

(2022). Google Trends menyatakan bahwa kostum *maid* dan pelayan Prancis berada di urutan 167 dan 463 dari 844 kostum paling populer pada Halloween di tahun 2022.

Gerardmenfin (2022) menyatakan bahwa penggambaran pakaian *french maid* yang awalnya sangat tertutup, mulai berubah secara progresif menjadi ikon seksual di media publik (Gambar 2.6). Perubahan tersebut dapat dilihat dari penggambaran tokoh *maid* di film *On ze Boulevard* (1927), gambar kartu pos di tahun (1925) dan penggambaran tokoh *maid* di film *The Diary of a Chambermaid* (1946). Dalam film *The Diary of a Chambermaid* (1946), tokoh *maid* juga memiliki misi untuk tampil lebih seksi agar dapat menggoda anak majikannya. Poster film tersebut juga memberikan gambaran kostum *maid* yang lebih terbuka.



Gambar 2. 6. Perubahan penggambaran kostum *french maid*
(Dokumentasi pribadi)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

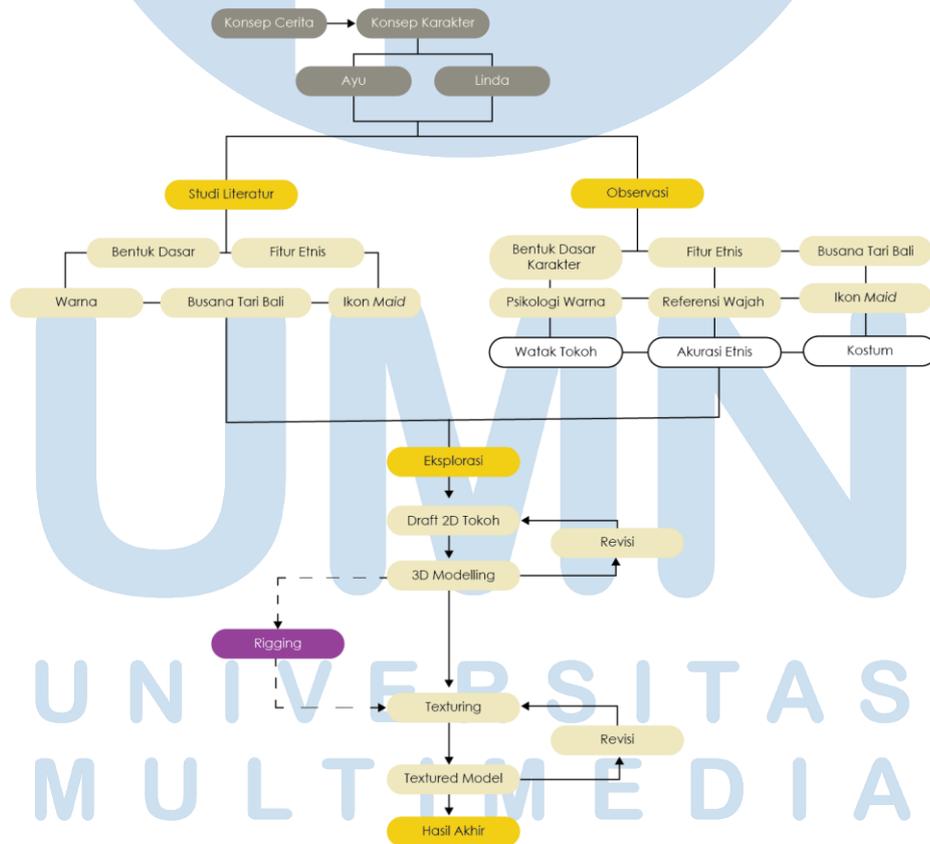
Penulis dan rekan kelompoknya akan melakukan produksi animasi yang berjudul *Ayu (Adjektiva)*. Karya yang diproduksi adalah animasi tiga dimensi ber-genre drama dengan durasi 5 menit. *Ayu (Adjektiva)* bercerita tentang tokoh Ayu, seorang mahasiswi tukar pelajar dari Bali, yang berusaha beradaptasi dan menemukan kepercayaan dirinya di New York. Animasi *Ayu (Adjektiva)* akan membawa narasi dengan tema kepercayaan diri melalui tokoh Ayu yang berusaha mengekspresikan

dirinya lewat keahlian menari tradisional yang ia miliki di depan wajah baru dan asing.

Konsep Karya

Karya yang diciptakan oleh penulis adalah tokoh Ayu dan Linda dalam film pendek animasi *Ayu (Adjektiva)*. Ayu adalah tokoh protagonis (tokoh utama) dan Linda adalah tokoh tritagonis (tokoh pendukung) di dalam cerita. Perancangan desain kedua tokoh akan menjadi pembahasan penulis. Kajian yang dikumpulkan membahas topik seperti fitur etnis, komunikasi melalui bentuk dasar, warna dan konteks sejarah. Desain dari tokoh Ayu dan Linda juga akan mengambil inspirasi dari hasil observasi penulis terhadap berbagai karya visual (ilustrasi, foto dan film) yang relevan.

Tahapan Kerja



Gambar 3. 1. Tahapan Kerja
(Dokumentasi pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide dan gagasan

Tokoh Ayu dan Linda didesain dengan tujuan untuk memperkuat karakter dalam mengisi perannya masing-masing pada film. Menentukan karakteristik detil dari masing-masing tokoh dilakukan sebagai konsep awal yang akan dikembangkan. Tokoh Ayu dan Linda dirancang sebagai karakter *tridimensional* berdasarkan penjelasan Egri (1960), sehingga masing-masing memiliki deskripsi fisiologi, psikologi dan sosiologi (Tabel 3.1).

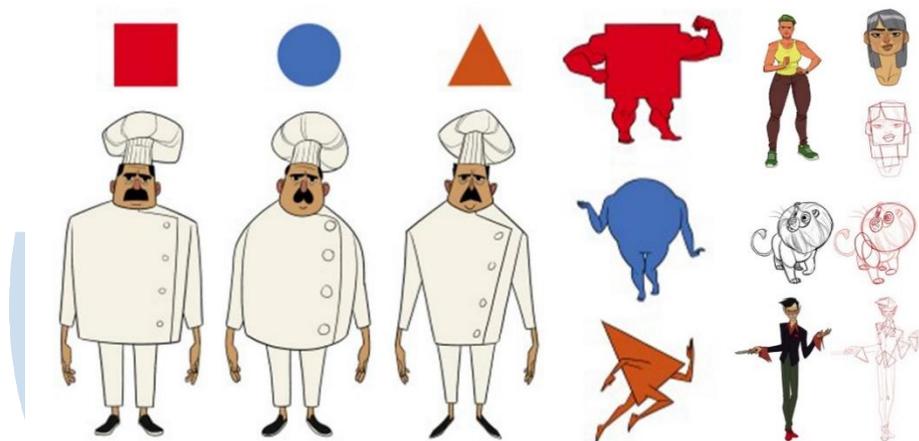
Tabel 3. 1. Aspek Fisiologis, Psikologis dan Sosiologis

	Aspek	Ayu	Linda
1	Fisiologi	-Perempuan 19 tahun -154 cm (48 kg) -Kulit sawo matang -Figur <i>petit</i> (kecil) -Ras Bali	-Perempuan 19 tahun -163 cm (65 kg) -Kulit putih -Tinggi dan berisi -Ras kaukasoid
2	Psikologi	-ISFJ - <i>Introvert</i> -Mudah cemas dan panik, pemalu -Ambisius dalam menjadi penari tradisional yang sukses -Takut dianggap mengganggu	-ESFJ - <i>Extrovert</i> -Berani dan dominan -Simpatik dengan teman-temannya -Takut tidak dapat diandalkan oleh orang terdekat
3	Sosiologi	-Takut dengan interaksi sosial baru -Belum nyaman dengan lingkungan kampus yang asing	-Sangat luwes dan populer di antara lingkungan kampus

b. Observasi

Observasi pertama dilakukan dengan mengamati bagaimana variasi bentuk dasar dapat berdampak terhadap watak atau karakteristik dari sebuah tokoh (Gambar 3.2). Variasi dalam menggunakan bentuk persegi, lingkaran dan segitiga untuk membuat wajah dan badan dari koki yang serupa dapat

berdampak kepada persepsi pengamat. Pencampuran bentuk dasar juga dapat membantu mencampur karakter atau mematahkan *stereotype* (persepsi umum).



Gambar 3. 2. Komunikasi bentuk dasar pada karakter tokoh

(Bishop, 2019)

Observasi bentuk dilanjutkan dengan membandingkan fitur etnis ras deutro-melayu dan ras kaukasoid (Tabel 3.2). Selain membandingkan fitur antar kedua etnis, referensi wajah kedua ras juga dikumpulkan sebagai referensi (Gambar 3.3 dan 3.4) dalam merancang wajah Ayu dan Linda. Tokoh Ayu mengambil referensi dari wajah-wajah wanita Bali termasuk artis berdarah Bali seperti Vania Aurell dan Putu Bulan. Tokoh Raya yang juga digunakan sebagai tokoh animasi dengan etnis Asia Tenggara. Tokoh Linda mengambil referensi dari wajah-wajah wanita kaukasoid termasuk artis seperti Anna Taylor-Joy dan Sadie Sink.

Tabel 3. 2. Observasi fitur etnis deutro-melayu dan kaukasoid

No	Observasi Etnis	Deutro-Melayu (Mongoloid)	Kaukasoid
1.	Tinggi badan rata-rata wanita	±154 cm	±163 cm
2.	Akar tulang hidung	Dangkal (sudut tumpul)	Dalam (sudut lancip)

3	Lubang tulang hidung (<i>nasal aperture</i>)	Lebar atas dan bawah mirip	Lebar atas lebih pendek dari bawah, seperti segitiga
4	Rambut	Lurus, hitam	Lurus atau ikal, hitam atau pirang
5	Bentuk kepala	Brakisefal (kepala pendek),	Meso-dolikosefali (kepala lonjong)
6	Bentuk rahang	Berbentuk sekop (halus)	Berbentuk segitiga (tajam)
7	Kulit	Sawo muda s/d matang	Terang



Gambar 3. 3. Referensi wajah etnis Bali dan Asia Tenggara

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 4. Referensi wajah etnis kaukasoid

(Dokumentasi pribadi)

Observasi kedua yang dilakukan oleh penulis dilakukan dengan mengamati tokoh-tokoh fiksi populer yang berwarna kuning dan ungu (Gambar 3.5). Pemilihan warna kuning dan ungu didasarkan oleh karakteristik kedua warna yang sesuai dengan masing-masing tokoh berdasarkan studi yang dilakukan. Tokoh-tokoh berwarna kuning pada gambar cenderung memiliki sifat yang serupa yaitu optimis, ceria dan aktif. Tokoh-tokoh berwarna ungu pada gambar cenderung memiliki sifat yang serupa yaitu kuat dan dominan. Observasi ketiga yang dilakukan oleh penulis dilakukan dengan mengamati kostum tari yang dipakai oleh Ayu dan kostum *french maid* yang dipakai oleh Linda. Kostum Ayu didesain berdasarkan busana tari pendet puja astuti. Kostum Linda didesain berdasarkan kostum *french maid* yang umum digunakan saat hari Halloween. Penulis mengumpulkan beberapa foto dari kedua busana sebagai referensi (Gambar 3.6).



Gambar 3. 5. Penggunaan warna dalam mendukung karakter tokoh

(Dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 6. Referensi busana Tari Pendet dan kostum *french maid*

(Dokumentasi pribadi)

c. Landasan Teori

Tabel di bawah berisi teori utama yang menjadi instrumen perancangan karya.

