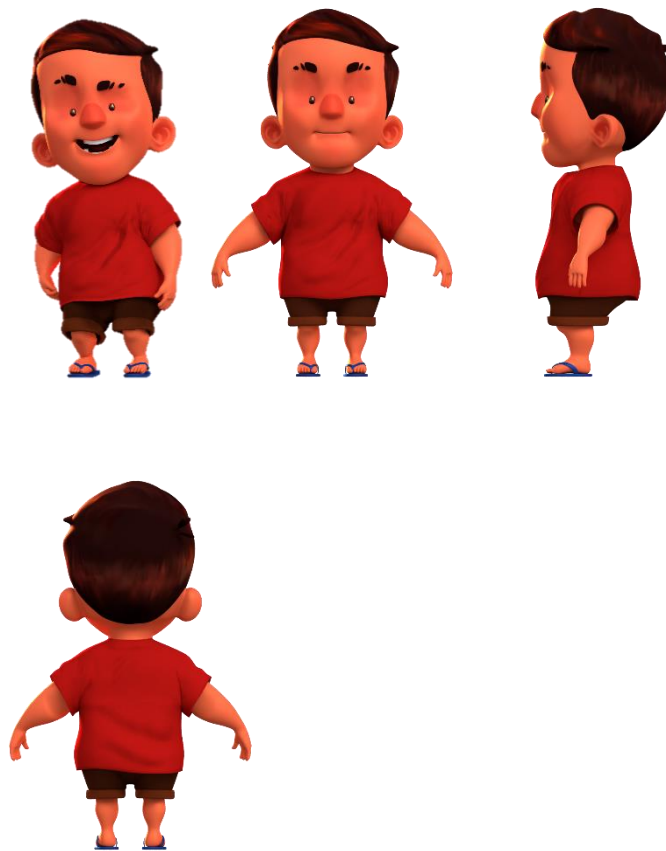
Gambar 5.6.7 Alternatif desain karakter Mamad

- Hasil Desain Terpilih

Kemudian melalui eksperimental dan in-depth interview selanjutnya diputuskanlah satu desain final.



Gambar 5.6.8 Sketsa Karakter Mamad



Gambar 5.6.9 Hasil render karakter Mamad

4. Sukma

a) Profil

Tabel 5.6.4 Profil karakter Sukma

Biodata	Nama: Tri Sukmawati Alias: Sukma Umur: 7 tahun Tinggi badan: 116cm Berat badan: 19kg Jenis kelamin: Perempuan
---------	--

	<p>Warna rambut: Kecoklatan</p> <p>Warna kulit: Coklat</p>
Preferensi	<ul style="list-style-type: none"> • Warna kesukaan: Merah jambu • Hobi: Bersepeda, Bermain • Pakaian: Kuncir rambut, kaos, rok
Sifat dan watak	<ul style="list-style-type: none"> • Lincah dan cerdas • Pintar di sekolah • Pantang menyerah dan semangat • Bersifat tomboi dan kadang berbuat jahil • Sering berdebat dengan Ruben
Latar belakang karakter	<p>Sukma adalah anak ketiga Pak Yanto dari tiga bersaudara. Sebagai putri bungsu Sukma sangat disayang oleh orang tuanya namun karena tidak suka Sukma sering kabur dari rumah dan main di luar.</p> <p>Sukma adalah saingan Ruben dalam berbagai hal, namun Sukma tidak pernah merasa bersaing dengan Ruben. Sukma selalu bersemangat dan tidak pernah menyerah, karena itu Sukma tidak pernah kalah dari Ruben.</p>

b) Desain Karakter

- **Karakter Fisik**

Sukma memiliki kulit yang lebih terang dari teman-temannya. Mungkin karena dia memiliki darah keturunan toing hoa. Dengan hidung bulat dan kecil dan senyum yang selalu mengembang.

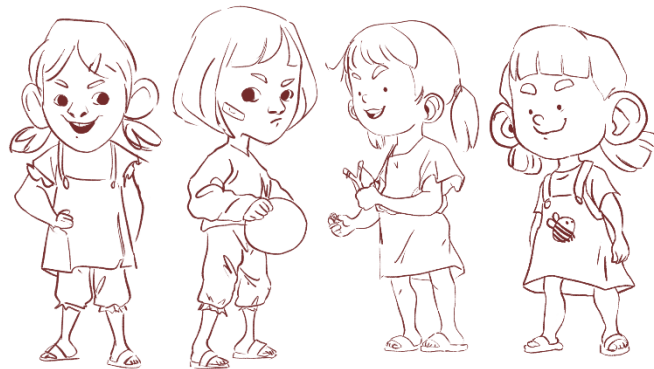
- **Aksesoris**

Sukma selalu menguncir dua rambutnya ke belakang dan membiarkan poninya terurai. Sukma tidak terlalu memikirkan penampilan, baju yang dia pakai selalu adalah baju yang dipilihkan ibunya setelah mandi. Bagi Sukma tidak penting apa yang dia pakai, yang penting tidak membuatnya malu dan nyaman untuk dipakai bermain.

Ciri khas Sukma adalah dia selalu membawa ketapel untuk berbagai fungsi, entah hanya untuk berbuat iseng atau kadang memang sangat berguna.

- Alternatif Desain

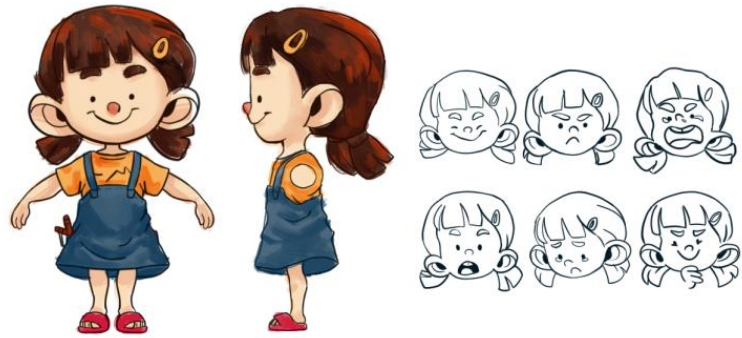
Berdasarkan analisis karakter tersebut penulis membuat beberapa alternatif desain yang dapat mewakili bagaimana penampilan karakter Navis. Berikut ini alternatif desain karakter Navis pada studi eksperimental 1:



Gambar 5.6.10 Alternatif desain karakter Sukma

- Hasil Desain Terpilih

Kemudian melalui eksperimental dan in-depth interview selanjutnya diputuskanlah satu desain final.



Gambar 5.6.11 Sketsa Karakter Sukma



Gambar 5.6.12 Hasil render karakter Sukma

5. Prof. Noto

a) Profil

Tabel 5.6.5 Profil Karakter Prof. Noto

Biodata	Nama: Prof. Notonom Alias: Prof. Noto Umur: 40 tahun Tinggi badan: 170cm Berat badan: 70kg Jenis kelamin: Laki-laki Warna rambut: Hitam Warna kulit: Coklat
Preferensi	<ul style="list-style-type: none">• Warna kesukaan: Ungu gelap• Hobi: -• Pakaian: Jas laboratorium
Sifat dan watak	<ul style="list-style-type: none">• Sangat jenius• Ceroboh• Narsistik dan sombong• Menyimpan dendam
Latar belakang karakter	Prof. Noto adalah penjahat yang misterius tapi narsistik dan ceroboh. Tidak diketahui bagaimana dia bisa terkurung di dunia imajinasi. Dia selalu menciptakan penemuan-penemuan untuk merebut topi Navis dan menghapus imajinasi anak-anak di dunia. Prof. Noto tidak

	<p>tahu kalau kemampuan menciptanya juga bersumber dari imajinasinya sendiri.</p> <p>Konon Prof. Noto dulu ketika masih anak-anak sangat dikekang oleh orang tuanya sehingga dia menyimpan dendam pribadi dan terobsesi untuk menghapus imajinasi anak-anak di dunia.</p>
--	---

b) Desain Karakter

- **Karakter Fisik**

Prof. Noto bertubuh tinggi dan kurus. Kacamatanya besar dan bulat, sesuai dengan mukanya yang lonjong dan hidungnya yang besar. Dia tidak memperhatikan kesehatan. Tidak heran kalau seringkali tubuhnya lemas dan membuatnya terlihat ceroboh.

- **Aksesoris**

Dia selalu memakai jas laboratorium dengan pasangan kaos berwarna hitam. Penampilan selalu rapi dengan celana panjang dan sepatu pantofel. Rambut Prof Noto selalu klimis dan rapi meskipun terkadang sebagian rambutnya terlihat berantakan karena digaruknya kepalanya ketika bingung.

- **Alternatif Desain**

Berdasarkan analisis karakter tersebut penulis membuat beberapa alternatif desain yang dapat mewakili bagaimana penampilan karakter Prof Noto. Berikut ini alternatif desain karakter Prof. Noto pada studi eksperimental 1:



Gambar 5.6.13 Alternatif desain karakter Prof . Noto

- Hasil Desain Terpilih

Kemudian melalui eksperimental dan in-depth interview selanjutnya diputuskanlah satu desain final.



Gambar 5.6.14 Sketsa Karakter Prof. Noto

Hasil desain karakter Prof Noto berupa sketsa yang terpilih tersebut kemudian dikonversi ke bentuk 3D menjadi seperti pada gambar di bawah.



Gambar 5.6.15 Hasil desain Prof. Noto yang telah dikonversi

5.6.2 Desain Karakter Figuran

Penulis juga melakukan eksperimental untuk beberapa karakter figuran. Namun karena karakter figuran tidak tampil terlalu banyak, penulis tidak perlu menganalisis terlalu dalam.

1. Ibu Ditya

Ibu Ditya adalah ibu Navis. Karena Navis adalah tokoh utama dan mendasari alur cerita sesekali Bu Ditya akan muncul di beberapa episode untuk membantu jalannya cerita.



Gambar 5.6.16 Alternatif sketsa Bunda



Gambar 5.6.17 Hasil render karakter Bunda

2. Monster dan Alien

Setiap bermain Navis selalu berimajinasi dengan permainan tersebut untuk membuatnya lebih seru. Terkadang Navis berimajinasi

sedang melawan alien-alien dan monster-monster jahat atau mencoba menyelamatkan alien-alien kecil dari perangkap monster lainnya.



Gambar 5.6.18 Tipe-tipe pesawat alien di *environment* dunia imaji

5.6.3 Pemodelan 3D dan Surfacing

Tahap selanjutnya adalah pemodelan 3 dimensi dan *surfacing*, yaitu penambahan material dan tekstur pada model 3 dimensi. Penulis pada tahap ini juga memberikan tambahan aksesoris seperti alternatif pakaian yang akan dipakai karakter. Berikut penjelasan terkait pemodelan dan *surfacing* untuk tiap karakter.

5.6.3.1 Pemodelan 3D dan *Surfacing*

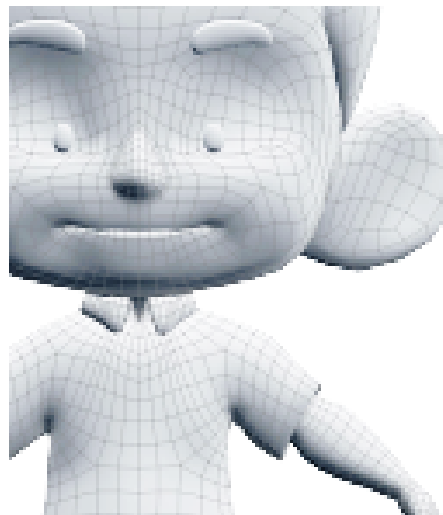
Pemodelan 3D pada karakter Navis dan karakter lainnya dikerjakan dengan metode *tracing* sketsa sehingga ukuran dan proporsinya sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Penulis menggunakan peranti lunak Blender dalam proses 3D mulai dari 3D *modeling*, *surfacing*, hingga *rigging*. Selain itu juga dipakai perangkat lunak Krita untuk tahap pemberian tekstur karena lebih mudah dan fleksibel. Konversi dari bentuk 2D ke 3D tentunya menyebabkan perubahan minor rupa karakter karena akurasi gambar sketsa manual yang rendah.

