

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan perancangan tokoh Bako dan Atharwa dalam film animasi 3d Bako, penulis membuat kesimpulan bahwa perancangan tokoh adalah proses yang penting dalam membuat film. Perancangan tokoh memiliki proses yang panjang dan penulis harus mengamati perkembangan cerita yang akan dikembangkan. Setelah cerita tersebut sudah memasuki final, penulis memutuskan untuk merancang sesuai konsep yang sudah ditentukan. Dimulai dengan meriset, mengumpulkan data, dan menggambar berbagai eksplorasi tokoh Bako dan Atharwa.

Akhirnya penulis memutuskan tokoh Bako dirancang menjadi pemusik yang introvert dan tokoh Atharwa dirancang sebagai kepala desa Ndana. Dalam perancangan tokoh, visual harus membantu penonton untuk mengidentifikasi tokoh yang akan ditampilkan. Pembuatan tokoh yang baik adalah tidak hanya mengandalkan visual saja namun kiranya menggabungkan dengan narasinya juga. Visual yang akan dirancang berdasarkan *three dimensional character*, beserta bentuk dan warna. Pada proses perancangan penulis kesulitan untuk menunjukkan profesi dari sisi fisik tokoh tersebut. Karena itu penulis menekankan pada kostum, bentuk tubuh dan kepribadian yang jelas pada tokoh untuk menunjukkan profesinya. Penulis juga menekankan beberapa bentuk yang unik dengan menggunakan *visual metaphor* untuk membantu merancang tokoh. Setelah tokoh

selesai dirancang hal terakhir yang penulis lakukan adalah memberikan kehidupan kepada tokoh tersebut. Perancangan tokoh adalah proses yang sulit, data yang dikumpulkan harus sesuai dan mendukung cerita tersebut karena jika dilakukan dengan sembarangan, tokoh tersebut tidak akan sesuai dengan cerita yang akan dikembangkan.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan kepada penulis oleh pembaca adalah jika ingin merancang tokoh yang dapat menyampaikan maksud kepada penonton yakni mengumpulkan data yang mendukung untuk perancangan tokoh. Kekurangan dalam perancangan ini adalah kurangnya materi konkret seperti wawancara kepada orang penduduk asli disana karena asal tempat tersebut terlalu jauh.