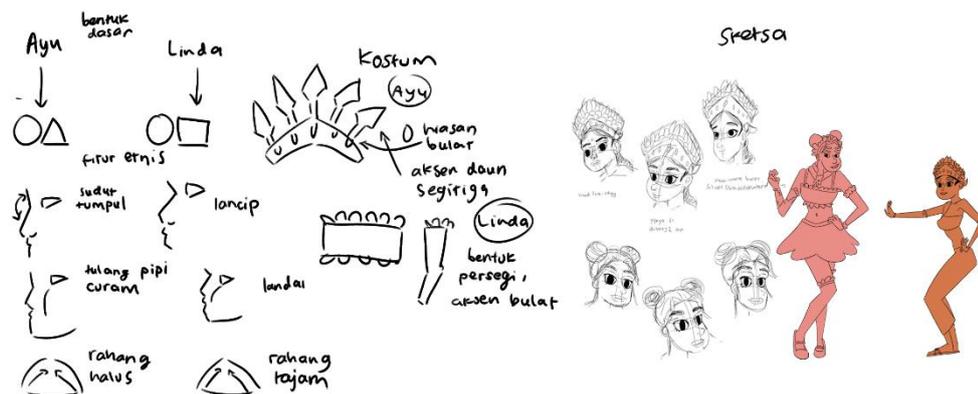
Tabel 3. 3. Keterkaitan Teori

No	Penulis (Tahun)	Teori Mengenai	Penggunaan Teori
1	Simon (2003)	Proses Desain Karakter	Menjadi acuan tahapan perancangan desain tokoh
2	Egri (1960)	<i>Tridimensional Character</i>	
3	Bishop et al. (2019)	Komunikasi melalui bentuk dasar	Memahami makna dari penggunaan variasi bentuk dasar untuk membuat bentuk karakter
4	Beiman (2017)		
5	Tillman (2021)	Teori Warna	Mengetahui penggunaan warna yang sesuai dengan kebutuhan narasi
6	Beckman-Wells (2013)	Fisik Manusia berdasrakan fitur etnis	Menjadi acuan teknis dalam memperkuat identitas etnis tervisualisasikan melalui desain tokoh
7	Komalawati (2017)		
8	Hurley dan Shurer (2021)		
9	Rodriguez-Martinez et al. (2020)		

10	Sustiawati et al. (2011)	Busana Tari Pendet Puja Astuti	Menjadi acuan desain kostum tokoh Ayu
11	Maja (2023)	Wawancara mengenai Busana Tari Bali	
12	Bruce David Forbes (2015)	Sejarah Pendewasaan Hari Halloween	Menjadi acuan dalam mendesain kostum tokoh
13	Gerardmenfin (2022)	Perkembangan kostum <i>french maid</i>	Linda

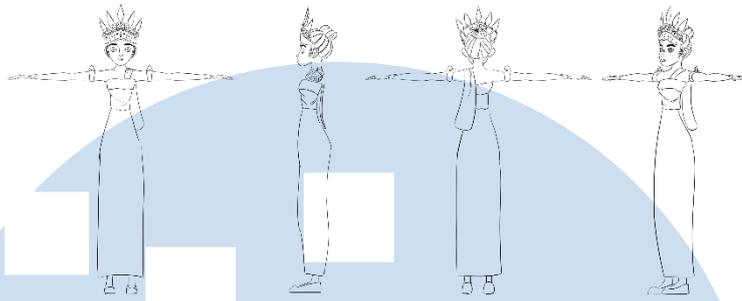
2. Produksi

Penulis memulai tahap produksi mengembangkan desain tokoh melalui eksplorasi dengan membuat beberapa sketsa (Gambar 3.7). Karakteristik tokoh pada sketsa tersebut juga disesuaikan dengan referensi dan teori yang ditemukan dari studi literatur. Sketsa tersebut difinalisasi dalam bentuk ilustrasi dan *character sheets* (Gambar 3.8) untuk membuat model 3D kedua tokoh. Ciri etnis Ayu dan Linda dirancang berdasarkan literatur mengenai etnis masing-masing tokoh, sedangkan kostum Ayu dan Linda dirancang berdasarkan literatur mengenai komunikasi bentuk dasar, warna dan konteks sejarah.



