



### **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

Dalam tahap awal merancang karakter pada *motion comic* Asal Usul Banyuwangi, penulis melakukan tahap pembuatan konsep dimulai dari latar belakang pembuatan *motion comic* dan pemilihan cerita. Penulis memilih cerita Asal Usul Banyuwangi karena cerita tersebut terdapat pada hampir seluruh candi peninggalan Majapahit. Selain itu tujuan penulis untuk membuat *motion comic* Asal Usul Banyuwangi adalah untuk memberikan gambaran busana dan perhiasan pada zaman tersebut. Pada tahap ini pula, penulis mengumpulkan tinjauan pustaka yang berhubungan dengan *motion comic* serta melakukan penelitian mengenai busana dan perhiasan pada relief candi – candi peninggalan Majapahit. Tahap kedua adalah menentukan *three dimensional character* dari tiga karakter yang ada dalam *motion comic* Asal Usul Banyuwangi yaitu Sidopekso, Sri Tanjung dan Prabu Sulahkromo. Selanjutnya penulis melakukan tahap pembuatan sketsa wajah, tubuh dan ekspresi dari ketiga karakter. kemudian penulis melakukan tahap *inking* dan *coloring*.

Pada proses pembuatan wajah Sidopekso, penulis menggunakan bentuk persegi agar memberikan kesan kuat dan maskulin. Alisnya yang tebal menunjukkan sifatnya yang keras dan cepat emosi. Jarak alis agak dekat dengan mata untuk menegaskan bahwa Sidopekso tidak terlalu terbuka atau terlalu tertutup. Rangka mata

Sidopekso dibuat tidak lancip atau bulat karena sifatnya yang tidak licik maupun terlalu polos. Penulis memakai warna merah pada kain Sidopekso untuk menunjukkan bahwa ia adalah pribadi yang kuat. Warna merah bersifat dominan dan agresif, sama seperti Sidopekso yang cepat marah dan terpancing emosinya. Pada proses pembuatan wajah Sri Tanjung, penulis menggunakan bentuk lingkaran untuk menunjukkan kesan polos. Bentuk alis Sri Tanjung semakin naik dan tipis untuk menunjukkan bahwa ia lemah dan sifatnya lebih terbuka. Jarak antara alis dengan rangka mata dibuat jauh dan rangka mata melengkung kebawah untuk menunjukkan sifat polosnya. Pada kain Sri Tanjung, penulis menggunakan warna biru untuk melambangkan kesetiaan, kejujuran dan kepercayaan. Warna merah muda pada kain dan motif batik menunjukkan sifat feminin, tenang dan lembut. Warna merah muda juga melambangkan cinta Sri Tanjung pada Sidopekso. Warna hijau pada kain dan motif batik menunjukkan kejujuran dan kebaikan Sri Tanjung. Warna putih pada motif batik untuk menunjukkan kesucian, kepolosan dan kebenaran. Pada proses pembuatan sketsa Prabu Sulahkromo, penulis memakai bentuk segitiga untuk menunjukkan kesan licik. Alis Prabu Sulahkromo turun dan tebal untuk menunjukkan sifatnya yang keras. Jarak alis dekat dengan mata untuk menegaskan bahwa Prabu Sulahkromo memiliki kepribadian yang rumit. Rangka mata Prabu Sulahkromo dibuat lancip karena sifatnya yang licik. Pada kain Prabu Sulahkromo, penulis menggunakan warna hitam untuk melambangkan kekuatan dan kejahatan, serta warna ungu yang memiliki kesan tertutup dan misterius.

Penulis mendesain karakter yang menggunakan kebudayaan Jawa Timur pada zaman Majapahit, penulis menyimpulkan langkah – langkah yang harus dilakukan untuk mendesain karakter yang memiliki unsur kebudayaan Jawa Timur pada zaman Majapahit. Berikut adalah langkah – langkah yang penulis lakukan untuk mendesain karakter dalam *motion comic* Asal Usul Banyuwangi:

1. Memperhatikan beberapa hal mengenai adat Jawa Timur pada zaman Majapahit terlebih dahulu. Salah satunya adalah penggunaan kain batik. Beberapa motif batik dikelompokkan menjadi batik larangan yang berarti motif batik tersebut hanya diperuntungkan untuk golongan bangsawan atau kalangan istana.
2. Membuat latar belakang dari setiap karakter yang di desain, dimulai dari segi fisiologis, sosiologis, dan psikologis untuk membantu pada pembuatan konsep karakter seperti fitur wajah dan pemilihan warna kostum untuk karakter.
3. Menentukan target penonton sebelum membuat konsep karakter agar cocok dengan gaya gambar yang akan dibuat. Membuat kuesioner dapat membantu untuk menemukan gaya gambar yang diminati oleh target penonton.
4. Mencari informasi sebanyak – banyaknya tentang kebudayaan Jawa Timur khususnya pada zaman Majapahit dari relief dan artefak yang ada di museum maupun situs kebudayaan.

## 5.2. Saran

Berikut adalah saran yang penulis berikan untuk merancang karakter:

1. Mempersiapkan konsep yang matang sebelum merancang karakter untuk mempermudah dalam proses pembuatan karakter.
2. Melakukan penelitian tidak hanya dari situs maupun literatur yang terkait dengan pembahasan. Observasi dan pembuatan kuesioner untuk data pendukung juga diperlukan.

UMMN