



### **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

Berdasarkan dari hasil analisis mengenai perancangan tokoh dalam animasi 2D berjudul “Blindlights”, penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk perancangan tokoh animasi 2D diperlukan berbagai macam teori dan pengertian mengenai perancangan untuk bentuk tokoh, proporsi, hierarki tokoh, serta *three dimensional character* yang mempengaruhi hasil akhir dari tokoh yang dirancang. Hal tersebut sangat membantu penulis dalam merancang tokoh Bliss dan Mother yang tepat. Apalagi terhadap Bliss, menggunakan 4 Karakteristik yang ada di dalam tokoh protagonis sebuah film distopia yang memiliki perasaan bahwa dirinya selalu terjebak dan ingin keluar dari suatu situasi, apapun itu. Juga selalu percaya bahwa ada sesuatu yang janggal yang terjadi pada masyarakat sekitar, mempertanyakan sistem politik dan sosial yang ada di sekitarnya, serta membantu *audience* untuk sadar tentang aspek-aspek *negative* dalam distopia melalui perspektif karakter tersebut. Suatu karakter bisa disebut sebagai *dystopian protagonist* jika dan hanya jika memenuhi semua syarat-syarat diatas. Penggunaan referensi pada perancangan tokoh protagonis dan antagonis juga merupakan suatu hal yang penting. Dengan menggunakan referensi, maka tokoh yang dirancang akan terlihat lebih matang agar sesuai dengan tema film animasi yang dibuat. Seperti film animasi 2D “Blindlights” yang menceritakan tentang suatu negara distopia dengan dua karakternya yang sangat bertolak belakang.
2. Menganalisa unsur yang dapat menggambarkan keseluruhan konsep negara totaliter dalam bentuk visual. Segala hal yang berkaitan seperti warna,

proporsi, bentuk, mitos *Strix*, semiotika, simbolisme, metafora serta unsur-unsur negara distopia menjadi sumber inspirasi dalam merancang visual Mother. Pemahaman tentang konsep totaliter tersebut menjadi landasan dalam pembuatan 3 dimensional karakter, yaitu fisiologis, sosiologis dan psikologis Mother yang menjadi cerminan negara distopia itu sendiri.

## 5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis kepada pembaca yang ingin membuat sebuah desain karakter yang mampu menyampaikan maksud kepada penonton adalah untuk memperbanyak pencarian data tentang topik yang berkaitan dengan desain karakter yang ingin dibuat dengan memberikan 4 karakteristik utama *dystopian protagonist* kepada Bliss, namun didalam film, 4 karakteristik tersebut tidak terlalu terlihat, itulah yang menjadi kesalahan penulis.

Sinopsis yang diceritakan juga mengenai petugas imigrasi yang harus mengurus setiap orang yang ingin masuk kedalam kota, disini konsep distopia mempunyai kesalahan, karena orang-orang harusnya ingin keluar dari kota tersebut, namun disini orang ingin masuk kedalam kota.

Selain data-data yang berkaitan dengan topik, penulis juga menyarankan untuk memperbanyak visual library dari media-media populer yang mengambil tema cerita berupa distopia, karena dari sanalah dapat ditemukan elemen-elemen visual tentang suatu konsep yang tidak nyata, sehingga dapat disaring dan digunakan untuk membentuk sebuah desain karakter yang dapat merepresentasikan kondisi tersebut.