Gambar 3. 7. Eksplorasi melalui sketsa

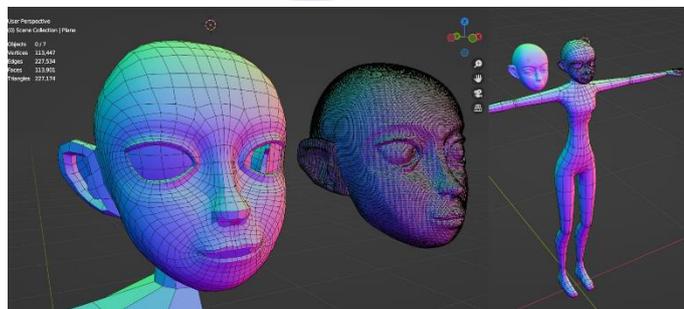
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 8. Character Sheet Ayu

(Dokumentasi pribadi)

Pembuatan model 3D dimulai dengan melakukan *digital sculpting* pada wajah dan dilanjutkan dengan *retopology* dengan Blender (Gambar 3.8) agar *mesh* tetap memiliki *polycount* yang optimal. Bentuk tubuh selain muka dibuat dengan melakukan *cube modelling*. Setelah model 3D sudah terbentuk dengan lengkap, penulis melakukan *uv unwrapping* dan menyerahkan model 3D kepada *rigging artist*. Penulis kemudian membuat tekstur berdasarkan *uv* yang sudah dibuat dengan Adobe Substance Painter (Gambar 3.9). Setelah *rigging* selesai, tekstur ditransfer ke *mesh* yang sudah memiliki *rig* (Gambar 3.10).



Gambar 3. 9. Retopology wajah dan modelling badan

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 10. *Texturing* pada Adobe Substance Painter

(Dokumentasi pribadi)



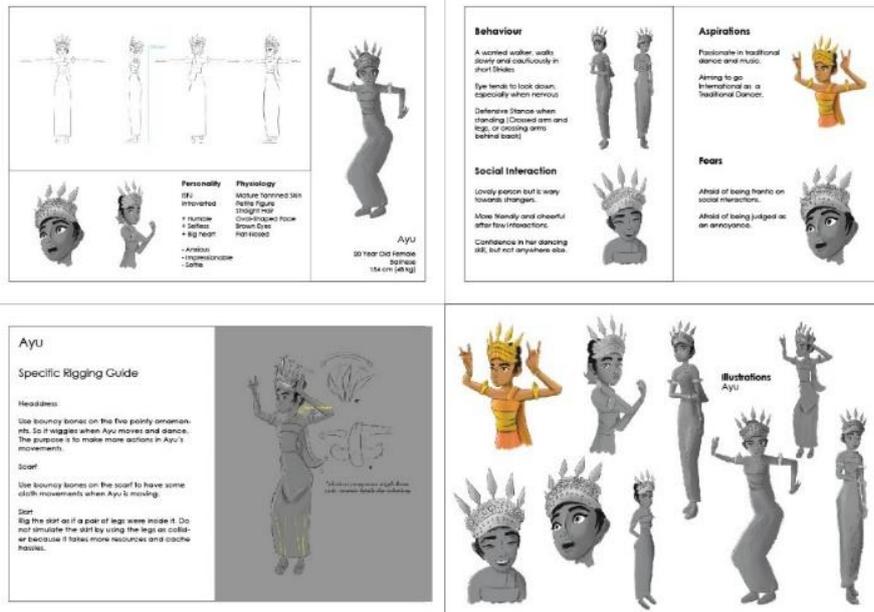
Gambar 3. 11. Hasil Produksi

(Dokumentasi pribadi)

3. Pascaproduksi:

Penulis membersihkan *project files* agar rapih dan memiliki label nama yang sesuai. Penulis memastikan *modifiers* di Blender tidak mengganggu proses *rigging*, merapihkan dan mengoptimisasi *uv islands* dan juga memberikan sedikit panduan karakter bagi *rigging artist* dan animator (Gambar 3.11). Beberapa revisi model 3D dilakukan saat *rigging artist* menemukan beberapa permasalahan yang berakar dari model 3D. Penulis juga berperan sebagai *environment modeller* untuk sebagian set pada animasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 12. Panduan Karakter Tokoh Ayu

(Dokumentasi pribadi)