



### **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

Unsur budaya dalam perancangan tokoh dapat ditunjukkan melalui aspek fisiologis tokoh seperti bentuk tubuh, fitur wajah, busana dan properti yang dibawa oleh tokoh. Masyarakat Minangkabau yang merupakan bagian dari kelompok etnis Melayu memiliki penampilan fisik kulit berwarna kecoklatan dan rambut hitam lurus. Busana tradisional mereka memiliki makna simbolis yang mencerminkan nilai-nilai yang berlaku serta menunjukkan kedudukan seseorang di masyarakat. Untuk properti tokoh digunakan bahan dasar berupa rotan, tanah liat, logam, dan kayu yang dapat dijadikan tas anyaman, keranjang dan peralatan memasak yang umum digunakan oleh masyarakat Minangkabau.

Setelah melalui proses penelitian dan perancangan visual tokoh Ara dan Patu dengan unsur budaya Minangkabau, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Dalam perancangan tokoh yang ditujukan untuk mevisualisasikan unsur budaya Minangkabau, diperlukan pemahaman secara mendalam mengenai masyarakatnya seperti tradisi dan sistem kekeluargaan yang mereka anut. Beberapa aspek seperti fisiologi masyarakat, busana yang mereka kenakan, warna tradisional, maupun kesenian mereka juga penting untuk dipahami, khususnya karena perancangan tokoh ini mengacu pada aspek fisiologis.

2. Berdasarkan eksplorasi yang dilakukan selama proses perancangan tokoh, ditemukan bahwa elemen budaya yang digunakan harus jelas terlihat, agar identitas tokoh sebagai orang Minangkabau dapat dikenali dari visualnya. Dalam eksplorasi tahap awal, rancangan tokoh dibuat dengan menyisipkan bentuk ukiran maupun bentuk arsitektur khas Minangkabau dalam bagian-bagian tubuhnya. Hal ini dinilai tidak efektif karena walaupun elemen visual yang digunakan merupakan suatu aspek dari budaya Minangkabau, nyatanya secara keseluruhan elemen ini terlalu tersembunyi sehingga unsur Minangkabau kurang dapat ditangkap oleh audiens. Oleh karena itu, sesuatu yang dikenakan pada tokoh dinilai lebih cocok untuk memperlihatkan budaya Minangkabau secara visual yakni penggunaan busana tradisional dan perlengkapan sehari-hari masyarakatnya.

3. *Appeal* dan fungsi merupakan hal yang penting dalam perancangan tokoh, sehingga memungkinkan adanya modifikasi dari busana tradisional yang ada. Apabila terdapat modifikasi pada busana tradisional, pemahaman mengenai apa yang boleh berubah dan apa yang tidak boleh sangat penting. Khususnya dalam busana tradisional Minangkabau yang memiliki makna simbolis pada tiap bagiannya.

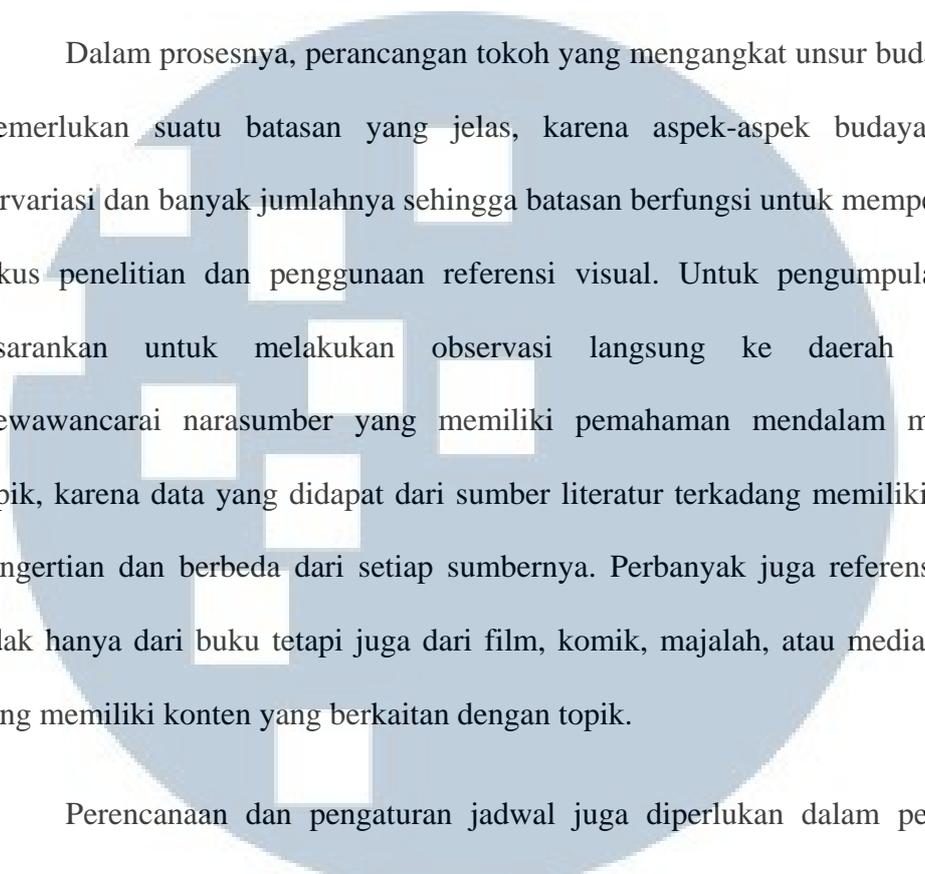
4. Etnis Minangkabau sebenarnya masih terbagi lagi berdasarkan suku dan wilayahnya. Tiap suku memiliki cara berpakaian atau busana tradisional yang berbeda dan unik, sehingga tidak dapat dilebur atau digeneralisasikan menjadi satu desain yang merepresentasikan semuanya. Oleh karena itu perlu dibuat batasan mengenai suku mana yang akan dijadikan fokus

acuan dalam merancang tokoh. Kesalahan penulis adalah tidak menentukan batasan ini terlebih dahulu pada tahap awal perancangan tokoh sehingga rancangan busana Ara dan Patu hanya merupakan gabungan dari berbagai macam busana dari suku-suku Minangkabau.

## 5.2 Saran

Pemahaman mendalam dan luas mengenai topik diperlukan agar menghindari kesalahpahaman. Salah satu kesalahan penulis adalah tidak terlebih dahulu melakukan riset mengenai sistem kepercayaan yang dianut oleh masyarakat Minangkabau. Tokoh '*God of Food*' dalam animasi pendek ini mengindikasikan adanya sistem kepercayaan politeisme dalam dunia ceritanya. Sedangkan masyarakat Minangkabau sendiri mulanya menganut kebudayaan bercorak animisme dan dinamisme namun kemudian mendapat pengaruh dari agama Islam yang merupakan kepercayaan monoteisme. Dalam hal ini, adanya tokoh '*God of Food*' sebenarnya kurang relevan dengan cerita yang mengangkat budaya Minangkabau.

Selain itu, penulis juga kurang melakukan riset mengenai busana sehari-hari yang dikenakan orang Minangkabau yang berprofesi sebagai tukang masak pada zaman dahulu, sehingga pada tahap awal eksplorasi busana, acuan yang digunakan adalah seragam koki yang bergaya kebarat-baratan. Oleh karena itu penulis juga menyarankan untuk melakukan banyak eksplorasi sebelum menentukan hasil rancangan final.



Dalam prosesnya, perancangan tokoh yang mengangkat unsur budaya juga memerlukan suatu batasan yang jelas, karena aspek-aspek budaya sangat bervariasi dan banyak jumlahnya sehingga batasan berfungsi untuk mempersempit fokus penelitian dan penggunaan referensi visual. Untuk pengumpulan data, disarankan untuk melakukan observasi langsung ke daerah ataupun mewawancarai narasumber yang memiliki pemahaman mendalam mengenai topik, karena data yang didapat dari sumber literatur terkadang memiliki banyak pengertian dan berbeda dari setiap sumbernya. Perbanyak juga referensi visual tidak hanya dari buku tetapi juga dari film, komik, majalah, atau media lainnya yang memiliki konten yang berkaitan dengan topik.

Perencanaan dan pengaturan jadwal juga diperlukan dalam penelitian. Sejak awal ada baiknya menentukan langkah apa saja yang akan dilakukan seperti pencarian data, eksplorasi hingga sampai ke rancangan final, dan untuk menghindari pengulangan proses yang tidak perlu.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA