



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.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Melalui proses eksplorasi yang telah berjalan dan melakukan analisa dalam merancang tokoh Anca, mahasiswa jurusan DKV yang pemalu dan *introvert*, serta Hanasta, visualisasi dari rasa takut Anca yang selalu mengusik dan ingin menguasai hati Anca, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa perancangan tokoh yang dapat menyampaikan sifat-sifat tersebut harus memiliki elemen visual yang dapat mewakili sifat *introvert* dan rasa takut agar kedua hal tersebut dapat disampaikan kepada para penonton melalui tokoh.

Dibutuhkan perencanaan dan eksplorasi yang matang dalam perancangan tokoh yang memiliki latar belakang sebagai mahasiswa DKV yang memiliki sifat *introvert*. Penulis mengalami kesulitan saat menelusuri busana untuk mahasiswa DKV yang memiliki sifat *introvert* dikarenakan cara berpakaian setiap mahasiswa berbeda-beda dan mahasiswa yang memiliki kepribadian *introvert* tidak bisa hanya dilihat dari penampilan luarnya saja.

Penulis pun akhirnya melakukan observasi data dengan mencari referensi visual mengenai tokoh yang memiliki kepribadian *introvert* dengan mengamati dan mengambil beberapa gambar untuk konsep tokoh yang memiliki sifat *introvert* dari *video game* yang berjudul *Life is Strange*, yaitu tokoh Kate Marsh dan Max Caulfield. Namun, meskipun penulis sudah mendapatkan referensi visual untuk tokoh *introvert*, adanya hambatan yaitu perbedaan budaya dan melihat

setting lokasi yang mengambil di Indonesia, penulis akhirnya melakukan observasi dengan mengamati dan mengambil beberapa foto mahasiswi DKV lalu menyesuaikan dengan busana yang dikenakan sesuai dari foto referensi yang telah diambil oleh penulis.

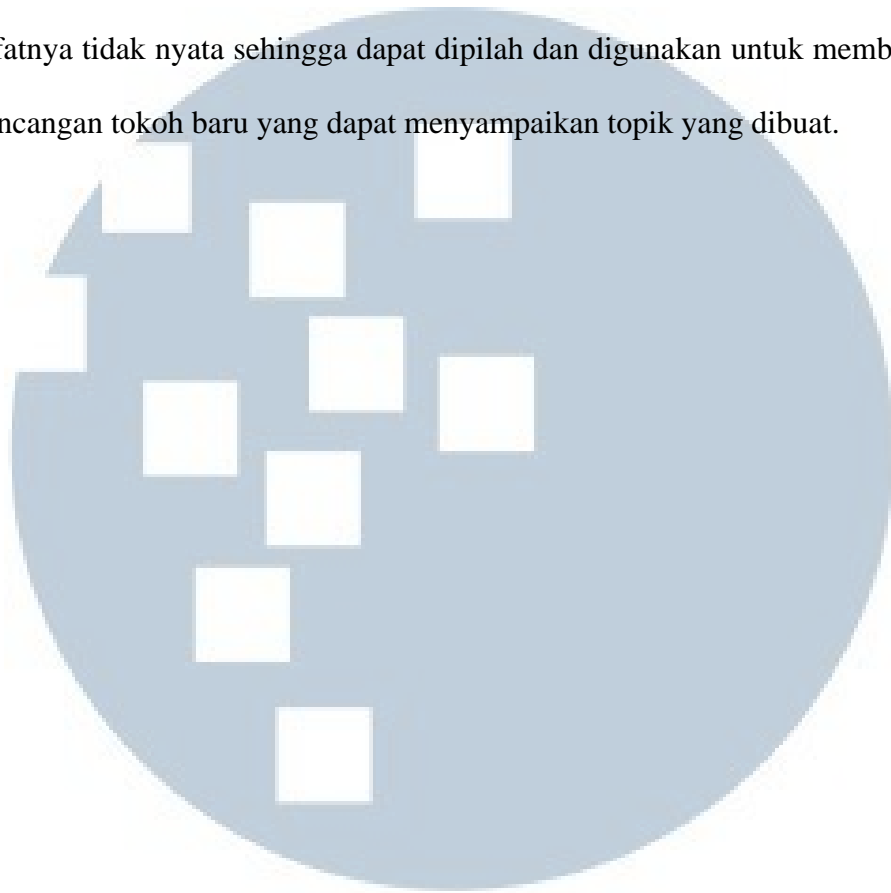
Film animasi “Sagraha” ini dibuat sebagai sindiran kepada masyarakat global terutama di Indonesia, di mana nilai altruisme sudah mulai terkikis dengan memberikan gambaran visual mengenai kejadian tersebut yang dapat kita temukan sehari-hari. Dalam film animasi ini, penulis ingin mengajak para penonton untuk berpikir bahwa pentingnya nilai altruisme dalam kehidupan masyarakat Indonesia dikarenakan manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan pertolongan dari sesama.

5.2. Saran

Saran yang penulis dapat diberikan kepada para pembaca yang ingin atau tertarik dalam merancang tokoh yang mampu menyampaikan maksud kepada para *audience* yaitu dengan dengan memperbanyak pencarian data topik yang berkaitan dengan perancangan tokoh yang ingin dibuat. Wawancara dan studi lapangan dengan subjek yang bersangkutan adalah salah satu hal terpenting dalam proses eksplorasi.

Selain itu, perlunya memperbanyak *visual library* dari media visual yang populer seperti film, animasi, *video games*, komik, atau media lainnya karena dari hal tersebut kita dapat menemukan elemen-elemen visual mengenai hal-hal yang

sifatnya tidak nyata sehingga dapat dipilah dan digunakan untuk membuat sebuah rancangan tokoh baru yang dapat menyampaikan topik yang dibuat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA