



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 proses penelitian dan perancangan tokoh dalam animasi 2D berjudul “*A Piece of Cake*”, penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam melakukan perancangan tokoh secara visual, dibutuhkan berbagai pemahaman serta teori yang berhubungan dengan perancangan tokoh. Teori dimaksud seperti teori *three-dimensional character, shapes*, hirarki, bentuk, proporsi, fitur wajah dan kostum tokoh. Teori-teori tersebut diperlukan karena akan mempengaruhi hasil akhir tokoh yang dirancang. Pada awal perancangan, penulis kurang melakukan analisis pada *three-dimensional character* pada tokoh sehingga terjadi adanya perubahan pada rancangan visual tokoh.
2. Untuk merancang tokoh yang menunjukkan penyakit Alzheimer, perlu adanya pemahaman mengenai penyakit Alzheimer itu sendiri. Studi kasus dan teori mengenai penyakit Alzheimer sangat membantu karena berhubungan langsung dengan perancangan *three-dimensional character* tokoh. Contohnya adalah salah satu sifat Alzheimer yang menonjol adalah keras kepala, pemarah dan tidak memedulikan penampilannya, maka secara psikologis tokoh Sri adalah seorang yang keras kepala dan mudah marah. Selain melakukan studi kasus dan mempelajari teori, diperlukan pula melakukan riset secara langsung mengenai pasien pengidap

Alzheimer. Hal ini membantu penulis untuk memahami lebih dalam sang tokoh dan membantu perancangan tokoh secara visual, seperti misalkan fitur wajah dan kostum. Pada rancangan awal tokoh Sri, wajah Sri memiliki dasar bentuk bulat dan terlihat terlalu ramah dan memakai pakaian yang terlalu rapi. Oleh karena itu penulis melakukan perbaikan dengan membuat baju Sri terlihat berantakan dengan tidak memasukkan setengah bajunya. Rambut Sri juga terjadi perubahan. Pada eksplorasi awal, Sri memiliki rambut yang panjang dan bahkan dapat diikat ke atas dengan rapi. Sementara setelah melakukan riset, baru diketahui bahwa seorang pengidap Alzheimer banyak yang memiliki rambut pendek karena agar mudah diurus oleh perawatnya.

3. Selain teori, dibutuhkan pula mencari referensi yang sesuai dengan tema. Hal ini dapat membantu proses perancangan dan tokoh yang dirancang dapat lebih matang karena adanya acuan. Penulis mengamati beberapa film animasi, *live action* dan video dokumentasi yang berhubungan dengan Alzheimer. Melalui pengamatan ini, penulis mendapat masukan yang dapat penulis aplikasikan dalam film “*A Piece of Cake*”. Contohnya adalah penggunaan warna merah pada tokoh yang dapat dikaitkan dengan penyakit Alzheimer.
4. Dalam merancang tokoh Alzheimer dalam animasi pendek, diperlukan aspek yang dapat menyampaikan informasi kepada penonton sehingga dapat tersampaikan dalam waktu singkat. Salah satu caranya adalah

menggunakan simbol atau penggambaran yang kontras kepada dua tokoh Sri dan Bagas dalam animasi 2D “*A Piece of Cake*”.

5.2. Saran

Dikarenakan topik utama perancangan adalah mengenai tokoh pengidap Alzheimer, maka diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai Alzheimer itu sendiri. Tidak perlu hingga mengerti secara sains yang kompleks, namun lebih difokuskan pada karakteristik sang pengidap seperti kebiasaan, penampilan, gejala-gejala dan *stage-stage* penyakit tersebut. Kesalahan penulis adalah kurangnya riset sehingga membuat konsep berubah dan tidak konsisten. Dengan melakukan riset maka penetapan *three-dimensional character* tokoh dapat dilakukan dengan baik. Seperti misalkan pada kostum, penulis kurang mencari riset mengenai alas sepatu yang dikenakan oleh seorang Alzheimer. Pertanyaan seperti apakah seorang Alzheimer di Indonesia yang dirawat di rumah sering mengenakan alas kaki dan setelah berpergian, apakah mereka lupa melepaskannya, sehingga selalu mengenakannya di dalam rumah, tidak sempat penulis cari jawabannya.

Meski begitu, ada baiknya untuk mengetahui lebih dahulu aspek-aspek dasar mengenai tokoh yang akan dirancang sebelum melakukan riset karena hal ini berpengaruh cukup besar terutama dalam keakuratan riset. Penulis sendiri kurang dalam keakuratan riset. Penulis seharusnya mencari seorang lansia wanita Alzheimer keturunan Jawa yang tinggal dan dirawat di rumah. Namun karena tidak dapat menemukan data riset yang akurat, maka penulis pun mencari

alternatif lain untuk dijadikan riset. Ada baiknya untuk mempersiapkan beberapa alternatif riset untuk berjaga-jaga karena mungkin saja data yang dibutuhkan tidaklah sesuai.

Setelah riset, perlu pula pemahaman teori tokoh sehingga dapat menaruh aspek-aspek yang dimiliki seorang Alzheimer pada rancangan tokoh dan tersampaikan kepada penonton bahwa tokoh tersebut memiliki penyakit tersebut. Contoh-contohnya seperti teori bentuk, proporsi, kostum, fitur wajah dan kostum. Selain tersampaikan, tokoh juga harus memiliki *appeal* yang dapat membuat penonton mengenali tokoh dan bahkan bersimpati pada tokoh tersebut.

Memperbanyak referensi sangat membantu perancangan tokoh terutama film animasi dan *live action* yang dapat dijadikan acuan dalam bagaimana sang sutradara menggambarkan sang tokoh. Sementara itu dokumentasi dan video dapat membantu *three-dimensional character* tokoh. Selain itu, bila data yang dikumpulkan terasa kurang, dapat juga melakukan kuisioner untuk mencari informasi dengan target orang-orang yang mengurus seorang penderita Alzheimer.