

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam merancang tokoh penyintas, diperlukan berbagai tahap perancangan seperti *brainstorming*, melakukan riset, pencarian data, dan observasi. Tahap-tahap tersebut sebaiknya dilakukan terlebih dahulu agar proses perancangan tokoh dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan film. Penulis menyimpulkan beberapa tahap yang harus dilakukan dalam merancang tokoh penyintas.

Tahap pertama adalah memahami plot film. Dengan memahami plot, perancang akan dapat memahami dan mendapatkan gambaran tokoh seperti apa yang harus dirancang supaya cerita dapat dibawakan dengan baik. Pemahaman akan plot sangat penting supaya tokoh yang dirancang sesuai dengan kebutuhan film. Dalam animasi “RAMPAG!”, tokoh dirancang sesuai dengan kebutuhan film yang memerlukan tokoh penyintas yang membawa senjata dan berusia muda karena harus melakukan aksi fisik.

Tahap selanjutnya adalah merancang latar belakang serta profil tokoh yang meliputi aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Perancangan profil tokoh sangat penting dalam memvisualkan tokoh agar pesan visual tokoh dapat tersampaikan dengan baik oleh audiens. Pada animasi ini, perancangan tokoh berfokus pada profil tokoh seorang penyintas.

Penampilan tokoh penyintas menyesuaikan dengan keadaan lingkungan yang dialami oleh tokoh. Pada animasi 3D “RAMPAG!” tokoh dihadapkan pada

lingkungan *post apocalypse* dan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu tokoh harus menjalani hidup sebagai nomaden, pakaian yang dikenakan memiliki detail kusam karena tokoh harus memakai baju yang sama setiap hari. Senjata yang digunakan tokoh penyintas tidak memiliki aturan khusus, namun harus disesuaikan dengan konsep film. Pada animasi 3D “RAMPAG!” keterbatasan sumber daya memaksa tokoh untuk menggunakan senjata yang sederhana.

Secara psikologis, seorang penyintas memiliki *traits* atau keahlian yang membuat mereka dapat bertahan hidup. Seorang penyintas harus berpikir cepat dalam mengambil tindakan agar dapat lolos dari kematian. Oleh karena itu tokoh penyintas pada animasi 3D “RAMPAG!” memiliki kecepatan dalam mengambil tindakan.

5.2. Saran

Merancang tokoh sebaiknya disesuaikan dengan *timeline* supaya proses pembuatan film tidak terhambat karena tokoh merupakan salah satu elemen paling krusial dalam sebuah cerita. Penulis menyarankan dalam merancang tokoh, observasi harus dilakukan sedetil mungkin agar tokoh dapat membawakan pesan visual lebih baik. Perancangan tokoh juga harus disesuaikan dengan kebutuhan film, desain yang berlebihan akan berdampak buruk pada proses penyampaian pesan visual.

Penulis menyarankan untuk banyak melakukan observasi dan pencarian data untuk memperkuat alasan perancangan tokoh. Dalam melakukan observasi, data yang harus dicari sebaiknya disesuaikan dengan konteks film yang akan dibuat agar observasi dengan perancangan tokoh memiliki korelasi satu sama lain.

Dalam merancang profil tokoh, perlu diperhatikan dengan sangat teliti bagaimana keadaan fisik, sosial, serta psikologi tokoh. Ketiga aspek tersebut sebaiknya saling berhubungan agar perancangan tokoh terkesan *believable* dan tidak aneh di mata *audience*. Ketiga aspek tersebut sangat penting dalam proses perancangan tokoh, supaya kesan yang ingin ditunjukkan dari tokoh tersebut dapat tersampaikan dengan baik, walaupun tidak ditunjukkan dalam film.

Perancangan kostum dan props harus berhubungan dengan keadaan yang dialami oleh tokoh supaya keadaan di dalam film dapat tervisualkan dengan baik. Apabila tokoh memiliki senjata, senjata yang dirancang harus sesuai dan relevan dengan keadaan yang akan dialami oleh tokoh dalam *universe* film. Props merupakan sesuatu yang digunakan untuk menggambarkan keadaan tokoh, sehingga perancangan props sangat penting dalam memvisualkan keadaan dan situasi dalam film.

Pemilihan *style* dalam merancang tokoh harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan film. *Style* tokoh yang dipilih tentunya memiliki fungsinya yang unik sesuai dengan kebutuhan film. *Style* tokoh sangat menentukan pembawaan cerita pada animasi, sehingga pemilihan *style* tokoh harus dipertimbangkan sebaik-baiknya.