1. Model 3D Karakter

Anatomi Navis menjadi dasar model 3D karakter lainnya karena bentuk proporsinya yang umum dan mirip dengan karakter lain. Penulis juga membuat model aksesoris seperti pakaian dan aksesoris kepala Navis.

Pembuatan model dilakukan dengan menyiapkan sketsa tampak depan dan samping untuk dijadikan acuan proporsi dan skala. Dari sketsa itu kemudian model diciptakan dari susunan *plane-plane* mengikuti bentuk dari sketsa yang telah dibuat.

Perlu diperhatikan terutama dalam pembuatan model animasi 3D karakter untuk menggunakan *quads* sebagai basis topologinya. Topologi yang salah akan semakin mengurangi akurasi model dengan sketsa sehingga tampak adanya penurunan kualitas terutama ketika digerakkan.



Gambar 5.6.19 Topologi Karakter Navis



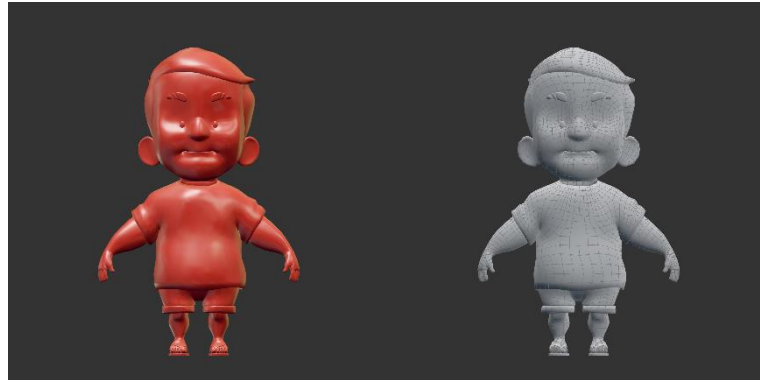
Gambar 5.6.20 Model 3D Karakter Navis



Gambar 5.6.21 Model 3D Karakter Sukma



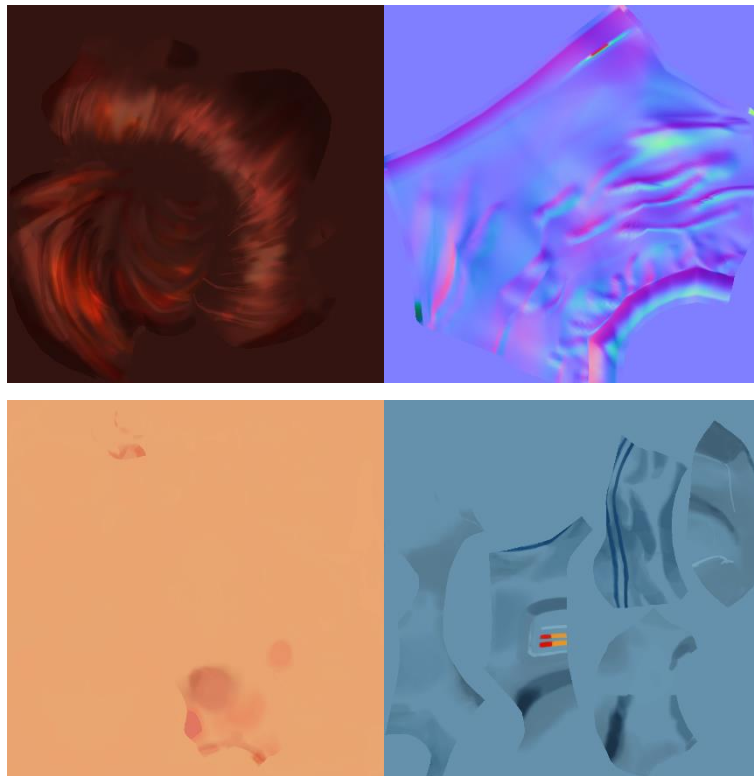
Gambar 5.6.22 Model 3D Karakter Ruben



Gambar 5.6.23 Model 3D Karakter Mamad

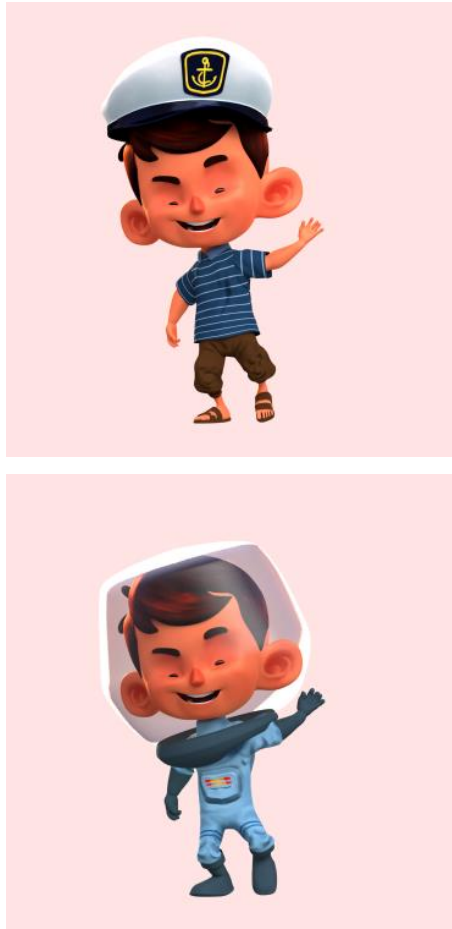
2. *Surfacing* Karakter

Surfacing adalah proses pemberian material dan tekstur pada model 3D. Pemberian tekstur dan material yang salah akan membuat model baik karakter maupun objek non karakter kehilangan sifat alamiahnya. Misalnya dengan *surfacing* yang tepat kulit karakter akan terlihat seperti kulit dan kain pada baju karakter akan dikenali oleh pemirsa sebagai kulit dan kain.



Gambar 5.6.24 Tekstur untuk Karakter Navis

Proses *surfacing* dimulai dengan memotong model ke 3D menjadi proyeksi dua dimensi agar dapat ditempelinya tekstur. Setelah itu tekstur dibuat dengan melakukan digital *painting* pada hasil proyeksi *unwrapping* UV Map. Setelah itu material ditentukan dengan mengatur beberapa faktor di antaranya; *roughness*, *metallic*, *glossiness*, dan *transparency*.



Gambar 5.6.25 *Surfacing* Karakter Navis

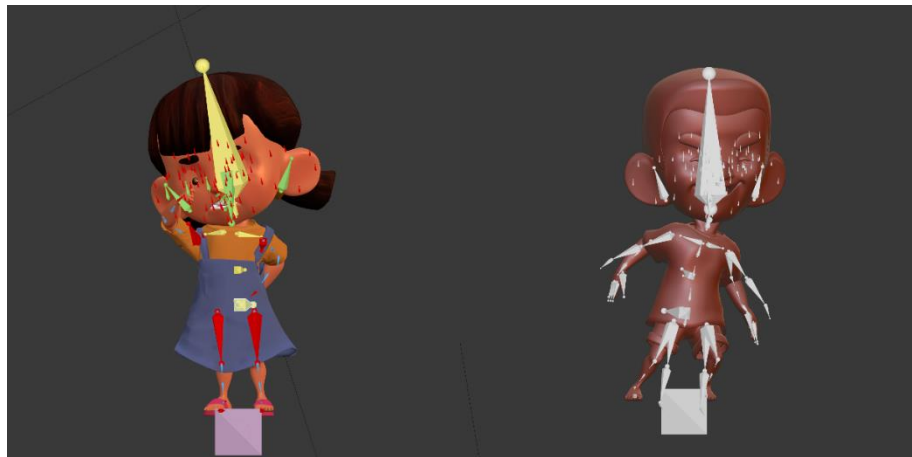
5.6.4 Rigging Karakter

Tahap *rigging* adalah pemberian tulang dan kerangka pada model agar model dapat dengan mudah digerakkan tanpa harus merusak strukturnya. Dengan rig, model dapat dideformasikan secara non destruktif atau dengan kata lain model dapat kembali ke bentuk seperti semula.

Penulis menggunakan *add-on* Rigify untuk mempermudah pemberian kerangka dalam waktu yang lebih singkat. Hasil *rig* dari Rigify juga lebih terstruktur sehingga memudahkan animator dalam menggerakkan karakter.



Gambar 5.6.26 *Rig* Karakter Navis



Gambar 5.6.27 *Rig* Karakter Lainnya

Rig perlu diaplikasikan di tiap karakter. Namun tidak serta merta dapat langsung dibuat, tiap *rig* harus diatur agar sesuai dengan masing-masing model karena setiap model memiliki skala dan proporsi yang berbeda-beda meskipun berasal dari basis yang sama.

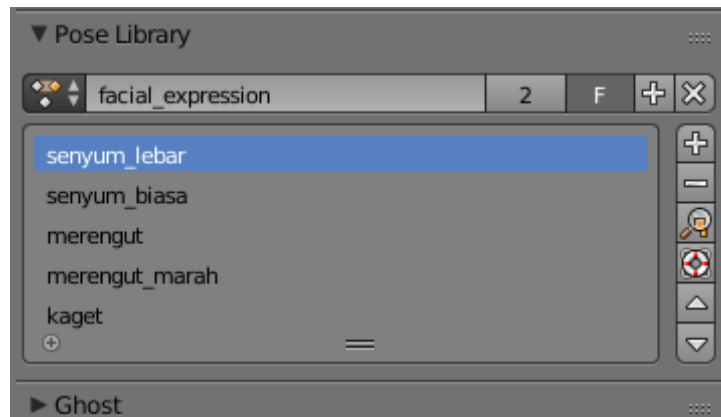


Gambar 5.6.28 *Rig* pada objek non-karakter

Selain untuk karakter *rig* juga dibutuhkan untuk objek non-karakter yang bergerak. Pada perancangan ini dibuat beberapa robot yang menjadi fokus cerita pada *scene* 4. Robot-robot pada *scene* itu juga diberi *rig* sesuai kebutuhan masing-masing.

5.6.5 Ekspresi dan Gestur Karakter

Setelah tahap *rigging*, setiap karakter perlu memiliki konsistensi ekspresi dan gestur. Setiap karakter misalnya memiliki bentuk senyum yang konsisten, gerakan alis yang konsisten, hingga cara bergerak yang khas. Untuk menyiasati hal ini maka karakter memerlukan *pose library*, di mana setiap karakter memiliki pose yang disimpan untuk nantinya dipakai lagi. Selain meningkatkan konsistensi karakter, trik ini juga dapat memudahkan animator agar tidak perlu menggerakkan setiap tulang lagi satu demi satu.



Gambar 5.6.29 Pengaturan *Pose Library*



Gambar 5.6.30 Penerapan *Pose Library* untuk Ekspresi Karakter Navis

Penulis menggunakan pose library dengan memberi setiap *rig* karakter beberapa *pose library*. Masing-masing kategori *pose library* akan menyimpan beberapa *pose* yang nantinya dapat digunakan lagi untuk keperluan animasi.



Gambar 5.6.31 Penyesuaian Gestur Karakter

5.7 Konsep *Environment*

Konsep desain *environment* pada animasi *Imajinavis* dibagi menjadi dua bagian berdasarkan kategori dunia yaitu dunia nyata dan dunia imaji karena ada kesengajaan untuk memberikan kontras pada dua dunia tersebut. Kontras ini diberikan berdasarkan saran dari narasumber untuk membuat imajinasi lebih terkesan menarik bagi anak-anak.



Gambar 5.7.1 Diferensiasi tampilan *environment*

5.7.1 Desain *Environment* Dunia Nyata

Konsep desain *environment* dunia nyata mengadaptasi dari visual perkampungan di Surabaya yang diperoleh dari hasil observasi.

Menggunakan gaya semi-realis, *environment* dunia nyata dibuat dengan warna yang lebih kusam dan tidak mencolok. Bentuk dalam *environment* ini tetap mendapat *exaggeration* seperti pada *environment* dunia imaji dan karakter, namun tidak terlalu mendapat simplifikasi sehingga secara bentuk terlihat lebih detail. Perbedaan ini juga bagian dari metode untuk meningkatkan kontras baik antara karakter dengan *environment* maupun antara *environment* dunia imaji dengan dunia nyata. Berikut sketsa yang penulis buat untuk desain *environment* dunia nyata.



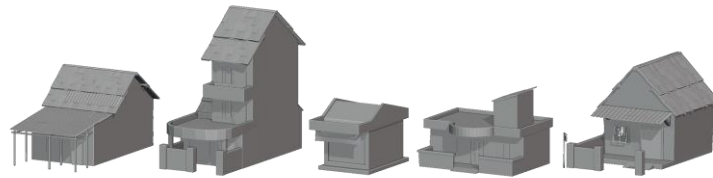
Gambar 5.7.2 Sketsa awal *environment* dunia nyata

Sketsa awal tersebut menjadi dasar gaya visual yang dipilih dari segi bentukan. Namun karena perubahan lokasi dari yang awalnya berfokus pada kampung nelayan menjadi kampung sub-urban di Surabaya, beberapa sketsa yang dibuat tidak dilanjutkan ke tahap *modeling* dan perlu menambah sketsa dari lokasi yang baru.

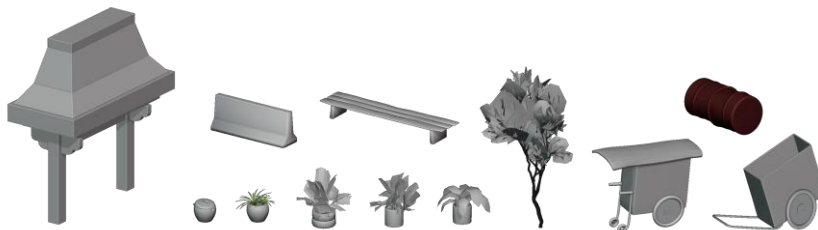
Penulis membagi kebutuhan *environment* yang dipakai dalam cerita episode pilot sesuai paparan pada analisis cerita di bab IV.

1. Eksterior Kampung

Sketsa yang telah dibuat berdasarkan hasil observasi kemudian diubah ke dalam bentuk 3D dalam tahap *modeling*. Eksterior kampung ini berisi beberapa bentuk rumah dan objek-objek yang biasa terdapat di perkampungan seperti tiang listrik, pepohonan, tempat sampah, gerobak kaki lima, gapura, dan sebagainya.



Gambar 5.7.3 Model 3D rumah di kampung halaman Navis



Gambar 5.7.4 Beberapa objek *property* kampung

Setelah model selesai dibuat masing-masing model diberi tekstur dan material sesuai konsep yaitu untuk *environment* dunia nyata material dan teksturnya dibuat menyerupai benda aslinya dengan gaya semi-realis. Sebagian tekstur objek merupakan hasil *painting* manual sedangkan sisanya didapatkan dari foto yang ditumpuk dengan *digital painting* agar *surface* tidak tampak terlalu realis dan tidak terlalu timpang dengan objek karakter.



Gambar 5.7.5 Beberapa tekstur yang dipakai di eksterior kampung



Gambar 5.7.6 Beberapa objek *property* kampung setelah *surfacing*



Gambar 5.7.7 Hasil *render environment* eksterior kampung

2. Eksterior Lapangan

Eksterior lapangan tidak jauh berbeda dengan eksterior kampung. Beberapa aset dari eksterior kampung dipakai ulang di sini untuk menghemat produksi. Pada eksterior kampung dibuat beberapa pohon di antaranya: pohon kersen, pohon mangga, dan pohon sono.



Gambar 5.7.8 Beberapa sampel tekstur daun pohon



Gambar 5.7.9 Beberapa objek pohon yang sudah diberi material

Pohon-pohon di eksterior lapangan memiliki tekstur batang yang sama tapi dengan mapping yang berbeda-beda agar tampak lebih variatif. Jenis pohon dapat dibedakan dari daunnya dan bentuk batangnya. Masing-masing jenis pohon memiliki tekstur daun yang berbeda tetapi semuanya menggunakan system partikel yang sama.



Gambar 5.7.10 Hasil render eksterior lapangan

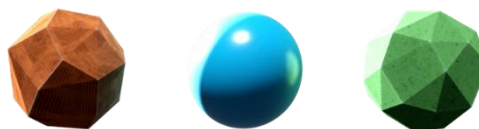
3. Interior Kamar Navis



Gambar 5.7.11 Hasil *render* interior kamar

Interior kamar Navis dibuat berdasarkan karakterisasi Navis yang kreatif dan imajinatif. Karena itu kamar Navis tampak berantakan dan penuh coretan dan poster. Seperti desain *environment* dunia nyata yang lain, interior kamar Navis juga dibuat menggunakan warna-warna yang pucat dengan saturasi dominan rendah. Kamar Navis didominasi warna krem agar tampak tidak mencolok dan warna biru sebagai aksentuasi karena warna kesukaan Navis adalah warna biru. Kombinasi warna biru dan ungu merupakan symbol imajinasi.

5.7.2 Desain Environment Dunia Imaji



Gambar 5.7.12 Material dasar dunia imaji

Desain *environment* untuk dunia imaji dibuat untuk menyerupai material-material yang sering digunakan anak-anak seperti kardus, kertas, dan plastik. Material-material tersebut pertama-tama dibuat material dasarnya terlebih dahulu lalu dihubungkan dengan *diffuse texture* dengan warna solid untuk variasi. Selain kontras pada materialnya, dunia imajinasi juga secara bentuk dibuat sangat berbeda secara bentuk. Objek-objek pada dunia ini dibuat *low poly* dengan *modifier decimate* agar tampak seperti mainan kertas.

1. Eksterior Nebula Ceker Ayam



Gambar 5.7.13 Hasil render eksterior Nebula Ceker Ayam

Scene pertama dalam *pilot project* Imajinavis adalah eksterior Nebula Ceker Ayam. Pada *scene* ini Navis bermain sendiri dan bertemu dengan pesawat musuh. Eksterior Nebula Ceker Ayam sangat sederhana, hanya berisi beberapa planet dan bintang-bintang.



Gambar 5.7.14 Tipe-tipe pesawat pada eksterior Nebula Ceker Ayam

Penulis menambahkan beberapa objek seperti lengkungan-lengkungan galaksi, dan membuat shader material berupa bintang-bintang kecil dan kabut nebula. Sesuai dengan kebutuhan cerita, objek-objek bergerak yang diperlukan pada eksterior ini juga dibuat, yaitu pesawat Navis, pesawat musuh, dan pesawat induk Bunda.

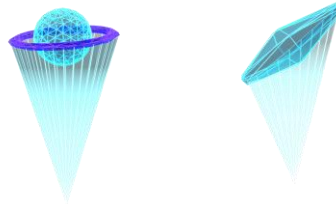
2. Interior Pesawat Navis



Gambar 5.7.15 Hasil render interior pesawat Navis

Meskipun berada dalam satu kesatuan dengan eksterior Nebula Ceker Ayam, interior pesawat Navis perlu dibuat secara khusus. Karena pada eksterior Nebula Ceker Ayam pesawat Navis

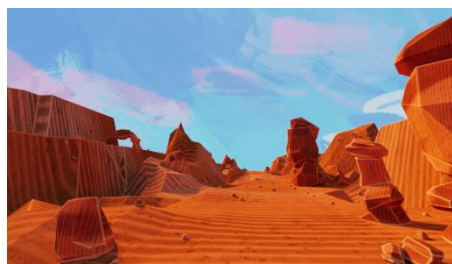
dibuat dalam bentuk yang sederhana. Hal ini dimaksudkan untuk mempersingkat waktu render pada *scenes* yang tidak membutuhkan detail interior pesawat Navis.



Gambar 5.7.16 Objek-objek hologram pada interior pesawat Navis

Hal yang unik pada *scene* ini adalah adanya hologram dengan pemakaian material yang sengaja dibuat berbeda dari konsep awal dunia imaji. Material tersebut dibuat demikian karena hasil yang didapat dengan penerapan konsep awal yaitu dengan material yang familiar oleh anak tidak dapat diaplikasikan dengan optimal pada kasus ini. Hologram harus terlihat seperti hologram. Karena itu penulis memberi pengecualian pada objek ini.

3. Eksterior Planet Kanyon



Gambar 5.7.17 Hasil *render* eksterior Planet Kanyon

Eksterior planet kanyon dibuat berdasarkan referensi dari kanyon-kanyon sesungguhnya. Planet ini menjadi arena balapan robot di dunia imaji. Kebutuhan dari eksterior ini adalah adanya tebing-tebing dan arena balapan berupa jalan setapak dengan berbagai rintangan. Penulis menambahkan aksesoris berupa puing-puing bangunan sebagai aksentuasi yang juga fungsional untuk hal-hal lain seperti garis *start* dan *finish*.



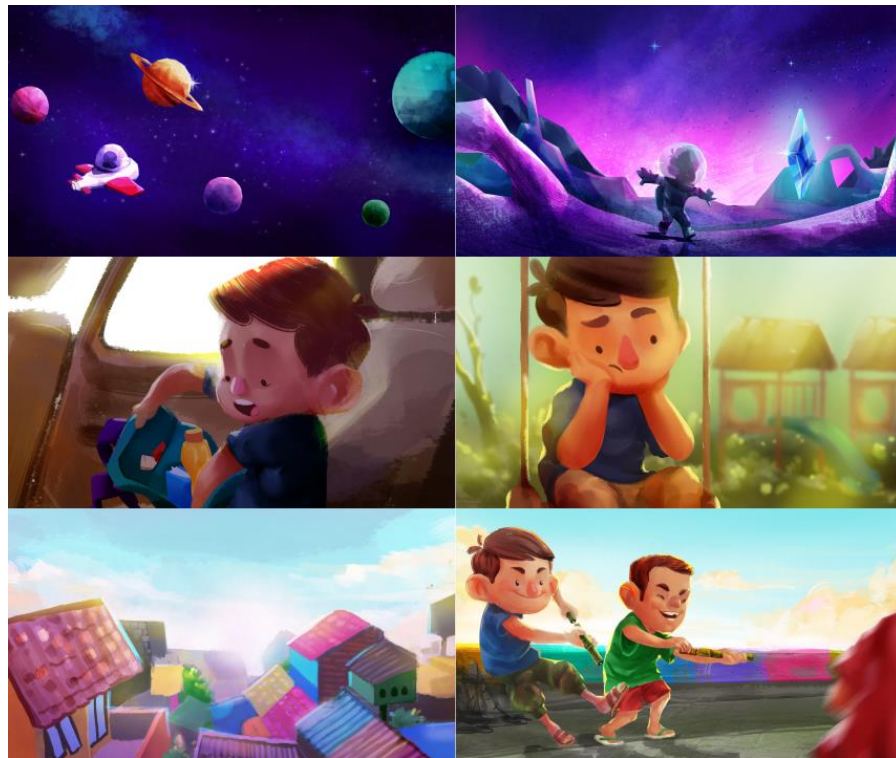
Gambar 5.7.18 Sketsa bebatuan untuk *environment* Kanyon

Penulis dalam pembuatan eksterior ini juga perlu membuat objek non-karakter yang dapat digerakkan berupa robot. Masing-masing mewakili karakter Navis dan teman-temannya. Objek-objek tersebut perlu diberi *rig* seperti manusia agar dapat bergerak secara humanoid. Objek robot dibuat dengan material yang merepresentasikan kardus, tutup botol, dan sedotan.



Gambar 5.7.19 Objek robot untuk karakter Mamad

5.7.3 Konsep Visual Animasi



Gambar 5.7.20 *Concept art environment* dan karakter

Penulis membuat *concept art* sebagai acuan visual yang menampilkan bagaimana film animasi Imajinavis nantinya diharapkan akan terlihat ketika telah diproduksi. Penulis mengambil beberapa *scene* dari berbagai macam latar untuk memperjelas *look and feel* umum di semua *setting* tempat dan waktu.

Salah satu hal yang membedakan animasi Imajinavis dengan serial animasi lainnya adalah pemakaian dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia imajinasi Navis. Kedua dunia akan ditampilkan dengan gaya yang berbeda sebagai diferensiasi dengan serial lainnya.

Dunia imajinasi Navis ditampilkan dengan *low-poly* dan warna-warna pop dan pencahayaan yang keras agar menciptakan kesan imajinatif sedangkan dunia nyata ditampilkan dengan warna-warna dan *lighting* natural untuk menciptakan kesan realistis.

5.8 Implementasi


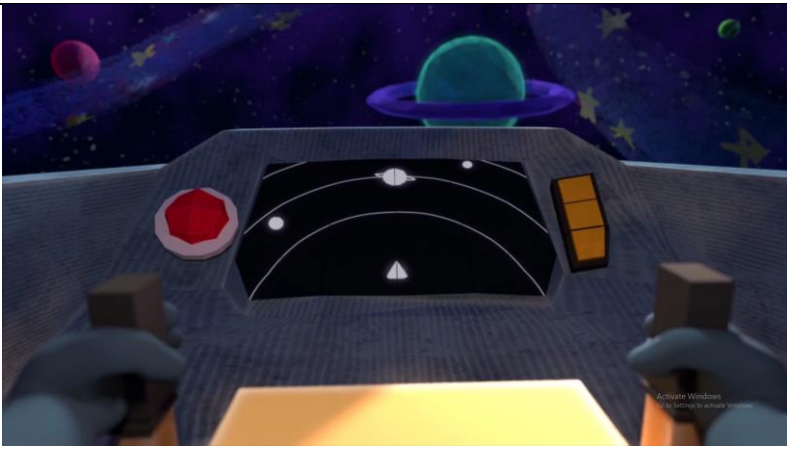



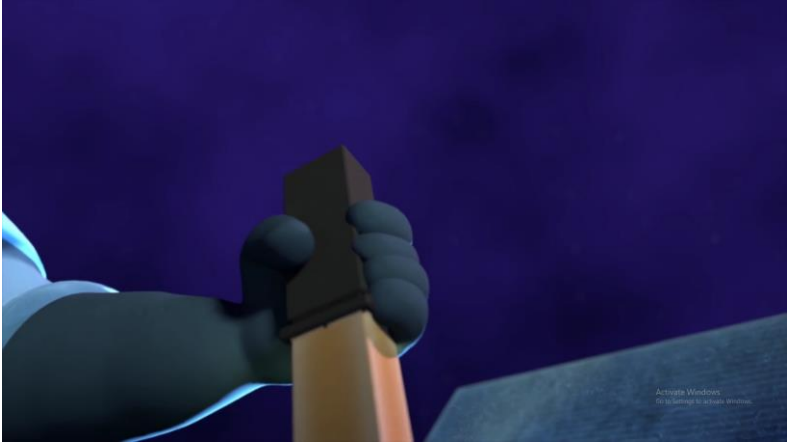

Gambar 5.8.1 Implementasi desain final pada beberapa *scene*




Karakter dan *environment* yang telah dibuat kemudian disatukan dalam *scene* sesuai dengan kebutuhan cerita yang tertera di naskah. Setiap *scene* diletakkan dalam satu berkas berekstensi *.blend* yang dapat dipakai untuk beberapa *shot*. Pada tahap penggabungan *scene* ini penulis juga mengatur *lighting* dan penempatan kamera dengan menyesuaikan *storyboard*.




Berikut ini penulis melampirkan hasil implementasi aset dalam *scene 1 pilot project* Imajinavis. Contoh ini merupakan sebuah purwarupa yang penulis tunjukkan kepada narasumber dalam studi *in-depth interview 3*.


Tabel 5.8.1 Pratinjau implementasi aset dalam skena 1

No	Pratinjau	Waktu
1		00:00 – 00:05
2		00:05 – 00:26
3		00:26 – 00:35

4		00:35 – 00:40
5		00:40 – 00:42
6		00:42 – 00:43

7	 A 3D rendered scene in space. In the foreground, a large, grey, angular object is partially visible. In the background, two blue and white spacecraft are flying. A bright yellow star is visible in the upper center. A purple, glowing trail of light extends across the scene.	00:43 – 00:45
8	 A 3D rendered scene in space showing two blue and white spacecraft flying towards the viewer. The background is dark with stars and a purple, glowing trail of light. A small text watermark "Activate Windows" is visible in the bottom right corner.	00:45 – 00:47
9	 A close-up 3D rendered scene of a young boy with brown hair and a blue shirt, sitting in a cockpit. He has a surprised or concerned expression on his face. The cockpit is dark with some blue and purple lighting.	00:47 – 00:48

		<p>00:48 – 00:51</p>
<p>10</p>		<p>00:51 – 00:58</p>
<p>11</p>		<p>00:58 – 01:05</p>

12		01:05 – 01:14
----	--	---------------

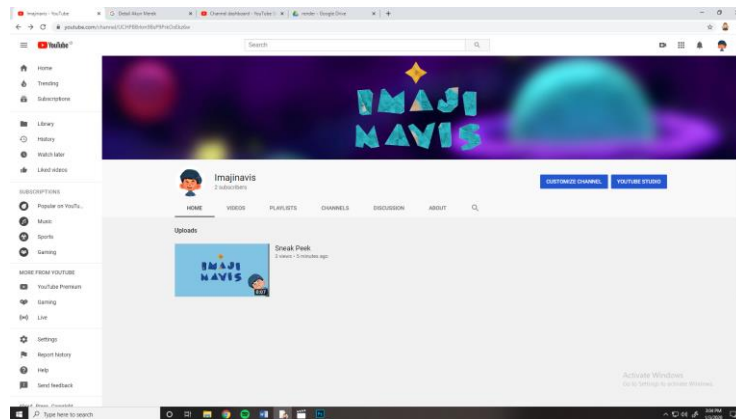
5.8.1 Target Luaran

Luaran yang dihasilkan berupa *pilot project* serial animasi yang direncanakan untuk dilanjutkan menjadi serial animasi satu *season* penuh. Setiap episode animasi Imajinavis berdurasi sekitar 7-10 menit termasuk *opening* dan *credit title*. Episode total dalam satu musim direncanakan berjumlah 10 episode.

5.8.2 Konsep Distribusi

Distribusi dari animasi yang telah dibuat sebagaimana tertulis dalam latar belakang adalah melalui media Youtube. Youtube juga mendukung format video baru seperti video 360, karena itu dapat diuji juga efektivitas media imersif tersebut.

Selain itu penting juga promosi di media sosial lain yang juga ramai seperti Instagram dengan fitur pos video atau IGTV yang mendukung format video berdurasi lebih panjang.



Gambar 5.8.2 Kanal Youtube Imajinavis

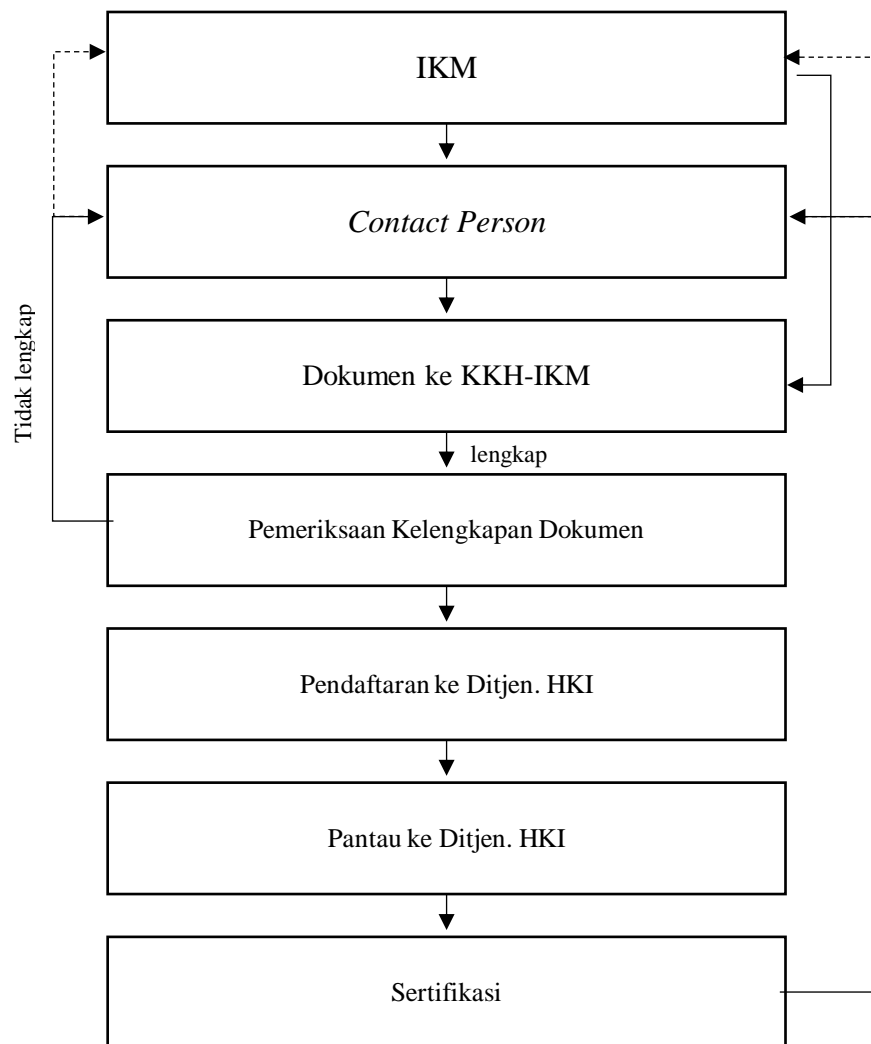
5.8.2.1 Pendaftaran HKI

Suatu *intellectual property* perlu mendapat perlindungan hukum untuk mencegah plagiarisme dan mendapatkan royalty dan pengakuan resmi atas kepemilikan suatu karya. Untuk itu karya perlu didaftarkan pada pihak berwenang sebagai sebuah kekayaan intelektual melalui pendaftaran HKI.

Disadur dari panduan Klinik Konsultasi HKI-IKM, prosedur pendaftaran HKI dilakukan dengan mengajukan permohonan pendaftaran ciptakan kepada Menteri Hukum dan HAM RI melalui Direktorat Hak Cipta dengan:

- a. Mengisi formulir pendaftaran ciptaan rangkap tiga, lembar pertama dibubuhi materai Rp. 6000,- (ukuran kertas folio).
- b. Ditulis dalam Bahasa Indonesia.
- c. Ditandatangani oleh pemohon atau kuasanya.
- d. Mengisi formulir surat pernyataan kepemilikan produk, bermaterai Rp. 6000,-
- e. Melampirkan pada surat permohonan pendaftaran:
 - Contoh fisik ciptaan.
 - Bukti kewarganegaraan berupa fotokopi KTP dari pencipta dan pemegang hak cipta.

- Fotokopi NPWP.
- Akte/Salinan resmi pendirian badan hukum yang telah dilegalisasi oleh notaris.
- Gambar atau foto produk ukuran 3R sebanyak 12 lembar.
- Deskripsi/uraian produk yang akan didaftarkan.



