Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Seperti yang dibahas dalam awal bab, tokoh penting karena merupakan objek yang membawakan cerita, terutama dalam film animasi 3D pendek "Kosala". Teknik *stylize* penting, dan *style Lead Character* digunakan untuk tokoh serupa manusia yang ekspresif seperti Rangda, sedangkan untuk visualisasi tokoh Barong yang berkaki empat yang sesuai adalah *Feature Film*. *Stylize* ini penting dikarenakan bentuk yang terlalu rumit sulit untuk diproduksi, dan selain itu teknik *stylize Lead Character* dan *Feature Film* dapat membantu membuat penonton lebih tertarik. Teknik-teknik tersebut juga memungkinkan tokoh untuk menjadi lebih ekspresif sehingga menarik dan mudah di hubungkan dengan penonton.

Sehubungan dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini, beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk penelitian kedepannya adalah sebagai berikut:

Pertama, dalam merancang tokoh yang berasal dari kesenian maupun dari mitos membutuhkan riset yang mendalam. Riset dapat dilakukan baik dari studi literatur maupun mengunjungi tempat-tempat yang berkaitan yang dalam konteks kali ini berupa Taman Mini Indonesia, sanggar barong, sanggar tari, tempat pembuatan topeng barong, dan lain-lain. Observasi baik dari foto di internet maupun video dokumentasi juga sangat membantu.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Kedua, sebelum membuat tokoh, diperlukan menentukan *style* apa yang diinginkan. *Style* perlu diperhatikan karena setiap *style* memiliki makna dan fungsi yang berbeda.

Ketiga, dalam membuat tokoh, diperlukan landasan yang kuat agar tokoh menjadi menarik dan dapat berfungsi dengan baik. Dengan landasan itu pun tokoh mampu memberi kesan yang diinginkan pendesain tokoh. Hal ini juga dapat dilakukan dengan melakukan studi dari para ahli baik dari buku-buku di perpustakaan maupun buku-buku online.

Keempat, warna yang diberikan pun tidak bisa sembarang warna, dikarenakan setiap warna memiliki maknanya sendiri. Namun akan menjadi pengecualian apabila memiliki dasar alasan memilih warna seperti dikarenakan sesuai dengan acuan beserta bukti-bukti bahwa dalam konteks tertentu warna tidak berpengaruh banyak.

Kelima, perlu diperhatikan bahwa properti berkaitan dengan kesan yang di dapat dari tokoh. Tidak bisa sembarang mengganti properti, dan perlu mengadakan banyak studi mengenai property tersebut baik dari bahan maupun pewarnaannya pula. Diperlukan acuan dan studi untuk menentukan bagian property mana yang dapat dihilangkan maupun harus ada.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa dari penelitian tugas akhir ini, terdapat beberapa saran yang dapat penulis sampaikan yaitu:

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1. Diperlukan riset yang mendalam terlebih dahulu mengenai tokoh yang akan dibahas. Riset ini dimulai dari konsep awal, asal-usul, hingga segala bagian setiap tokohnya
2. Eksplorasi sebanyak-banyaknya untuk menemukan desain yang diinginkan. Hal ini dikarenakan desain pertama belum tentu sesuai dengan teori dan belum tentu dapat membawakan kesan yang diinginkan dengan kuat.
3. Perbanyak acuan, dikarenakan acuan sangat membantu menemukan kunci-kunci penting yang akan berpengaruh pada desain. Misalnya, sebelumnya tidak mengetahui bahwa warna itu tidak begitu berpengaruh, namun berkat acuan dapat mengetahui hal tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA