



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 “Thank You”, penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan dasar tokoh dalam animasi 2D, dibutuhkan berbagai macam pemahaman dan teori mengenai *3 dimensional character*, hirarki tokoh, bentuk tokoh, fitur wajah tokoh, dan gaya gambar tokoh. Teori-teori tersebut sangat mempengaruhi hasil akhir dari tokoh yang dirancang dalam animasi 2D “Thank You”. Pada awalnya penulis kurang melakukan analisis terhadap *3 dimensional character* dari tokoh, sehingga rancangan yang dihasilkan kurang memperlihatkan *3 dimensional character* Pandu sebagai pemulung Indonesia yang miskin.
2. Dalam perancangan tokoh untuk menunjukkan status sosial dibutuhkan berbagai macam pemahaman dan teori mengenai proporsi tokoh, kostum tokoh, dan warna tokoh. Teori-teori tersebut sangat membantu penulis dalam memperlihatkan status sosial dari tokoh Pandu dan tokoh Angelica.

Proporsi tokoh seperti tinggi badan dapat disesuaikan dengan status sosial tokoh. Contohnya adalah proporsi dari tokoh Angelica yang lebih tinggi dari tokoh Pandu digunakan untuk memperlihatkan Pandu yang kekurangan gizi. Selain proporsi, kostum juga memegang peranan penting dalam

perancangan tokoh untuk memperlihatkan status sosial dari tokoh. Kostum yang dibuat lusuh akan memperlihatkan status sosial yang miskin, sedangkan kostum yang dibuat mewah dan bersih akan memperlihatkan status sosial yang kaya. Selain itu, kelusuhan dari kostum seseorang yang miskin harus dibuat dengan sangat jelas. Pada eksplorasi awal, rancangan kostum tokoh Pandu dibuat dengan penggunaan jas yang tidak tembus pandang, sehingga tidak memperlihatkan kelusuhan baju yang ada di dalam jas hujannya. Pandu juga awalnya dirancang dengan menggunakan sepatu *boots*. Hal ini dinilai tidak efektif karena elemen visual yang menunjukkan kemiskinan dari tokoh Pandu kurang dapat ditangkap oleh penonton. Warna juga mempunyai peranan penting untuk memperlihatkan status sosial dari tokoh. Warna yang dibuat *dull* akan membantu untuk memperlihatkan kemiskinan dari sebuah tokoh.

3. Selain teori, penggunaan referensi juga sangat membantu dalam proses perancangan. Dengan menggunakan referensi, tokoh yang dihasilkan akan menjadi lebih nyata dan matang. Hal ini juga penulis terapkan dalam pembuatan video musik animasi 2D “Thank You”. Penulis mengamati beberapa film animasi dan referensi dunia nyata yang serupa dengan video musik animasi yang penulis buat agar dapat menghasilkan tokoh yang hidup.
4. Dalam perancangan video musik atau animasi pendek dibutuhkan suatu aspek yang dapat membantu penonton untuk menangkap informasi mengenai tokoh dalam waktu yang singkat agar tokoh dapat dengan mudah

dikenali oleh penonton. Salah satu caranya yaitu merancang tokoh dengan status sosial yang kontras seperti tokoh Pandu dan Angelica dalam animasi 2D “Thank You”.

5.2. Saran

Berikut adalah saran yang penulis berikan untuk merancang tokoh:

1. Diperoleh konsep dan pemahaman yang dalam mengenai tokoh yang dibuat agar tokoh yang tercipta dapat terlihat hidup dan memperlihatkan *3 dimensional character*nya secara jelas.
2. Diperlukan teori-teori perancangan tokoh yang dapat diperoleh dari studi pustaka melalui buku-buku atau internet agar dapat menciptakan tokoh yang matang.
3. Perbanyak referensi dari video musik dan animasi pendek agar dapat menciptakan tokoh yang sesuai untuk video musik. Referensi dapat berupa kostum, gaya gambar, konsep desain, *3 dimensional character*, dan sebagainya.
4. Selain referensi dari film, dibutuhkan juga pengumpulan data dari lapangan. Untuk pengumpulan data dari lapangan, disarankan untuk langsung melakukan observasi di tempat dibandingkan dengan hanya mencari gambar-gambar lewat internet karena data yang didapat akan lebih akurat.
4. Jika data yang diperoleh masih kurang cukup untuk membantu proses perancangan tokoh, kuesioner dapat digunakan untuk membantu mencari informasi yang dibutuhkan.