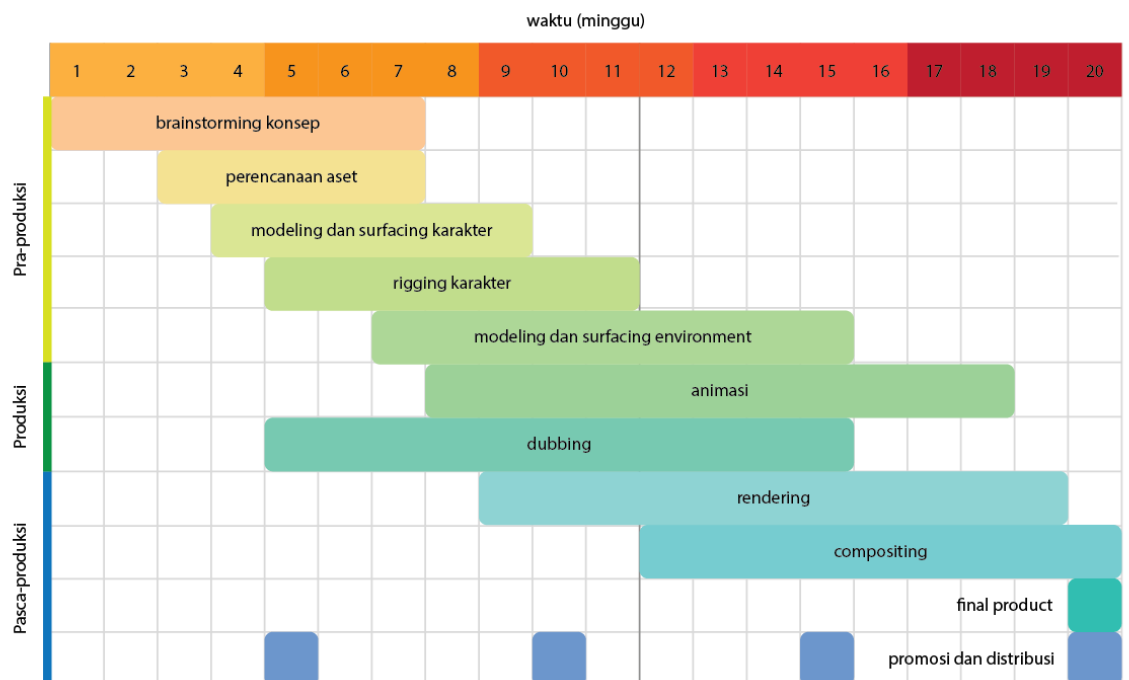
Gambar 5.8.3 Bagan Alur Pendaftaran HKI Melalui KKH-IKM

5.8.2.2 Rencana Pengembangan

Sebagai sebuah *pilot' project*, pengerjaan perancangan ini berfokus untuk menunjukkan sebuah konsep dari sebuah ide serial animasi penuh yang telah direncanakan bersama tim. *Pilot project* ini dapat dilanjutkan dan diproduksi penuh tentunya dengan sumber daya yang cukup.

Pembuatan versi penuh serial animasi Imajinavis akan membutuhkan tambahan aset visual karakter dan *environment* yang tidak terdapat dalam episode pilot. Pengerjaan aset untuk satu episode diperkirakan sekitar 1-2 minggu dan prosesnya dapat dilakukan paralel dengan proses animasi di setiap episodenya.

Berikut ini lini masa rencana produksi dalam pembuatan animasi Imajinavis.



Gambar 5.8.4 Bagan lini waktu pengerjaan

1. Rencana Pengembangan IP untuk Aplikasi *Virtual Reality* Imajinavis

Sebagai *pilot project* diperlukan pengembangan untuk potensi inovasi media-media baru seperti *virtual reality* (VR). Penulis mencoba mengkonversi aset-aset *environment* yang telah dibuat untuk animasi ke dalam bentuk *virtual reality* dengan perangkat lunak pemrograman aplikasi permainan.

Pembuatan *virtual reality* dilakukan dengan mengimpor aset-aset yang telah dibuat untuk animasi dengan penyesuaian material dan tekstur. Karena perbedaan penggunaan material antara Blender dengan aplikasi *game development* diperlukan teknik *texture baking* untuk memastikan objek memiliki material yang sesuai dengan yang telah dibuat di Blender.

Proses pembuatan aplikasi VR hampir sama dengan pembuatan aplikasi permainan pada umumnya namun, perlu penambahan dan penyesuaian beberapa paket aset dari developer *headset* yang dapat digunakan dengan gratis. Selanjutnya setelah penyesuaian-penyesuaian tersebut aplikasi dapat di-*compile* ke format yang diperlukan, dalam hal ini karena memakai headset harus dibuat ke format Android apk.

Pengembangan media VR memberi peluang besar terutama dalam pasar permainan digital. Misalnya pada perencanaan ini penulis mencoba membuat permainan sederhana di mana pemain dapat mengeksplorasi dunia Imajinavis dengan platform VR. Karya ini menawarkan konsep pengembangan media permainan VR sebagai media penyajian *environment* yang digunakan dalam episode pilot Imajinavis. Pada pengembangan selanjutnya sangat mungkin media berikut ini dapat dikembangkan menjadi sebuah permainan VR yang utuh dengan *gameplay* yang lebih baik.

Bagi *developer*, aplikasi yang telah penulis buat dapat diujikan dengan:

- Menghubungkan perangkat VR yang sudah menyala dan aktif dalam *developer mode* dengan komputer menggunakan kabel USB tipe C atau kabel yang tersedia dalam paket perangkat,
- Membuka aplikasi *game-development* beserta *file development* aplikasi,
- Melakukan *building* aplikasi ke format apk dengan perintah *Build and Run*,
- Aplikasi akan ditansfer dari komputer ke perangkat VR dan otomatis dijalankan oleh perangkat VR tersebut,
- Setelah itu perangkat VR dapat menjalankan aplikasi yang telah dibuat dengan cara masuk ke peluncur aplikasi dalam kategori sumber tidak dikenal (*Unknown Source*) tanpa perlu menghubungkan ke komputer.

Bagi pengguna akhir aplikasi yang telah dibuat hanya dapat di-*install* melalui *marketplace* aplikasi yang telah tertanam di perangkat VR. Poin detailnya adalah sebagai berikut:

- Menghubungkan perangkat VR ke internet melalui jaringan Wi-Fi,
- Membuka aplikasi Store dan mengetik nama aplikasi ke kolom pencarian,
- Jika aplikasi yang dimaksud ditemukan akan masuk ke halaman untuk pengunduhan aplikasi,
- Pengguna dapat mengunduh aplikasi dengan menekan tombol *Install*,
- Setelah itu aplikasi akan muncul di halaman beranda virtual perangkat VR-nya.

Aplikasi dapat dijalankan dengan pengujian pada perangkat VR *headset* portabel tahun produksi 2019. Pengujian pada model-model yang lebih baru mungkin menghasilkan luaran yang berbeda.

Berikut beberapa tangkapan gambar konsep aplikasi permainan VR Imajinavis dari perangkat Oculus Quest.



Gambar 5.8.5 Tangkapan layar *environment* dari platform Oculus

2. Rencana Pengembangan IP untuk Media Lain

Sebagai IP kreatif yang terdaftar, karakter dan aset dalam serial animasi Imajinavis dapat dikembangkan ke media-media lain dengan

aman dan dilindungi hukum. Karakter-karakter dapat dikembangkan menjadi beberapa produk digital dan konvensional berikut:

Tabel 5. 2 Rencana pengembangan sekunder

Digital	Konvensional
a. stiker layanan <i>chat</i> daring, b. <i>wallpaper</i> perangkat digital, c. komik digital, d. aplikasi permainan, e. animasi <i>full-length</i> , f. dan sebagainya.	a. Topi dan aksesoris, b. <i>Badge</i> dan pin, c. Boneka, d. Mainan, e. Buku dan komik, f. dan sebagainya.

Selain itu dengan proses *licensing* yang telah dilakukan, terbuka juga peluang-peluang untuk pengembangan seperti *endorsement* produk melalui sponsor, media sosial, *product placement*, dan lain sebagainya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penulisan ini bertujuan untuk membuat proposal pengambilan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN KARAKTER DAN ENVIRONMENT PILOT PROJECT SERIAL ANIMASI “IMAJINAVIS”**. Proses perancangan pada penulisan ini membuahkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Masa kanak-kanak menjadi masa penting tumbuh kembang imajinasi seseorang. Imajinasi sebagai dasar tumbuhnya kreatifitas pada anak-anak sangat perlu mendapat dorongan agar ke depannya anak dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan dengan cara yang kreatif dan solutif.
2. Pada tahap konsep, penelitian dilakukan dengan metode studi literatur, *existing*, dan observasi. Pada studi literatur penulis memilih untuk menggunakan metode perancangan karakter oleh Bryan Tillman yang bertahap dan mudah dipahami. Namun metode tersebut membutuhkan waktu yang lebih karena membutuhkan pendalaman karakter yang lebih detail.
3. Metode observasi memudahkan pembuatan rancangan karakter dan *environment* karena secara langsung dapat memberikan referensi yang lengkap. Detail yang ditangkap dari hasil studi observasi seringkali tidak terduga sehingga hasil rancangan menjadi lebih unik tapi dapat tetap berrelasi dengan penonton.
4. Perancangan karakter dan *environment* untuk animasi 3D membutuhkan proses yang lebih panjang dari pada animasi 2D yang meliputi: sketsa

desain, 3D *modelling*, pemberian tekstur dan material, serta *rigging* dan *posing* untuk karakter. Namun, proses produksi terutama pada tahap animasi lebih cepat daripada animasi 2D.

5. Distribusi karakter dan environment tidak terbatas dalam ruang lingkup animasi. Pengurusan HKI dapat membuka peluang lebih besar terutama dalam ranah *licensing*. Munculnya media-media baru juga memberi kesempatan bagi karakter dan *environment* untuk hidup dalam dunia-dunia baru salah satunya *virtual reality*.
6. Penggunaan media digital baru seperti VR dapat meningkatkan pengalaman penonton atau pengguna karena dapat merasakan secara imersif berada di dunia Imajinavis. Media ini dapat menjadi peluang pasar untuk menggaet pengguna pada suatu produk.

6.2 Saran

Saran dari penulis terkait perancangan karakter dan *environment* untuk *pilot project* serial animasi Imajinavis adalah sebagai berikut:

1. Pendaftaran HKI pada perancangan ini belum dapat dilakukan hingga tahap sertifikasi karena proses yang panjang dan waktu yang lama. Penulis melampirkan beberapa formulir yang dibutuhkan sebagai contoh bagi perancangan-perancangan selanjutnya.
2. Desain karakter yang penulis buat kurang menunjukkan diversitas sosial. Hal ini selain karena kebutuhan cerita yang tidak menuntut keragaman suku, agama, dan ras juga salah satunya karena di lokasi observasi penulis hanya mendapati tatanan masyarakat yang homogen. Pluralisme terutama dalam desain karakter untuk animasi perlu diberikan untuk menanamkan pesan toleransi dan tenggang rasa bagi target penonton.
3. Aplikasi VR yang penulis buat belum maksimal untuk digunakan oleh *end-user*. Aplikasi tersebut hanya merupakan presentasi semi-dinamis dari beberapa *environment* yang ada di Imajinavis. Interaktivitas pada permainan

tersebut masih sangat terbatas dan tidak memiliki *gameplay* selayaknya permainan VR yang lain. Untuk pemasaran yang lebih baik aplikasi perlu dibuat sebagai permainan yang utuh agar dapat dinikmati dengan baik oleh pengguna.

4. Aplikasi yang penulis buat belum dapat dimainkan melalui *marketplace* perangkat VR. Aplikasi tersebut saat ini hanya dapat digunakan dengan bantuan komputer melalui proses *sideloading*. Pemuatan suatu aplikasi ke dalam *marketplace* membutuhkan berbagai syarat yang harus dipenuhi untuk kemudian di-*review* oleh pihak *marketplace*. Proses ini membutuhkan alokasi waktu sendiri yang relatif lama tergantung kebijakan masing-masing *marketplace*.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Abdjul, Irawati. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Berimajinasi Melalui Metode Bercerita*. Skripsi Thesis, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Aditya. 2007. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- al, Ismail M.E. et. 2017. "The use of animation video in teaching to enhance the imagination and visualization of student in engineering drawing." *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering* 203.
- Andrée, M, and L Lager-Nyqvist. 2013. "Spontaneous play and imagination in everyday science classroom practice." *Research in Science Education* 1735-1750.
- Basile, Nancy. 2019. *What Is a Pilot Episode?* Agustus 30.
<https://www.liveabout.com/what-is-a-pilot-episode-136877>.
- BPPT. 2014. *Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP) Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi Tahun Anggaran 2013*. Jakarta: Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi.
- Brewer, John D. 2000. *Ethnography*. Philadelphia: Open University Press.
- Byrne, Ruth. 2007. *The Rational Imagination: How People Create Alternatives to Reality*. Cambridge: MA : MIT Press.
- Cantrell, Bradley, and Natalie Yates. 2012. *Modeling the Environment*. New York: John Wiley & Sons.
- Cinemags. 2004. *The Making of Animation: Homeland*. Bandung: PT Megindo.
- Danandjaja, James. 1987. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Jevalitera.

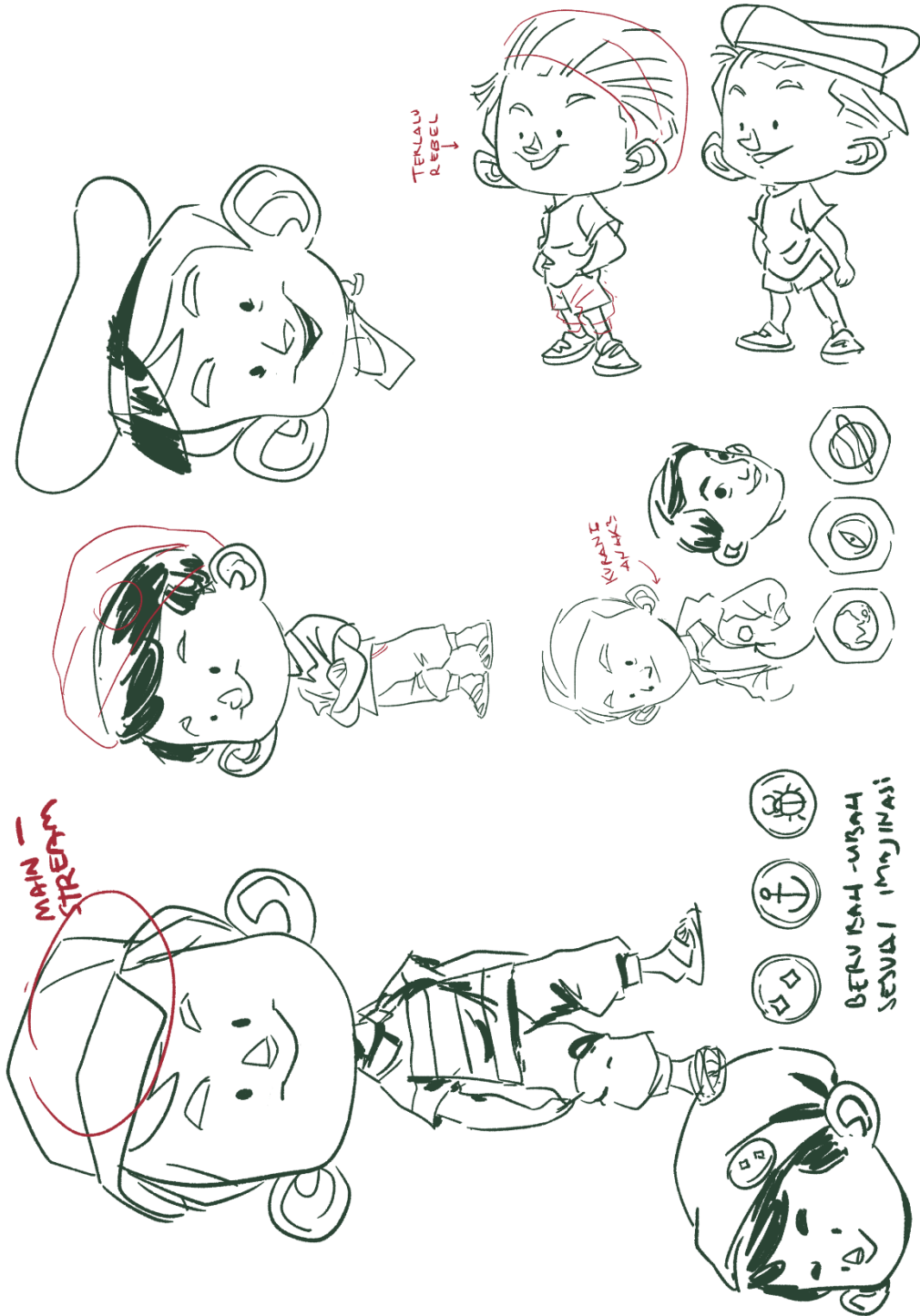
- Dharma, Surya, and Haedar Akib. 2004. "Kreativitas sebagai Esensi dan Orientasi Pengembangan SDM." *Usahawan* 29-36.
- Fitriyani. 2016. "*Penanaman Akhlakul Karimah melalui Media Kartun pada Mata*. Skripsi, Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Fukuyama, Francis. 1995. *Trust : The Social Virtue and The Creation of*. New York: New York Free Press.
- Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. Burlington: Focal Press.
- Habib, K, and T Soliman. 2015. "Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior." *Open Journal of Social Sciences* 248 - 264.
- Harrison, H. L. & Hummel, L. J. 2010. "Incorporating animation concepts and principles in STEM education." *The Technology Teacher* 69(8): 20-25.
- Hendratman, H. 2008. *The Magic of 3D Studio Max*. Bandung: Informatika.
- Hernandez, Elvin A. 2013. *Set the Action! : Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. Burlington: Focal Press.
- Hui, Desmond, NG Chung-hung, and Patrik Mok. 2005. *A Study on Creativity Index*. Hong Kong: Centre for Cultural Policy Research, The University of Hong Kong.
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Karnedi, Dieng. 2013. *Pentingnya Imajinasi dalam Dunia Pendidikan*. November 3. Accessed Maret 9, 2019.
http://www.academia.edu/16524812/Pentingnya_Imajinasi_dalam_Dunia_Pendidikan.

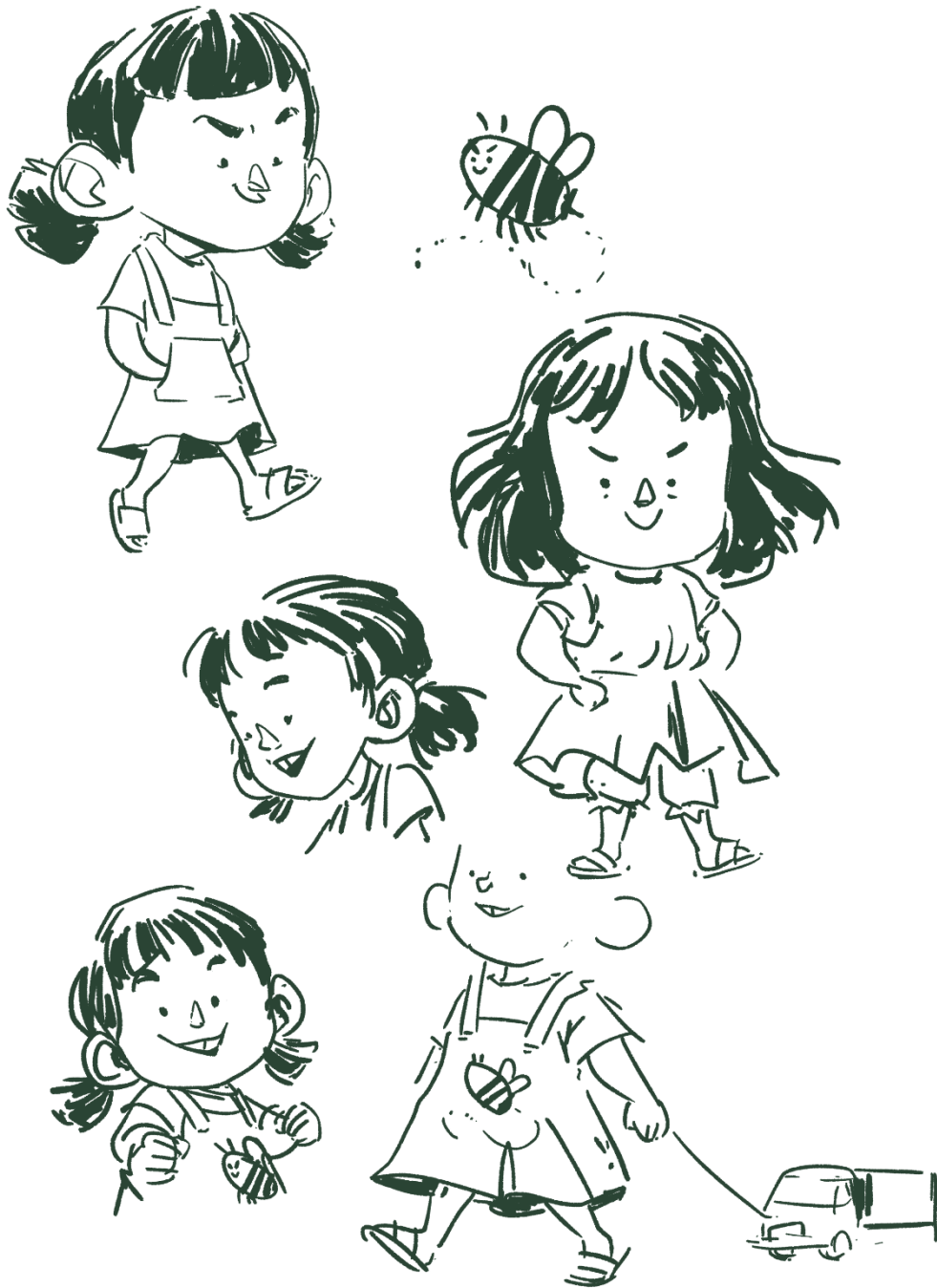
- KBBI. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Accessed November 5, 2018. kbbi.web.id.
- Kerlow, Isaac. 2009. *The Art of 3D Computer Animation and Effects*. New Jersey: John Wiley & Sons inc.
- Khudori, Darwis. 2002. *Menuju Kampung Pemerdekaan Membangun Masyarakat*. Yogyakarta: Yayasan Pondok Rakyat.
- Kusnadi. 2009. *Keberdayaan Nelayan Dalam Dinamika Ekonomi Pesisir*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lee, W.W. & Owens, D. L. 2004. *Multimedia-based instruction design: computer-based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. New York: Pfeiffer.
- Melyani. 2017. *Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*. Skripsi, Lampung: UIN Raden Intan.
- Muliawan, Jasa Unggul. 2016. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas Anak*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*,. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nur, Haerani. 2013. "Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional." *Jurnal Pendidikan Karakter III No. 1 Februari* 87-94.
- Olifia, Gege Adilfi. 2014. *UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN PAPER-CRAFT BENTUK BURUNG TAHUN AJARAN 2013-2014*. Bachelor Thesis, Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

- Prakosa, Gatot. 2008. *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia (YSVI).
- Pratama, Andrey. 2011. *Perancangan Komunikasi Visual Animasi Film Pendek "Moriendo" [skripsi]*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Prayogi, Muhammad Harya & Sayatman. 2018. "Perancangan Karakter Pendukung Animasi Serial "Little Bird" dengan Mengadaptasi Satwa Burung Endemik Indonesia." *Jurnal Sains dan Seni ITS* 7(1): 40-44.
- Priyanto, Sugeng. 2013. *Pendidikan Karakter Dalam Film "Tendangan Dari Langit" (Kajian Semiotik Dalam Perspektif PPKn)*. Skripsi Thesis, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rashid, Afsana. 2015. "IMPACT OF TELEVISION CARTOON CHANNELS ON CHILDREN IN INDIA." *Journal of Indian Research* 64-72.
- Santi, Dinar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks.
- Satria, Arif. 2009. *Ekologi Politik Nelayan*. Yogyakarta: LKIS.
- Sembiring, E. B., A. Nurmawati, S. A. Zega. 2016. "Rancang Bangun Dan Analisis Media Pembelajaran Sejarah Melalui Film Animasi 3D." *Teknomatika* 1(9): 45-58.
- Shinta, Zhakia El. 2015. *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kreativitas dan Keterampilan Berkomunikasi Siswa Kelas VII SMP Kartika II-2 pada Materi Peran Manusia dalam Pengelolaan Lingkungan (Studi Eksperimental pada Siswa Kelas VII Semester Genap SMP K)*. Skripsi Thesis, Lampung: Universitas Lampung.
- Singer, Dorothy G. 2003. "Television and its potential for imagination." *Television*.

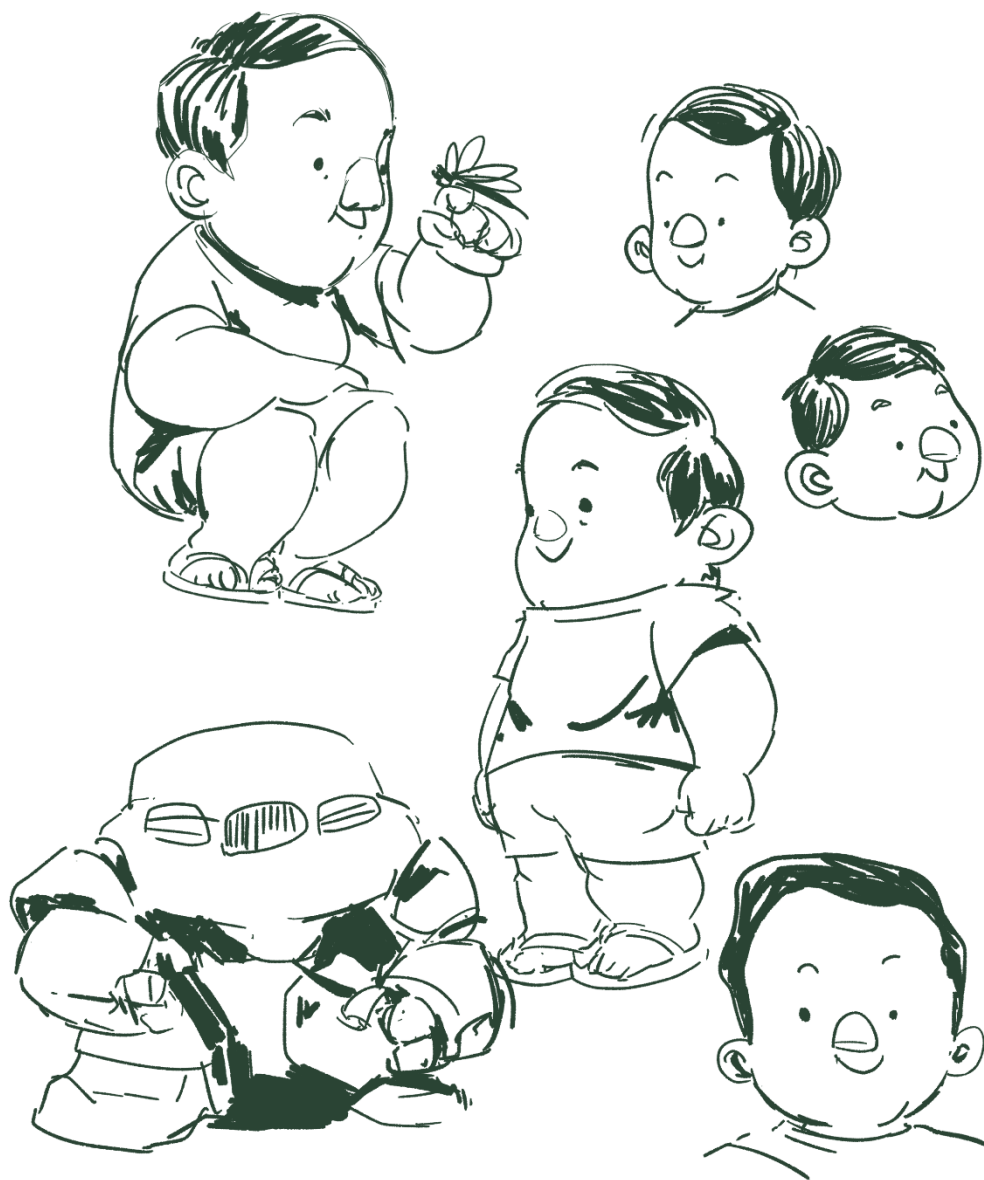
- Sopov, Ioana. 2013. "The Basic Principles for Great Character Design." Accessed September 20, 2018. <https://blog.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/>.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Syah, Anugrah Alam. 2016. *Solidaritas Sosial Masyarakat Nelayan dalam Penangkapan Ikan di Kelurahan Bentengnge Kec. Ujungbulu Kab. Bulukumba [skripsi]*. Makassar: Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.
- Szczelkun, Stefan. 2018. *SENSE THINK ACT: a collection of exercises to experience total human ability*. Stefan Szczelkun; Second Deluxe ed. edition.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.
- TIM PPK Kemendikbud. 2017. *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- West, Michael. 2000. *Mengembangkan Kreativitas dalam Organisasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yusuf, H. Syamsu. 2006. *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

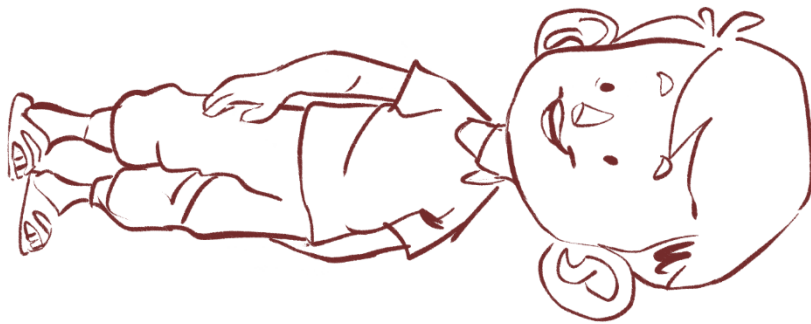
LAMPIRAN



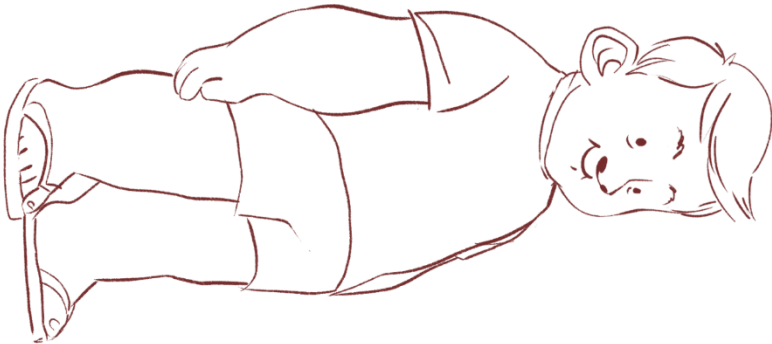
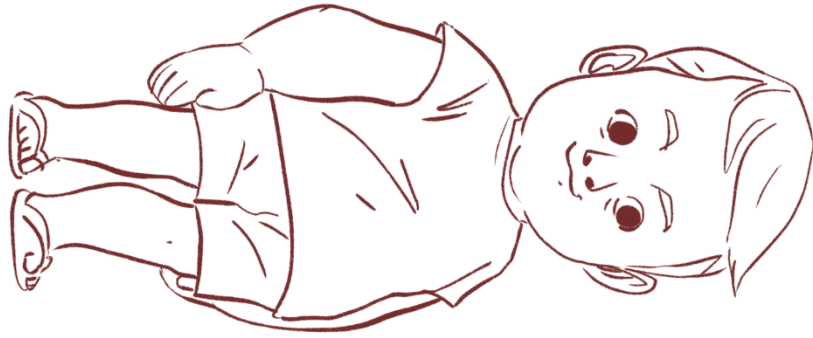


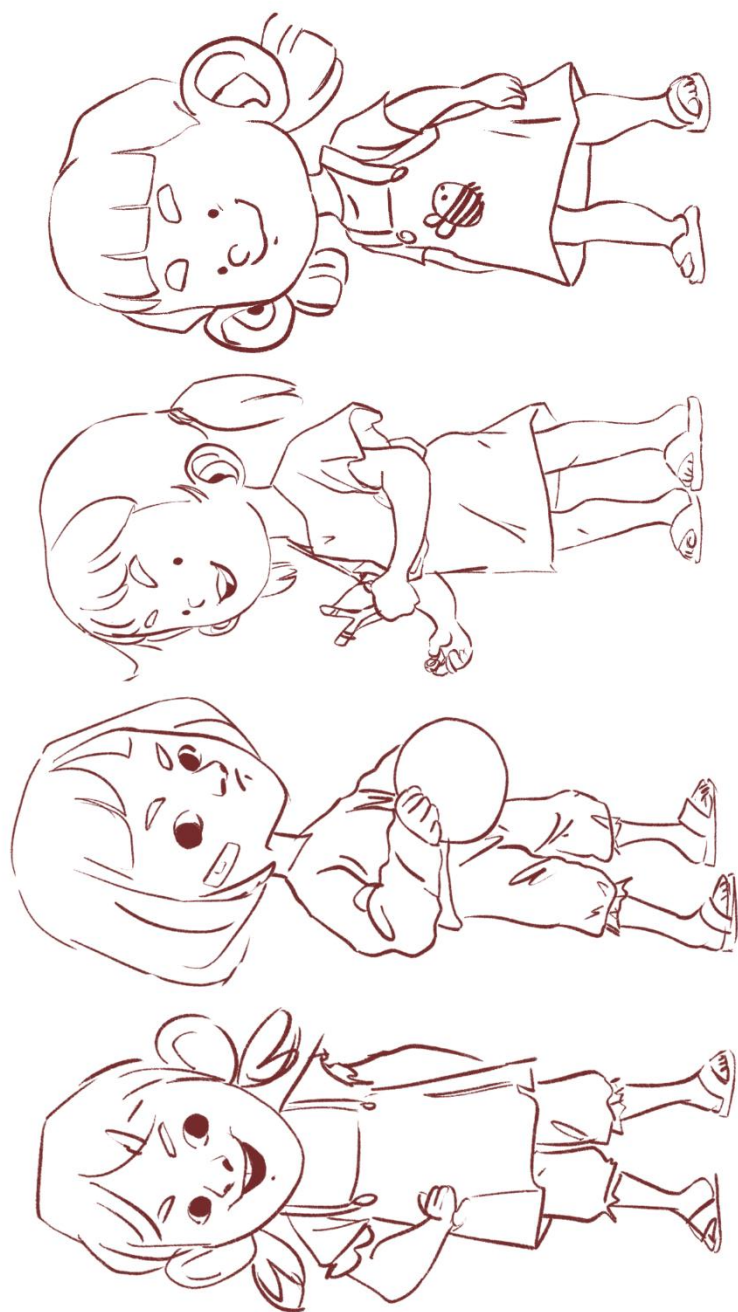


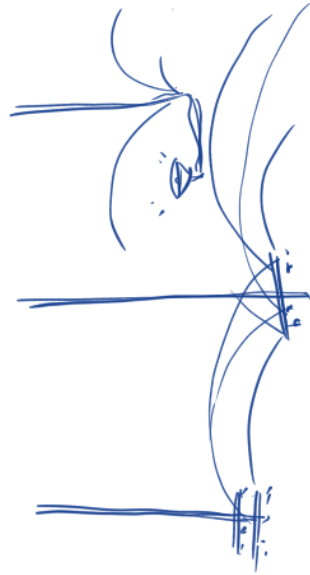
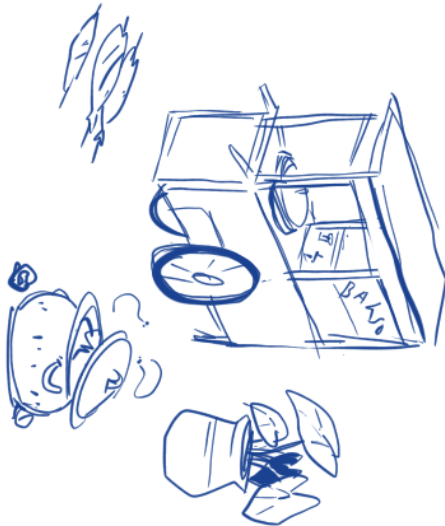
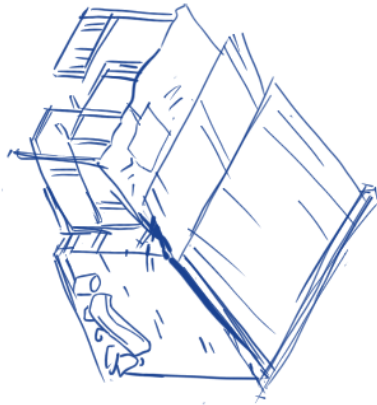
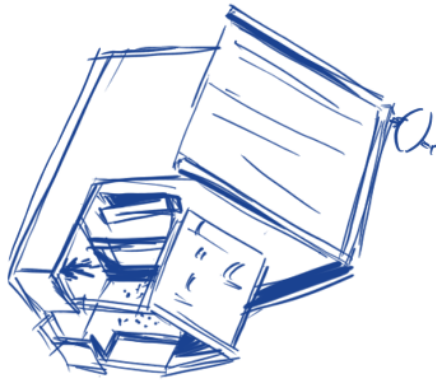
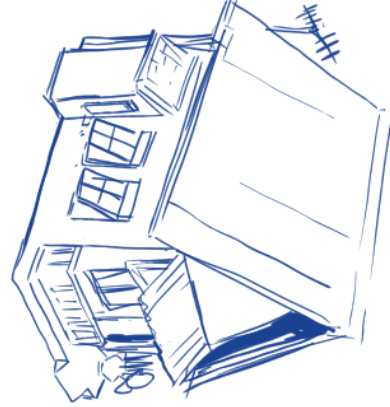
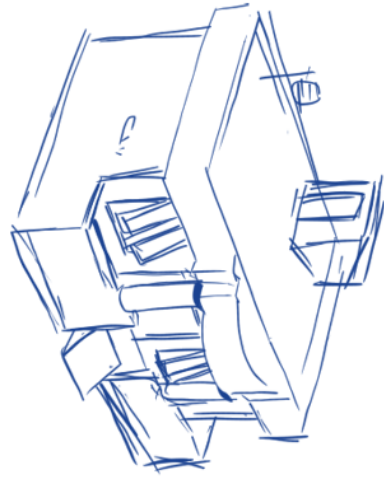












Lampiran I
Peraturan Menteri Kehakiman R.I.
Nomor : M.01-HC.03.01 Tahun 1987

Kepada Yth. :
 Direktur Jenderal HKI
 melalui Direktur Hak Cipta,
 Desain Industri, Desain Tata Letak,
 Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang
 di
 Jakarta

PERMOHONAN PENDAFTARAN CIPTAAN

- I. Pencipta :
- | | | |
|--------------------|---|--|
| 1. Nama | : | <u>Abdul Manan Heru Setiawan (nama tim terlampir)</u> |
| 2. Kewarganegaraan | : | <u>Indonesia</u> |
| 3. Alamat | : | <u>Jalan Cendana II No. 11 Perumahan Permata Sidayu, Kec. Sidayu,
Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61153</u> |
| 4. Telepon | : | <u>-</u> |
| 5. No. HP & E-mail | : | <u>0881036761729 / hrstwn@outlook.com</u> |
- II. Pemegang Hak Cipta :
- | | | |
|--------------------|---|--|
| 1. Nama | : | <u>Abdul Manan Heru Setiawan (nama tim terlampir)</u> |
| 2. Kewarganegaraan | : | <u>Indonesia</u> |
| 3. Alamat | : | <u>Jalan Cendana II No. 11 Perumahan Permata Sidayu, Kec. Sidayu,
Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61153</u> |
| 4. Telepon | : | <u>-</u> |
| 5. No. HP & E-mail | : | <u>0881036761729 / hrstwn@outlook.com</u> |
- III. Kuasa :
- | | | |
|--------------------|---|---|
| 1. Nama | : | <u>Didit Prasetyo</u> |
| 2. Kewarganegaraan | : | <u>Indonesia</u> |
| 3. Alamat | : | <u>RT 003 RW 001 Desa Candimulyo Kecamatan Dolopo
Kab. Madiun, Jawa Timur 63174</u> |
| 4. Telepon | : | <u>-</u> |
| 5. No. HP & E-mail | : | <u>082131999257 / diditdkv@gmail.com</u> |
- IV. Jenis dari judul ciptaan yang dimohonkan :
- Desain karakter serial animasi 3D Imajinavis**
- V. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia :
- Surabaya, 13 Januari 2020
- VI. Uraian ciptaan :

1. Desain Karakter Navis

a) Profil



Biodata	<p>Nama: Navis Aditya Fikri Alias: Navis/Napis Umur: 8 tahun Tinggi badan: 120cm Berat badan: 22kg Jenis kelamin: laki-laki Warna rambut: Hitam Warna kulit: Coklat</p>
Latar belakang karakter	<p>Navis adalah tokoh utama dalam cerita ini. Anak berusia 8 tahun ini mempunyai imajinasi yang kuat. Dengan topi Manana yang dimilikinya Navis dapat menjelajahi dunia imajinasi dimana dia dan teman-temannya bisa bebas berimajinasi dan imajinasi mereka menjadi kenyataan. Navis adalah anak yang kreatif. Dia sangat suka membuat prakarya dan menggambar. Kamarnya selalu berantakan dengan kertas dan alat-alat keterampilan.</p>

b) Desain Karakter

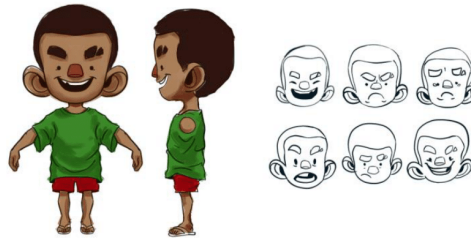
• Karakter Fisik

Navis memiliki kulit putih dan rambut pendek berwarna hitam kecoklatan. Tinggi badan Navis tergolong normal untuk anak usianya. Selain itu tubuh Navis tergolong ideal, tidak terlalu kurus namun tidak gemuk. Ciri fisik Navis yang lain adalah telinganya yang lebar dan hidung yang mancung kemerahan.

• Aksesoris

Navis selalu memakai topi beanie yang disebut Manana. Selain itu ketika main di luar Navis selalu memakai celana *jogger*, kaus lengan pendek, dan sandal selop.

2. Desain Karakter Ruben
a) Profil



Biodata	<p>Nama: Ruben Alias: Ruben Umur: 9 tahun Tinggi badan: 119cm Berat badan: 21kg Jenis kelamin: laki-laki Warna rambut: Kemerahan Warna kulit: Coklat gelap</p>
Latar belakang karakter	<p>Ruben adalah anak pertama Pak Mardi. Sedari kecil memang Ruben tidak pernah bisa diam, dia selalu aktif dan periang. Pak Mardi sendiri tidak terlalu mengekang Ruben, yang penting Ruben tidak pulang telat sampai bolos mengaji.</p> <p>Ruben adalah Bonek seperti ayahnya. Dia selalu menonton kalau pertandingan Persebaya ditayangkan di TV. Tak heran Ruben selalu memakai kaos bernuansa Persebaya tiap hari, meskipun kebanyakan adalah lengseran dari ayahnya sehingga tampak kebesaran kalau dia pakai.</p>

b) Desain Karakter

- Karakter Fisik

Secara fisik, Ruben adalah anak yang paling terlihat ciri khas 'Kenjeran'-nya. Kulit Ruben berwarna gelap mengkilap dengan rambut pendek yang kemerahan terkena sinar matahari. Perawakannya kurus dan cenderung pendek meskipun tinggi badannya masih tergolong normal untuk anak usia 9 tahun.

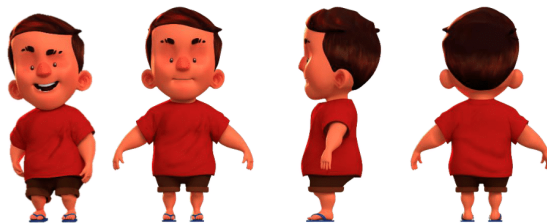
Ciri khas Ruben adalah sobekan di sebelah alisnya bekas luka beberapa tahun lalu dan gigi depannya yang 'boncel' karena jatuh dari tanggul. Dari ciri fisik ini sudah tampak sifat hiperaktifnya.

- Aksesoris

Ruben tidak suka memakai aksesoris macam-macam. Yang dia kenakan selalu adalah baju Bonek kebesaran milik ayahnya dan celana pendek entah seragam sekolah atau celana sepak bola. Tidak lupa selalu ia memakai sandal jepit.

3. Desain Karakter Mamad

a) Profil



Biodata	Nama: Mohammad Solahudin Alias: Mamad Umur: 8 tahun Tinggi badan: 124cm Berat badan: 40kg Jenis kelamin: laki-laki Warna rambut: Hitam Warna kulit: Kuning
Latar belakang karakter	Mamad adalah anak semata wayang Pak Ayub seorang juragan ikan yang membeli ikan-ikan dari nelayan lalu menjualnya ke pasar. Sebagai sahabat Ruben satu-satunya Mamad sudah terbiasa dengan sifat Ruben

Biodata	<p>Nama: Tri Sukmawati</p> <p>Alias: Sukma</p> <p>Umur: 7 tahun</p> <p>Tinggi badan: 116cm</p> <p>Berat badan: 19kg</p> <p>Jenis kelamin: Perempuan</p> <p>Warna rambut: Kecoklatan</p> <p>Warna kulit: Coklat</p>
Latar belakang karakter	<p>Sukma adalah anak ketiga Pak Yanto dari tiga bersaudara. Sebagai putri bungsu Sukma sangat disayang oleh orang tuanya namun karena tidak suka Sukma sering kabur dari rumah dan main di luar.</p> <p>Sukma adalah saingan Ruben dalam berbagai hal, namun Sukma tidak pernah merasa bersaing dengan Ruben. Sukma selalu bersemangat dan tidak pernah menyerah, karena itu Sukma tidak pernah kalah dari Ruben.</p>

b) Desain Karakter

- **Karakter Fisik**

Sukma memiliki kulit yang lebih terang dari teman-temannya. Mungkin karena dia memiliki darah keturunan toing hoa. Dengan hidung bulat dan kecil dan senyum yang selalu mengembang.

- **Aksesoris**

Sukma selalu menguncir dua rambutnya ke belakang dan membiarkan poninya terurai. Sukma tidak terlalu memikirkan penampilan, baju yang dia pakai selalu adalah baju yang dipikirkan ibunya setelah mandi. Bagi Sukma tidak penting apa yang dia pakai, yang penting tidak membuatnya malu dan nyaman untuk dipakai bermain.

Ciri khas Sukma adalah dia selalu membawa ketapel untuk berbagai fungsi, entah hanya untuk berbuat iseng atau kadang memang sangat berguna.

Surabaya, 24 Januari 2020
Pemohon,

Abdul Manan Heru Setiawan

Nama Tim Pencipta dan Pemegang Hak Cipta:

1. Abdul Manan Heru Setiawan
2. Fakhri Wasi Auladi



Versi penuh dari animasi yang dibuat oleh penulis dapat ditonton dengan memindai kode QR di atas atau mengunjungi laman web <https://www.youtube.com/watch?v=RdzEpyKibrY>

BIODATA PENULIS



Abdul Manan Heru Setiawan atau biasa dikenal dengan nama Heru, lahir pada tanggal 1 Mei 1997 di Bojonegoro. Penulis adalah anak pertama pasangan Munhar dan Sa'idah dan merupakan kakak semata wayang adik kecilnya Faida Zarufa Atikah. Penulis memulai pendidikan formal di RA YKUI Sambogunung, Kec. Dukun, Gresik kemudian melanjutkan bangku sekolahnya di SDN Raci Tengah Sidayu Gresik, SMP Plus Arrahmat Bojonegoro, SMA Darul Ulum 2 Unggulan BPPT Jombang, dan pada tahun 2015 berkuliah di Program sarjana (S-1) DKV Departemen Desain Produk Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

Selain berkegiatan akademik, selama berkuliah penulis aktif menjabat di organisasi eksekutif mahasiswa HIMA IDE dan BEM FADP. Selain itu juga sering kali di belakang layar bertanggung jawab dalam kepanitiaan beragam acara di kampus. Penulis pada masa kuliahnya sering mengikuti dan menjadi finalis berbagai perlombaan terkait ilustrasi dan animasi dan di antaranya meraih: Juara 3 Datascrip Creative Comic Competition 2017 kategori mahasiswa, Runner-up We Art Water Film Festival bersama tim Los Munos Project, hingga Finalis EFK Illustrate a Story 2018.

Penulis saat ini sedang menekuni desain karakter, *modeling*, dan *rigging* untuk animasi 3D serta meluangkan waktu untuk hobinya menggambar untuk menjaga kewarasan akalnya. Penulis sering membagikan karyanya baik ilustrasi maupun lainnya di akun Instagram @_hrstwn.

Instagram/Dribbble	:	_hrstwn
Behance	:	hrstwn
Email	:	hrstwn@outlook.com