



### **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

Tokoh adalah salah satu unsur penting dalam sebuah cerita. Tanpa adanya tokoh yang diceritakan maka sebuah cerita naratif tidak akan berjalan. Karena itu penulis ingin membuat sebuah tokoh yang memiliki keterkaitan dengan audience sehingga calon audience dapat merasakan adanya hubungan dengan dirinya secara langsung. Salah satunya yaitu dengan tokoh yang memiliki latar belakang Shio.

Shio adalah sistem kalender yang digunakan sejak jaman dahulu kala di China. Shio disimbolkan oleh 12 binatang yang ada dalam cerita legenda shio. Shio yang sama akan muncul setiap 12 tahun sekali dan terus berotasi. Shio memiliki perayaan di hampir seluruh negara yang dirayakan sebagai tahun baru China.

Untuk membuat tokoh yang berasal dari Shio memiliki tantangan tersendiri. Terutama tentang visual dari tokoh-tokoh apakah akan dibuat sebagai simbolisasi dari binatang-binatang simbolnya ataukah hanya memvisualkan sifatnya. Setelah berdiskusi dan menelaah kembali apa yang ingin penulis lakukan dan prioritasnya dalam proses mendesain tokoh, maka penulis pun memutuskan untuk membuat visual tokoh berdasarkan sifat Shio nya saja. Hal ini dilakukan karena dikhawatirkan akan menimbulkan hal yang misinterpretasi dan tidak sesuai dengan simbol-simbol lain di dalam desainnya.

Kemudian, tantangan lain yaitu mengolah bagaimana sifat-sifat yang ada di dalam Shio menurut keilmuan-nya dengan latar belakang dan bagaimana menghubungkannya dengan setting cerita. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan mencari jalan tengah yaitu dengan mengedepankan sifat utama untuk visual tokoh dan untuk detailnya menggunakan latar belakang kehidupan sang tokoh. Setelah diolah sedemikian rupa, hasilnya yaitu tokoh-tokoh yang telah mengalami modifikasi dari sifat dasar menjadi sebuah tokoh.

Menggabungkan seluruh unsur tridimensional karakter merupakan proses yang panjang dan penuh pertimbangan. Namun saat perancangan telah selesai dan menjadi sebuah karya yang utuh hal itu menjadi pencapaian tersendiri bagi seorang *Character Designer*.

## 5.1 Saran

Setelah mengerjakan skripsi ini, penulis mendapatkan sangat banyak pelajaran yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Karena itu penulis sangat merasa bersyukur dengan selesainya skripsi ini tepat waktu.

Bagi para akademisi yang telah membaca keseluruhan karya ini, penulis berharap semoga karya ini dapat memotivasi anda untuk berkarya. Dengan memiliki bahan referensi yang banyak, dapat sangat membantu untuk mendesain sebuah tokoh. Memperbanyak meminta saran kepada orang lain dapat membantu untuk melihat karya kita sendiri dari sudut pandang orang lain karena karya seni bersifat subjektif. Mendengarkan pendapat pihak lain merupakan hal yang penting namun bukan dianggap sebagai penolakan akan ide anda sehingga anda harus

terus mengganti ide demi ide. Lebih baik jika pendapat tersebut digunakan untuk memperbaiki bukan untuk merubah 100% tergantung dari apa tujuan awal kita membuat karya tersebut. Dengan demikian kita dapat mengetahui apa kelebihan sekaligus kekurangan karya kita.

