



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

Proses desain tokoh merupakan proses yang tidak sederhana. Desain tokoh bukan hanya sekedar menggambar dan memberi warna pada tokoh, tetapi juga mengandung proses perancangan latar belakang tokoh atau pembangunan tokoh melalui tiga aspek dimensi. Ketiga aspek tersebut dapat dikatakan sebagai kunci atau peta yang menjadi panduan bagi desainer tokoh untuk menentukan bentuk, warna, serta properti yang sesuai dengan tokoh tersebut. Implementasi bentuk, warna, dan unsur lain yang disesuaikan dengan konsep tiga aspek pembangunan tokoh, niscaya akan menghasilkan sebuah tokoh dengan karakterisasi yang kuat.

Desainer tokoh juga harus memperhatikan target pasar yang akan dituju. Film “Unique” memiliki target pasar anak-anak. Desain untuk anak-anak memiliki karakteristik sederhana. Oleh karena itu, tampilan tokoh dalam film “Unique” dibuat sederhana baik dalam segi bentuk, maupun ornamen. Bentuk ornamen Perancis yang tadinya terbilang cukup kompleks dibuat lebih sederhana agar dapat diterima oleh target pasar.

Tokoh-tokoh dalam film “Unique” merupakan tokoh benda mati. Dalam merancang sebuah tokoh yang berbasis benda mati, desainer tidak dapat secara bebas merubah bentuk asli atau bentuk bawaan yang ada pada benda. Penambahan unsur makhluk hidup pada sebuah benda mati juga tidak dapat dilakukan secara bebas dan paksa. Jika bentuk asli diubah sedemikian rupa dan penambahan

dilakukan secara paksa, maka akan membuat identitas pada benda tersebut hilang atau tidak dikenali oleh penonton.

Pembedaan antara jenis kelamin pria dan wanita pada film “Unique” hanya dilakukan dengan penambahan *eyeliner* dan bentuk mata serta alis yang meruncing pada tokoh wanita. Sementara, alis, dan mata pada pria dibuat dengan bentuk umum. Unsur-unsur pembedaan yang biasa digunakan untuk membedakan jenis kelamin pada tokoh manusia tidak banyak yang dapat diterapkan pada tokoh benda mati, contohnya bentuk rahang yang lebih mengotak pada pria tidak dapat diterapkan pada tokoh Cuppy karena akan membuat bentuk gelas menjadi aneh dan mengurangi kesan lucu pada Cuppy.

Umur benda dan keadaan lingkungan sekitarnya merupakan salah satu faktor yang harus diperhatikan saat memberi tekstur pada sebuah benda. Pada film “Unique” penulis menganalisis bagaimana tekstur yang tepat untuk Sadwel saat ia berada dalam ruangan berdebu dan sering di lap atau dibersihkan dan bagaimana tekstur yang tepat saat ia diperbaiki kembali dan dirawat dengan baik. Pencarian berbagai referensi dan pengetahuan umum sangat diperlukan untuk menggali informasi mengenai keterkaitan umur benda, keadaan lingkungan benda, dan pengaruhnya terhadap tekstur benda.

5.2. Saran

Three-dimensional dalam sebuah tokoh hendaknya memiliki pembahasan yang cukup mendalam karena *three-dimensional* tokoh merupakan kunci untuk menentukan bagaimana desainer tokoh harus menggambar tokoh tersebut. *Three-*

dimensional tokoh yang digali dengan cukup dalam akan membuat penggambaran tokoh menjadi lebih detail sehingga karakterisasi tokoh tersebut akan menjadi kuat.

Desainer yang baik hendaknya tidak hanya mendasarkan tokohnya pada satu atau dua referensi saja. Pembelajaran pada banyak referensi menjadi hal yang baik dan akan memperdalam wawasan bagi desainer mengenai bagaimana ia harus menggambar tokohnya tersebut agar menarik, berkarakter kuat, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Salah satu contoh, ketika penulis membuat tokoh Cuppy. Tokoh Cuppy memiliki referensi utama Chip dalam film “Beauty and the Beast”. Penulis tidak hanya terpaku pada satu referensi tokoh Chip saja, lebih dari itu penulis harus mencari referensi tokoh anak kecil yang memiliki karakter energik, tokoh anak kecil dengan tingkat kepolosan tinggi, bagaimana sifat pantulan cahaya terhadap cangkir lama, dan referensi-referensi lainnya. Penulis juga mengamati anak kecil usia lima tahun untuk mempelajari hal-hal detail lain yang dapat digunakan untuk memperdalam tokoh anak-anak. Singkatnya, pencarian referensi untuk studi komparasi yang mendalam akan sangat bermanfaat dalam proses desain.

UMMN