

5. KESIMPULAN

Melalui perancangan tokoh utama Lara dalam film animasi 2D *Lara's Day*, penulis dapat menyimpulkan beberapa poin.

1. Perancangan tokoh yang baik akan membutuhkan waktu yang lama. Tokoh utama dari animasi *Lara's Day* bernama Lara akan dirancang menggunakan teori *Three Dimensional Character* yang dititikberatkan pembahasannya pada *culture shock*.
2. Penggunaan *Three Dimensional Character* akan sangat membantu merancang tokoh. Observasi bentuk, warna, dan cara tokoh berpakaian dapat menentukan sifat dari tokoh dan kemungkinan aksi-reaksi tokoh terhadap suatu peristiwa, seperti halnya reaksi Lara saat terkena *cultural shock*. Bentuk seperti lingkaran biasa ditemukan pada tokoh utama suatu cerita atau untuk tokoh yang lembut dan ceria atau penggunaan warna *cold tone* untuk menunjukkan sifat tokoh yang pendiam atau penggunaan pakaian dengan dress bisa menunjukkan tokoh yang kurang menyukai petualangan (karena biasanya tokoh yang suka berpetualang akan mengenakan celana pendek untuk kenyamanan bepergian).
3. Lara dirancang sebagai anak kecil yang ceria dan memiliki keingintahuan yang tinggi namun dibawah sifatnya yang ceria, ia seorang yang pemalu dan pendiam ketika berada di lingkungan dan bertemu dengan orang baru. Untuk menggambarkan karakteristik yang ceria, lembut, kekanakan, dan polos, Lara dirancang bentuk fisiknya menggunakan bentuk dasar dominan lingkaran yang bisa terlihat sebagai *baby fat* yang biasa dimiliki anak kecil juga. Bentuk fisiknya ditambah dengan beberapa bentuk dasar lainnya seperti segitiga untuk memberikan kesan sifatnya yang sensitif, serta sedikit bentuk persegi untuk menunjukkan sifatnya yang terkadang *rigid*, taat peraturan, dan penutup ketika berhadapan dengan orang atau lingkungan baru. Pemilihan warnanya yang cenderung lebih *cold*

memberikan kesan sifat Lara yang pendiam, pemalu, dan kurang dapat bersosialisasi.

4. Dari visualisasi Lara dapat terlihat sebagai tokoh yang *vulnerable* (anak kecil) dan mudah terkena *culture shock*. Jadi, dapat disimpulkan Lara berhasil dibuat dengan *cultural shock* sebagai dasar perancangan visual dan sifatnya.

Saran yang penulis dapat berikan adalah ketika hendak merancang tokoh ada perlunya untuk mendalami sifat tokoh yang ingin dibuat sesuai aksinya di cerita terlebih dahulu ketimbang visualnya. Hal ini bisa dibantu dengan melakukan riset, observasi, mencari referensi dari media yang sudah ada, dan membuat ide dengan teori *Three Dimensional Character*. Misalnya, tokoh memiliki suatu masa lalu yang membuatnya seperti sekarang, dari sering tersenyum menjadi mudah takut, hal ini bisa dibantu melalui penggunaan *Three Dimensional Character* dan dari riset alasan yang bagus untuk membuat perubahan tersebut. Terlebih jika tokoh yang ingin dirancang memiliki unsur penting yaitu perbedaan kultur, misalnya seperti tokoh yang penulis rancang, tokoh animasi luar Indonesia. Penulis saran untuk melakukan riset mendalam terhadap apa budaya dan keseharian dari negara luar tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA