

BAB V

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan proses yang dilakukan untuk merancang tokoh Eza yang berkelas bawah, Mia yang berkelas menengah dan Sandra yang berkelas atas untuk film pendek “*Sound of Rain*”, penulis menyimpulkan bahwa untuk menunjukkan kontrasnya perbedaan kelas sosial dalam tokoh diperlukannya pemahaman terhadap pembentukan *three dimensional character* yang akan dirancang. Dalam proses penulisan laporan serta proses merancang tokoh-tokoh untuk film “*Sound of Rain*”, penulis dapat belajar bahwa menciptakan sebuah visualisasi tokoh yang sesuai memerlukan pemahaman bagaimana tokoh tersebut dapat terhubung dengan penonton. Maka pembelajaran serta penerapan sosiologi, psikologi, fisiologi, *basic shapes*, warna, kostum dan sebagainya dapat memengaruhi hasil akhir visual tokoh yang ingin dicapai. Hal-hal tersebut juga berhubungan satu dengan lain, contohnya adalah sosiologi seorang tokoh (tokoh Eza yang berkelas bawah) dapat memengaruhi fisiologi tokoh (tokoh Eza memiliki penampilan yang kurus dan sederhana) serta psikologinya (memiliki hobi untuk memungut barang bekas).

Penulis juga mempelajari bahwa agar berhasilnya rancangan tokoh terhubung dengan penontonnya, rancangan tokoh harus memiliki elemen yang diketahui atau dapat dikenal secara langsung/ mudah oleh penonton. Contohnya tokoh Eza yang merupakan tokoh berkelas bawah dan memiliki profesi ojek

payung diberikan kostum yang sederhana serta payung sebagai identitas profesi. Tokoh Mia yang berkelas menengah (atau *the working class*) dan memiliki profesi sebagai karyawan kantor diberikan pakaian kemeja yang rapi sesuai dengan etika busana bekerja pada umumnya. Tokoh Sandra yang berkelas atas diberikan penampilan yang rapi serta mengenakan pakaian yang terlihat mahal (jaket kulit, celana *jeans*) serta aksesoris mewah (*choker*, gelang).

4.2. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis sesuai dengan pengalamannya dalam pembuatan rancangan tokoh untuk film pendek "*Sound of Rain*" untuk pembaca merupakan: pemahaman tokoh serta hubungan dan perannya dalam cerita. Karena tokoh merupakan pengemudi alur cerita, perancang tokoh harus memahami apa yang ingin diperlihatkan kepada penonton serta bagaimana cara perancang tokoh menyampaikannya kepada penonton sehingga tokoh tersebut terlihat 'hidup'.

Observasi subjek dan referensi tokoh dari film yang sudah ada juga sangat membantu karena selain dapat diterapkan kepada rancangan tokoh, proses tersebut dapat membuat tokoh lebih *relatable* dan dapat dikenal langsung oleh penonton.