



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 analisis telah dilakukan dari teori-teori pendukung yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan. Pemahaman karakter yang ada dalam diri manusia dapat memberikan pengaruh terhadap perancangan konsep desain untuk tokoh-tokoh dalam film. Manusia dapat dianalisa melalui tiga aspek: fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Interaksi antara seorang manusia dibagi menjadi dua jenis yaitu *introvert* dan *ekstrovert*. Tiap tokoh memiliki karakter yang berbeda, hal ini dapat dilihat dari interaksi yang dilakukan tokoh-tokoh antara satu dengan yang lainnya, dan tindakan-tindakan yang dilakukan ketika menghadapi suatu masalah yang sama.

Pak Adit dengan semangatnya yang tinggi selalu memberi motivasi pada saat melatih anak asuhnya di gor bulutangkis dan fokus pada semangat dan tujuannya agar anak asuhnya bisa menjadi pemain bulutangkis yang hebat. Papa yang memiliki dunianya sendiri dan lebih senang bersama burung kesayangannya di dalam ruangan kandang burung. Elva yang memiliki sifat pantang menyerah selalu mencari jalan dari permasalahannya untuk bisa sampai tujuan.

Dari pemberian sifat-sifat dasar kepada tokoh-tokoh tersebut, maka *set* dan properti yang akan digunakan dapat di desain melalui konsep awal sesuai dengan sifat masing-masing tokoh. Konsep awal yang telah dirancang ini bersumber kepada teori.

dari sebuah warna yaitu merah dan hijau, kedua warna tersebut adalah warna yang saling berseberangan atau warna komplementer, warna tersebut menjadi acuan utama karena Elva sebagai karakter yang ingin ditonjolkan menggunakan warna merah yang dominan. Sedangkan warna hijau adalah warna komplementer dari warna merah, warna tersebut ada pada saat sebuah konflik muncul dalam keluarga Elva. Warna hijau tersebut makin mencolok disaat konflik tersebut sudah menjadi klimaks, memperlihatkan posisi Papa sebagai subordinan dalam keluarga.

5.2 Saran

Setelah memahami teori dan membuat film pendek *The Apple and Its Tree*, penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman tentang perancangan konsep desain berdasarkan karakter tokoh dan warna. Berdasarkan hal tersebut, penulis dapat memberikan saran-saran mengenai perancangan konsep desain berdasarkan karakter tokoh dan warna.

1. *Production designer* harus memahami teori-teori tentang karakter sifat yang ada dalam diri orang.
2. *Production designer* harus memahami arti warna dan maksud dari pemilihan warna.
3. *Production designer* harus merancang konsep desain dengan tepat sesuai teori karakter sifat sehingga tokoh dalam film tampak semakin nyata.
4. *Production designer* harus dapat bekerja sama dengan baik dengan sutradara dan DOP dalam menyamakan visi mereka untuk menghasilkan visualisasi yang baik.

Pembagian lingkup kerja antar anggota departemen artistik harus ditentukan dengan jelas sejak awal sehingga proses pengerjaan film dapat berjalan lebih efisien.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA