

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam merancang tokoh maskot dengan gaya visual *flat design* pada animasi infografik "Pandemic in Ragunan", ada beberapa teori yang harus diperhatikan. Penulis menggunakan teori hierarki tokoh, bentuk, proporsi Q-style, kostum dan juga skema warna. Penerapan visual style *flat design* didasari pada fungsi tokoh pada film animasi infografik ini. Tokoh yang dibahas dalam perancangan tokoh ini adalah Adiguna dan Lestari yang berperan sebagai pemandu di taman margasatwa Ragunan.

Dalam proses perancangan, penulis mempelajari bahwa untuk merancang suatu tokoh maskot, proporsi tubuh merupakan hal yang cukup penting. Hal ini dikarenakan proporsi tubuh tokoh berpengaruh pada audiens yang tokoh tersebut ditujukan. Selain itu, hirarki tokoh juga berpengaruh untuk merancang tokoh yang cocok dengan animasi yang dibuat. Teori bentuk membantu dalam merancang tokoh dengan memiliki sifat yang sesuai. Kostum berfungsi sebagai tanda pengenal untuk suatu tokoh. Dan yang terakhir adalah skema warna yang memiliki peran untuk membantu teori bentuk dalam menggambarkan sifat dari suatu tokoh.

Penerapan visual style berpengaruh pada beberapa bidang dalam perancangan tokoh animasi. Seperti fungsi dari tokoh dalam animasi dan juga perancangan skema warna tokoh dengan background. Hal ini menjadi suatu hal yang harus

diperhatikan oleh penulis dalam merancang tokoh maskot dengan visual style *flat design* lebih seksama agar dapat menghasilkan hasil yang maksimal.

## **5.2. Saran**

Dalam merancang suatu tokoh, sebaiknya dikerjakan dengan tepat waktu dikarenakan tokoh merupakan elemen yang krusial. Sebelum merancang suatu tokoh, sebaiknya mencari referensi baik dari segi literatur maupun observasi. Hal ini dapat memudahkan perancangan agar tokoh yang diciptakan sesuai dengan kebutuhan dan memiliki visual yang tepat guna. Dalam melakukan pencarian data dan observasi, sebaiknya mencari data yang berhubungan dengan tokoh yang akan dirancang. Dengan begitu, data tersebut dapat mendukung perancangan tokoh agar memiliki dasar yang lebih kuat. Dalam perancangan tokoh maskot, perhatikan kembali logo yang digunakan pada maskot agar tidak membuat kesan yang ambigu. Logo yang digunakan sebaiknya dapat lebih mengacu dan mengerucut kepada konsep. Contohnya seperti logo monas yang melambangkan daerah DKI Jakarta sedangkan hal tersebut kurang menggambarkan Taman Margasatwa Ragunan.

Selain itu, menentukan visual style untuk animasi juga merupakan hal yang harus dipertimbangkan karena membantu dalam kebutuhan film. Visual style tertentu memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga harus dipertimbangkan agar dapat memudahkan penyampaian cerita terhadap para audiens.