

## BAB 5

### HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

#### 5.1 Desain *Title*



**Gambar 5.1** Desain *title*

Pada *title*, penulis menggunakan font “*Ahnberg Hand*”. Dikarenakan animasi pendek ini keseluruhan karakternya merupakan anak-anak, dan *stroke* pada font ini mirip tulisan kapur atau cat di dinding. Penulis juga memainkan komposisinya agar tidak terlihat membosankan. Warna yang digunakan adalah putih dengan *outline shading* berwarna biru sesuai dengan warna dominan pada karakter utama yang dimaksud oleh *title* tersebut.

#### 5.2 Visualisasi Karakter

Dalam visualisasi karakter, penulis melalui beberapa proses menggambar berdasarkan inspirasi dan referensi sampai akhirnya menjadi desain final.

##### 5.2.1 Indigo

Indigo adalah seorang anak perempuan pemalu dan pemurung yang kesepian. Ia sering ditindas oleh kawan-kawannya. Baik dari segi bentuk dan warnanya, penulis terinspirasi oleh sebuah jamur berwarna biru

bernama *Lactarius Indigo*. Pada rambut Indigo misalnya, terinspirasi dari bentuk payung jamur yang pinggirannya rata dan mengerucut kebawah seperti mangkuk terbalik. Lalu pada celana yang bergaris-garis seperti serat-serat di bawah payung jamur. Tidak lupa dengan bercak-bercak di mukanya yang juga sering kita lihat pada tubuh jamur. Warna dominan jamur yakni biru juga diaplikasikan pada rambut, baju, celana dan sepatu.



**Gambar 5.2** Desain karakter Indigo

### 5.2.2 Max

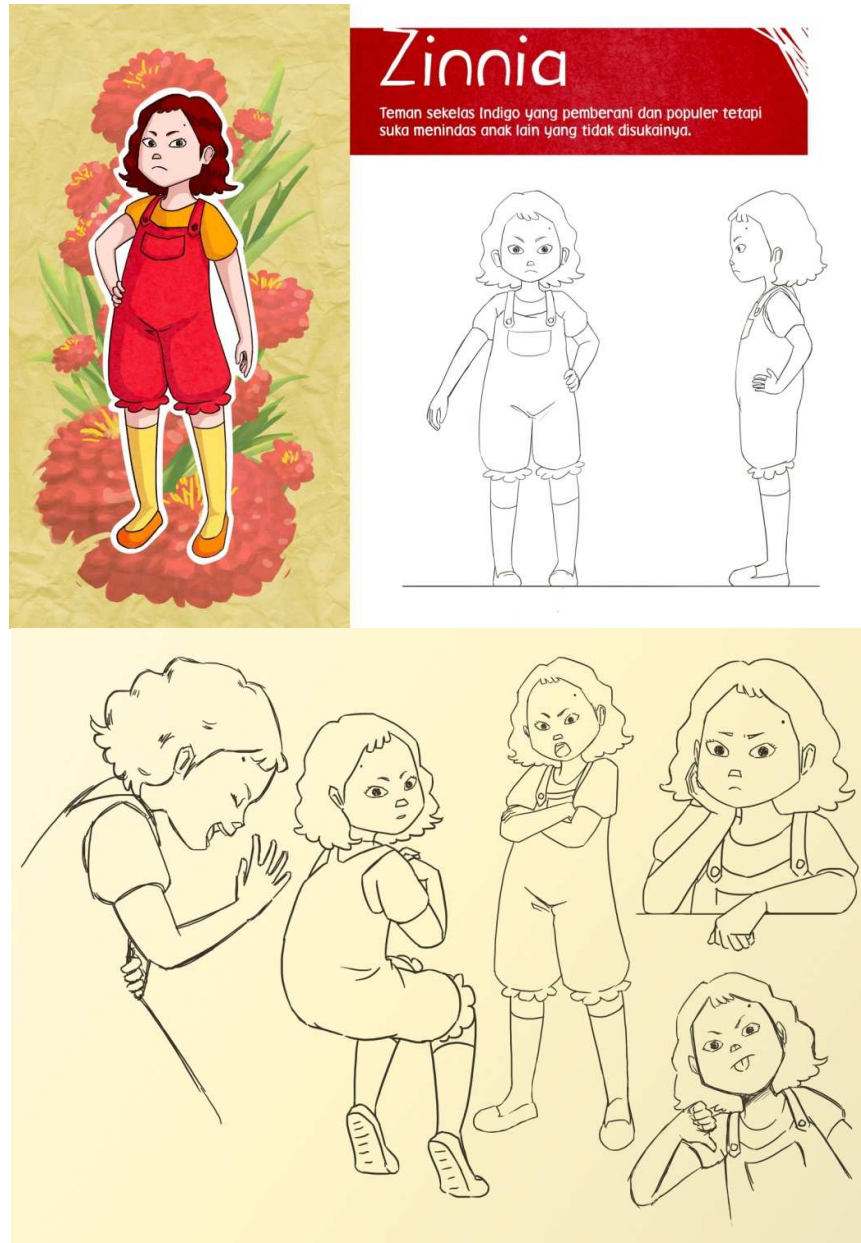
Sahabat terbaik satu-satunya Indigo. Kebalikan dari Indigo, Max adalah anak yang periang dan pemberani. Ditambah lagi ia sangat baik hati. Senyumnya bagaikan cahaya Matahari yang menghangatkan hati. Dikarenakan sifatnya itulah, penulis mengadaptasi visualnya dari bentuk bunga matahari bernama *Helianthus Maximilliani*. Warna dominan yang dipakai adalah kuning dan coklat yang ada pada bunga matahari.



**Gambar 5.3** Desain karakter Max

### 5.2.3 Zinnia

Zinnia adalah teman sekelas Indigo yang sering menindasnya. Sifatnya pemberani dan tegas, karenanya ia tidak suka melihat Indigo yang dianggapnya lemah sehingga tidak pernah melawan saat dihina. Penulis mengambil inspirasi bentuk dan warnanya dari bunga *Zinnia elegans*. Warna merah dipilih untuk memberi kesan berani, kuat, dan berbahaya.



Gambar 5.4 Desain karakter Zinnia



### 5.3 Visualisasi *Environment*

Terdapat 4 lokasi utama dalam film animasi pendek “*Mushroom Girl*”. Penulis menggunakan warna-warna yang berbeda kontras antar tiap *environment* agar penonton dapat merasakan perbedaan lokasinya dan juga *mood* yang diwakili tiap-tiap *scene*. *Background* tiap *scene* merupakan gambar 2d yang dibuat secara digital pada Photoshop.

#### 5.3.1 Lapangan bermain

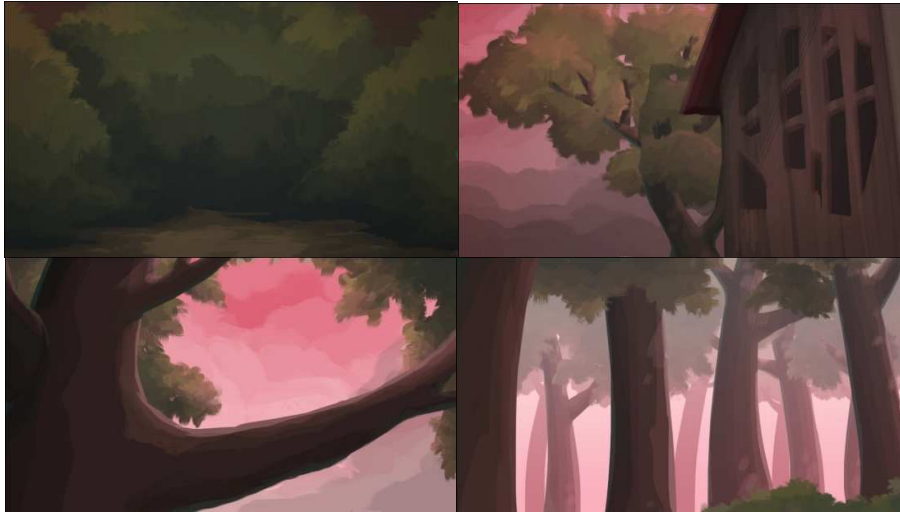
Berupa lapangan yang sangat luas dan dikelilingi oleh pagar kayu yang di cat. Rumput di lapangannya di buat berbolong-bolong karena sering digunakan oleh anak-anak bermain bola. Satu-satunya pohon di lapangan itu ada di dekat pintu masuk, pohon tempat Indigo duduk. Di luar lapangan terdapat pepohonan dari hutan dan di sini lainnya ada juga perumahan yang rumah-rumahnya di cat warna-warni. Lapangan ini digunakan pada *scene* pembukaan, karena itulah keseluruhan gelap-terangnya dibuat netral, agar penonton merasa tenang sambil perlahan mencoba memahami kondisi karakter pada awal film. Warna-warna pastel digunakan untuk memberikan kesan lembut. Awannya dibuat rendah, karena lokasinya yang berada di lembah pegunungan.



**Gambar 5.5** Visualisasi 2D lapangan bermain

### 5.3.2 Depan gudang bekas

Gudang rongso yang lokasinya jauh di belakang perumahan. Di sekitarnya banyak pepohonan seperti dalam hutan. Lokasi ini digunakan pada *scene flashback* yang berpotongan dengan *scene* pembukaan, karenanya penulis menggunakan warna *mood* yang kontras dengan lapangan bermain. Warna yang digunakan adalah kemerahan untuk memberikan suasana mencekam, karena di sinilah Indigo sempat ditinds. Keseluruhannya juga dibuat lebih gelap sehingga memberi kesan suram. Merah muda mencolok digunakan pada langit di *scene-scene* awal dan merah susu pada bagian belakang untuk menggambarkan perubahan *mood*.

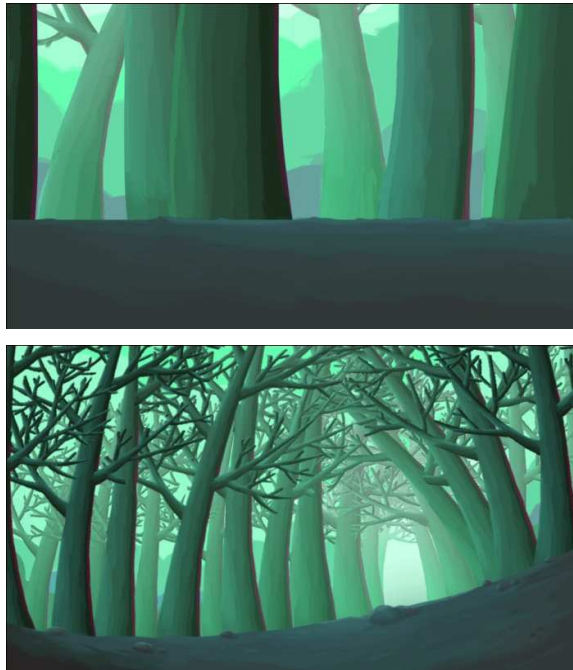


**Gambar 5.6** Visualisasi 2D depan gudang bekas

### 5.3.3 Hutan

Hutan yang berisi pohon-pohon besar menjulang tinggi namun rantainya kering tanpa sehelai daun pun di batangnya, menyerupai duri-duri. Hanya ada pohon dan kabut di kejauhan. Lokasi ini menggambarkan suasana hati Indigo yang sedih dan putus asa. Oleh karena itu, penulis menggunakan warna hijau kebiru-biruan yang cenderung gelap untuk pohon dan tanahnya, agar berkesan seperti di dalam air laut, tersesat dan merasa sesak tanpa ada seorang pun yang dapat menolong. Selain itu,

untuk warna kabut menggunakan warna hijau yang mendekati putih sehingga berasa hampa.



**Gambar 5.7** Visualisasi 2D hutan

#### **5.3.4 Pohon Kehidupan**

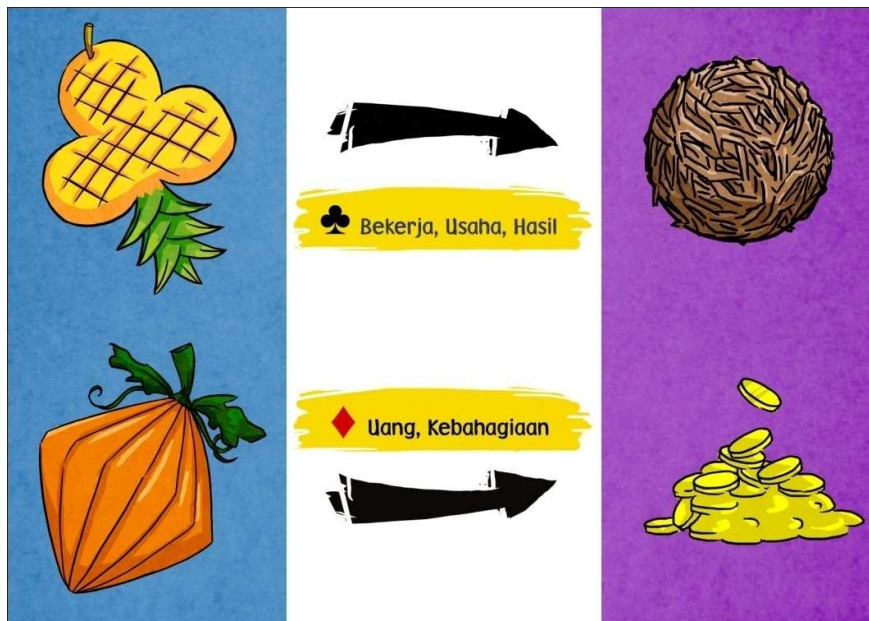
Alam imajinasi Indigo yang merupakan campuran mimpi dan kenangan masa lalu. Pohon kehidupan merupakan sebuah pohon besar nan megah serta dipenuhi buah-buahan warna-warni yang besar juga dan bentuknya tidak seperti buah pada umumnya. Sinar-sinar cahaya menembus tiap helai daunnya, sehingga terlihat indah dan agung. Pohon dengan akar yang banyak dan kokoh ini berdiri tegak di atas sebuah pulau kecil yang melayang. Di sekelilingnya tidak terdapat apapun kecuali langit kuning yang terang, bahkan tidak ada awan sama sekali. Penulis menggunakan warna –warna terang di sini. Warna dominannya adalah kuning dan coklat agar memberi kesan nostalgia. Serta untuk cahayanya menggunakan warna kuning keputihan agar terlihat mencolok dan memberi kesan hangat. Warna pada rumput dan batang dibuat gelap agar kontras dan seimbang dengan keseluruhan *environment*.



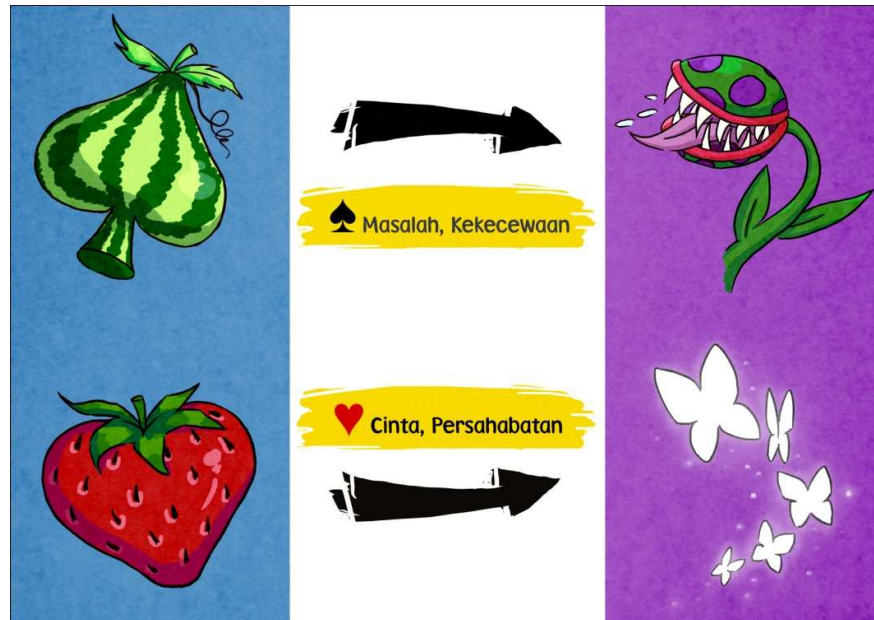
**Gambar 5.8** Visualisasi 2D pohon kehidupan

#### 5.4 Visualisasi *Properties*

Ada beberapa properti yang menjadi kunci dalam alur cerita, selain bola voli dan buah yang desainnya tidak berubah dari bentuk asalnya. Properti tersebut adalah buah-buahan yang ada di pohon kehidupan. Tiap buah mengandung makna yang juga merupakan arti dibalik simbol kartu yang menjadi referensi bentuknya.





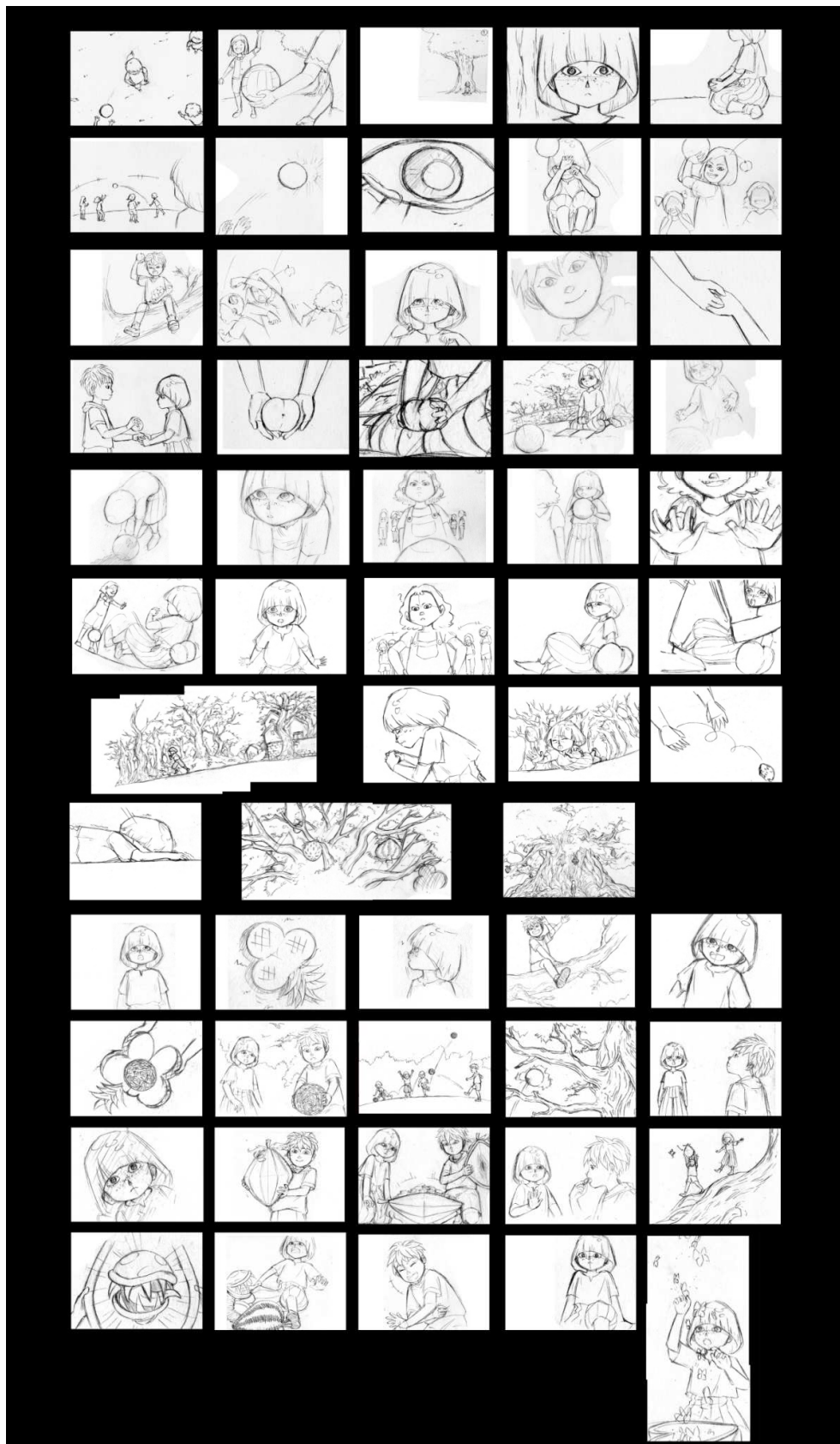


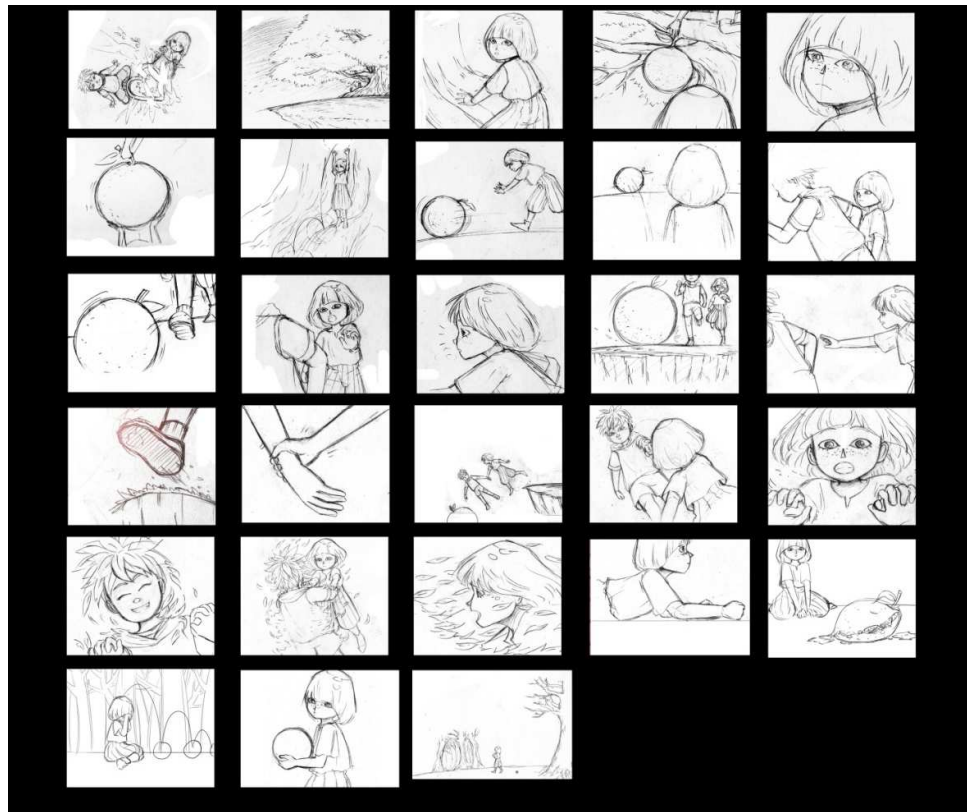
**Gambar 5.9** Visualisasi buah-buahan, isinya, dan maknanya

Untuk bentuk kartu keriting, digunakan buah nanas. Jika dibuka, di dalamnya terdapat bola yang terbuat dari ranting. Tidak seperti bola ranting kenyataannya yang hanya bisa digunakan untuk dekorasi, bola ini bisa memantul layaknya bola biasa. Sedangkan bentuk kartu wajik digabungkan dengan buah labu dan di dalamnya terdapat koin yang sangat banyak. Koin ini terlihat seperti kepingan uang namun sebenarnya itu permen, karena permen adalah kebahagiaan anak-anak. Bentuk kartu sekop dikawinkan dengan buah semangka yang di dalamnya terdapat tumbuhan pemakan manusia, terinspirasi dari *Piranha plant* dalam *game Super Mario Bros*. Terakhir, kartu hati digabungkan dengan buah stroberi. Di dalamnya terdapat kupu-kupu indah berwarna putih bercahaya yang terus berterbangan ke atas.

### 5.5 Storyboard

Berikut adalah *storyboard planning* untuk film animasi pendek “Mushroom Girl” berdurasi 5 menit. Penulis hanya sempat membuatnya dengan gambar tangan, karena *storyboard* ini berkali-kali direvisi dan dirombak ulang.





**Gambar 5.10** *Storyboard*

### **5.6** *Color Script*

*Color script* merupakan sketsa warna tiap adegan yang dibuat untuk menentukan bagaimana warna tiap *scene* berubah sepanjang film. Dengan kata lain, semacam *storyboard* yang bercerita lewat warna. Pada animasi ini, penulis berusaha memainkan perubahan warna agar sesuai dengan *mood* pada cerita. Pada bagian awal, terpotong oleh *flashback* warna keseluruhan dibuat tiba-tiba berubah agar penonton dapat memahami bahwa waktu kejadian adegannya telah berubah. Sedangkan saat *scene* Indigo berlari ke dalam hutan, warnanya dibuat pelan-pelan berubah karena waktu kejadiannya sama, yang berubah hanya lokasi dan perasaan karakternya. Berikut sebagian *color script* yang penulis buat untuk film animasi "Mushroom Girl".





Gambar 5.11 Color script

### 5.7 Visualisasi Scene

Berikut beberapa *screenshot* hasil akhir dari film animasi pendek “Mushroom Girl”.



**Gambar 5.12** Visualisasi scene

### 5.8 Item Pendukung

Berikut beberapa item pendukung yang dibuat untuk mempromosikan film animasi pendek “Mushroom Girl”.



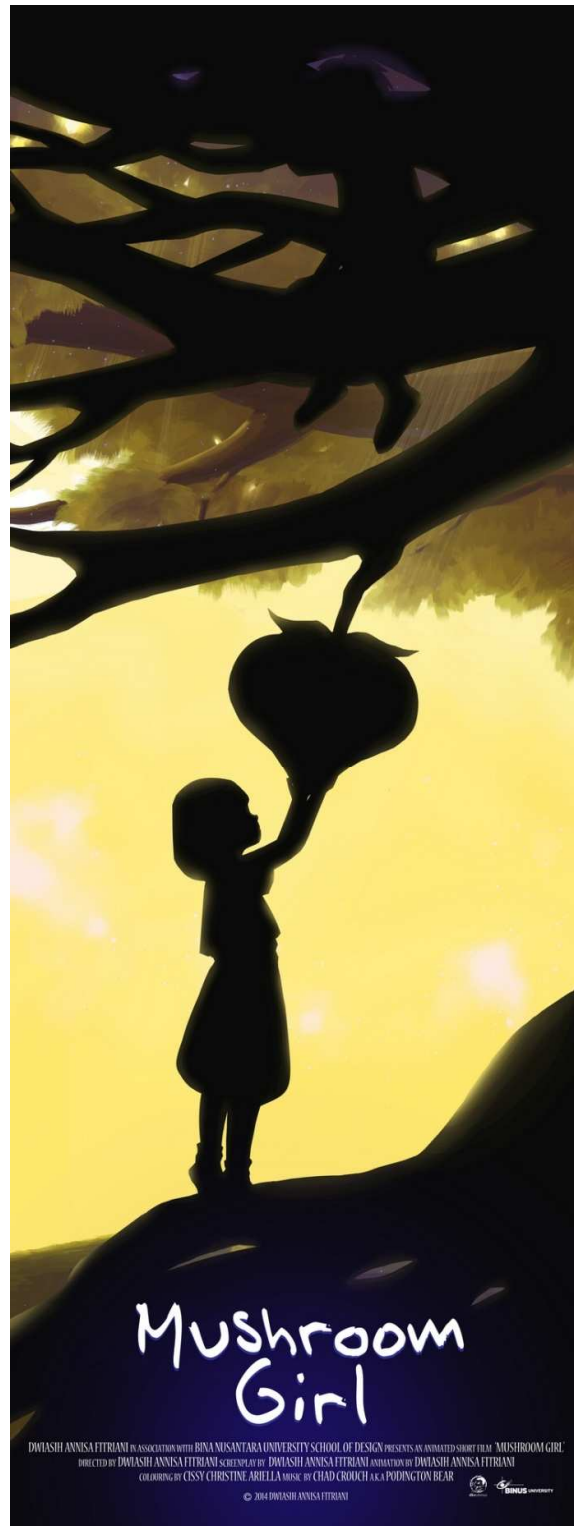
### 5.8.1 Poster Film

Konsep desain poster ini adalah memperkenalkan para karakter utama dan memperlihatkan *final look* dari film. Dengan menekankan fokus pada karakter utama, yakni Indigo yang berada di tengah poster sebelah kanan. Sedangkan karakter pendampingnya, Max, diletakkan di sebelah kiri dan sedikit menyatu dengan *background* yang berwarna terang. *Title* yang berwarna putih diposisikan di tengah bawah agar kontras dengan warna daun yang gelap, sehingga mudah terbaca.



Gambar 5.13 Poster film

## 5.8.2 Banner



Gambar 5.14 X-Banner

## 5.8.3 Cover DVD



Gambar 5.15 Cover DVD



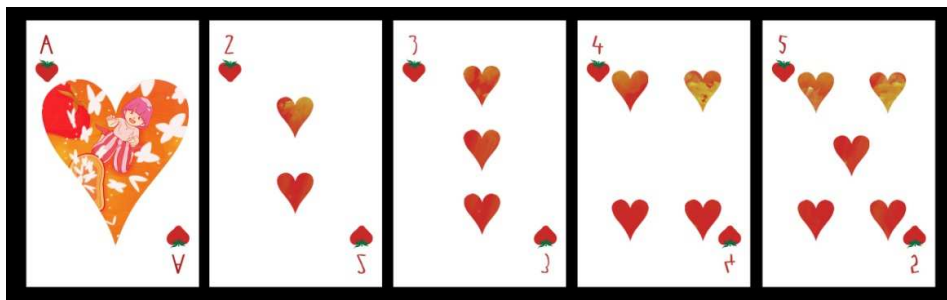
Gambar 5.16 Stiker pada piringan DVD

## 5.8.4 Pin

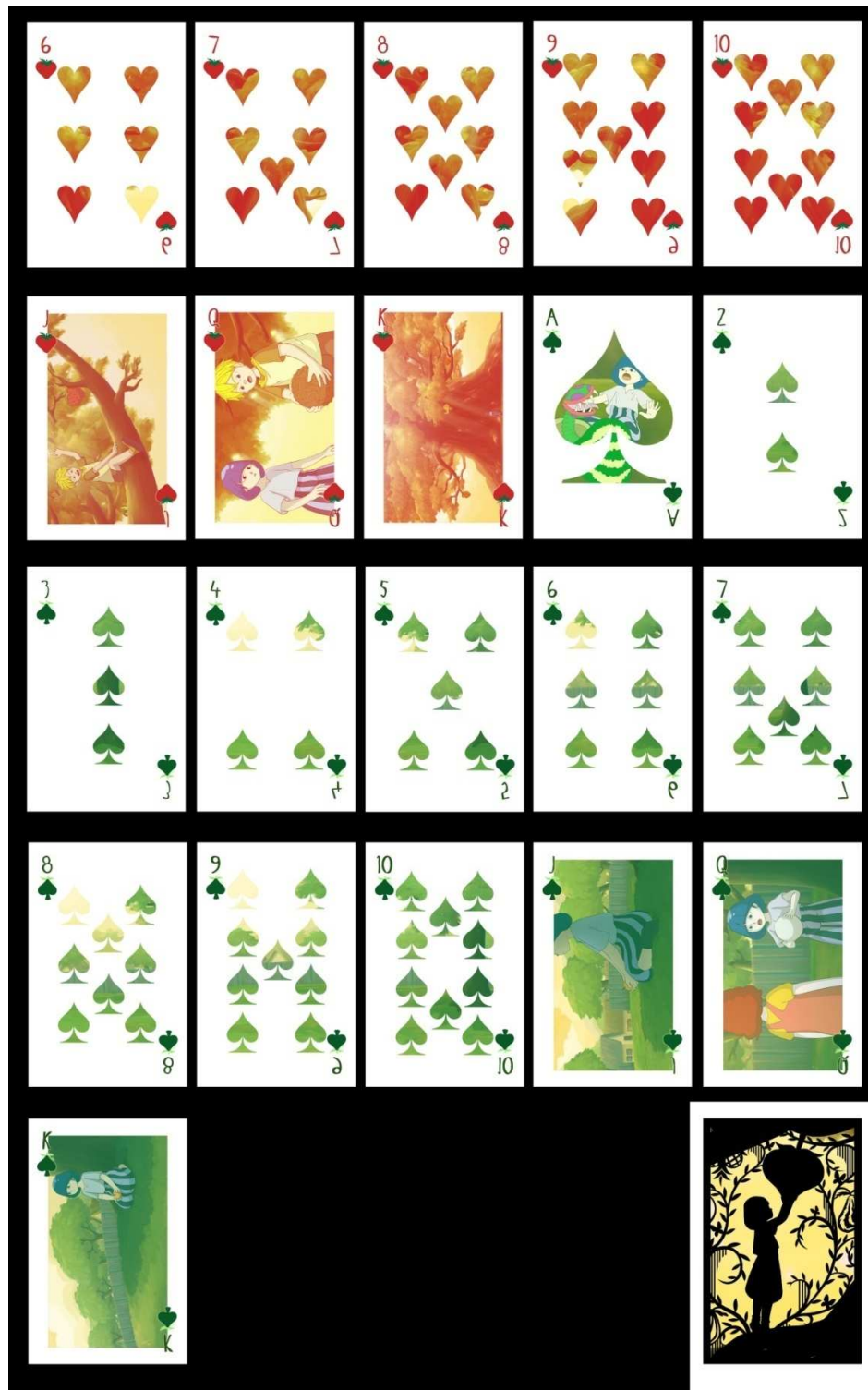


Gambar 5.17 Pin

## 5.8.5 Kartu Remi







Gambar 5.18 Kartu remi sisi depan dan belakang





**Gambar 5.19** Kotak *packaging* kartu remi

### 5.8.6 Postcards Collection Book



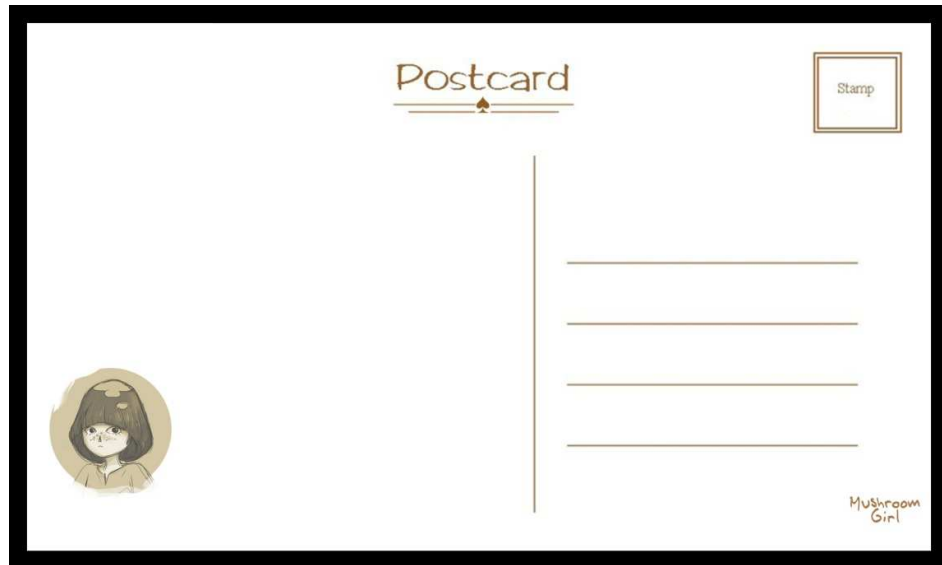
**Gambar 5.20** Cover luar buku



**Gambar 5.21** Cover dalam buku



**Gambar 5.22** Beberapa bagian depan *postcard*



**Gambar 5.23** Bagian belakang *postcard*