

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan proses penelitian dan perancangan tokoh Dharma, dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku atau sebuah kebiasaan juga situasi yang menimpa tokoh dapat memengaruhi visual pada tokoh. Kesimpulan yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Tokoh Dharma memiliki gaya gambar yang dimodifikasi hingga menjadi campuran kartun pada wajahnya yaitu hidungnya dengan menggunakan teori proporsi manga. Dharma merupakan mahasiswa yang melakukan kegiatan prokrastinasi dalam animasi 2D pendek “Later” memiliki bentuk dasar kombinasi lingkaran dan persegi. Lingkaran untuk menunjukkan sisi kekanak-kanakan, impulsif dan joroknya Dharma sementara itu bentuk persegi dengan tubuh yang bungkuk dan memiliki proporsi sejumlah $5\frac{1}{2}$ kepala menyesuaikan dengan konsep bahwa Dharma adalah anak yang lumayan tertutup, ceroboh, bodoh, senang menyendiri dan menghabiskan waktunya di depan komputer. Bentuk dan proporsi menyesuaikan dengan konsep prokrastinasi pada tokoh maka itu proporsi sejumlah $5\frac{1}{2}$ kepala dan bentuk dasar untuk membuat Dharma lebih berkesan sesuai dengan sikapnya. Hal ini juga untuk tidak membuat sosok Dharma terlalu tua dan dewasa.

2. Perbedaan visual terbagi menjadi 3 yaitu fase 1, 2 dan 3. Perbedaan visual mencerminkan kondisi hati dan situasi yang menimpa Dharma. Fase 1 adalah ketika Dharma masih segar dan bugar, memiliki semangat dan kesadaran diri dalam mengerjakan tugasnya. Fase 2 adalah ketika Dharma sudah mulai terdistraksi dan prokrastinasi. Fase 3 adalah ketika Dharma mengejar *deadline* tugas ujiannya. Karena Dharma termasuk kategori prokrastinator *average* yang tetap tahu kapan harus menyelesaikan tugasnya, maka itu dibagi menjadi beberapa tahap yaitu sebelum prokrastinasi, saat prokrastinasi dan saat pengejaran *deadline*.
3. Perbedaan pada kostum Dharma setiap fasenya, beberapa acuan. Kostum yang sama terletak pada fase 1 dan 3 yaitu pakaian berlengan pendek dan juga celana pendek, dengan acuan Nobuhiro Mashiro dan acuan foto Cara Berpakaian Santai di Kos Gading Serpong. Sementara acuan warna pada fase 1 adalah tokoh Zhen Kai Xin dan acuan warna pada fase 3 adalah tokoh Nobuhiro Mashiro dan Hiramaru Kazuya. Untuk kostum fase 2, merupakan pakaian panjang atau piyama dengan acuan kostum tokoh Rei Ryugazaki dan juga Ryuko Matoi yang sekaligus menjadi acuan warna fase 3.
4. Perbedaan warna tiap fase tidak hanya untuk menunjukkan kepribadian Dharma. Dalam fase 1 karena Dharma masih ceria dan semangat, maka kaos yang dikenakan berwarna kuning, situasi Dharma juga masih terlihat positif. Lanjut ke fase 2, Dharma mengenakan piyama, hal ini mulai menunjukkan kemalasannya dan mulai pasif dalam keinginannya menyelesaikan tugas dan warna yang digunakan adalah

oranye. Dan fase 3 adalah warna hitam yang berarti Dharma mengalami stress atau tekanan, merepresentasikan situasi Dharma yang paling rendah.

5. Perubahan pada wajah pada fase 2 dan 3 tidak mengikuti perubahan pada kostum. Perubahan akan terlihat setelah *timeskip* yang terjadi dalam animasi untuk memperjelas keadaan Dharma dan memberikan petunjuk pada apa yang sebenarnya Dharma alami. Dalam fase 2 untuk memberikan petunjuk bahwa kualitas hidup Dharma menurun dalam aspek kebersihan dan kualitas tidurnya juga stress. Dalam fase 3, juga akan terlihat setelah *timeskip*, menunjukkan Dharma yang tidak terurus karena stress mengejar penyelesaian tugas ujiannya.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman panjang dan berat yang dilalui dalam perancangan tokoh oleh penulis. Saran dari penulis adalah untuk memastikan terlebih dahulu bagaimana kepribadian tokoh yang akan dibentuk dan bagaimana tokoh tersebut dapat mempengaruhi atau mengembangkan cerita menjadi lebih baik. Tokoh harus memiliki ciri khasnya yang menonjol atau setidaknya mempengaruhi jalan cerita, hal ini dapat membantu dalam mengumpulkan teori dan memperjelas arah visual tokoh sekiranya bagaimana. Hal ini juga mempermudah dalam mencari acuan tokoh yang akan digunakan. Jika suatu tokoh memiliki ciri khas suatu kebiasaan tertentu, akan lebih baik jika diikuti dengan melakukan survei, agar dapat lebih memperdalam dan memperluas kemungkinan-kemungkinan lain dari kebiasaan tersebut