



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

Setelah melalui proses penelitian dan perancangan perubahan visual dari tokoh David, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal berikut:

1. Dalam perancangan perubahan visual tokoh, perlu dilakukan perancangan visual awal tokoh sebelum mengalami perubahannya. Untuk itu diperlukan berbagai pemahaman serta penelitian mengenai teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan tokoh. Teori seperti *three-dimensional Character, shapes*, hierarki, anatomi tubuh, fitur wajah, ras, dan busana sangat mempengaruhi hasil dari perancangan tokoh. Pendalaman mengenai *three-dimensional character* pada tokoh sangat penting karena merupakan langkah awal dalam perancangan tokoh serta salah satu penentu terbesar dalam hasil perancangannya.
2. Untuk melakukan perancangan perubahan visual tokoh, pertama-tama perlu ditentukan dengan baik jangka waktu antar tiap tahap perubahan. Perubahan cerita pada film serta jangka waktu tahap perubahan dapat berakibat sangat besar bagi perancangan perubahan visual tokoh. Oleh karena itu, ada baiknya untuk menetapkan cerita terlebih dahulu kemudian dilanjutkan oleh penetapan tahap perubahan visual yang terjadi pada tokoh, agar jangka waktu perubahan tidak berubah selama proses perancangan.

3. Perlu dilakukan riset yang mendalam mengenai akibat dari kondisi *survival* yang terjadi pada tokoh. Penggunaan studi literatur mengenai tubuh manusia dalam kondisi *survival* di laut penting dalam proses perancangan perubahan visual tokoh, serta sangat membantu untuk menemukan dan merancang perubahan visual yang realistis sehingga dapat dipercaya oleh penonton. Namun teori perancangan perubahan visual tokoh dapat pula menggunakan studi literatur yang berkaitan dengan kesehatan tubuh secara umum yang serupa, tidak perlu terpaku pada teori spesifik mengenai kondisi *survival* di laut.
4. Selain teori, diperlukan acuan referensi mengenai perubahan visual dalam kondisi *survival* di laut. Acuan perubahan visual yang didapat dari film-film dengan tema serupa sangat membantu dalam proses perancangan perubahan visual tokoh. Hal ini dikarenakan teori yang didapat melalui studi literatur akan kondisi *survival* di laut disampaikan secara ilmiah dan melalui tulisan, akibatnya dapat menjadi sulit untuk menemukan bentuk visual dari kondisi tokoh selama *survival* di laut tersebut.

5.2. Saran

Meski topik utama perancangan adalah mengenai perubahan visual yang dialami tokoh dalam kondisi *survival* di laut, tetap diperlukan riset mendalam mengenai perancangan tokoh sebelum mengalami perubahan visual. Salah satu kesalahan penulis adalah terfokus pada perubahan visual sehingga perancangan visual awal tokoh menjadi terabaikan. Sangat penting untuk menetapkan *three-dimensional*

character tokoh dengan baik, didukung dengan riset yang terkait. Selain itu, penting pula untuk mempertimbangkan bagaimana perancangan visual awal tokoh dipersepsikan di mata penonton. Sebuah tokoh perlu memiliki *appeal* dalam perancangannya agar penonton dapat lebih bersimpati dengan tokoh dalam film serta kondisinya.

Dalam proses perancangan perubahan visual tokoh, perlu riset yang mendetail mengenai tiap batasan masalah yang ada. Selama proses, penulis menyarankan untuk meneliti kembali secara mendetail aspek-aspek pada perubahan visual sesuai kondisi tokoh dalam film sebelum menentukan perancangan final dari tiap perubahan visual tokoh. Tiap tahap perubahan visual tokoh berhubungan satu sama lain, sehingga hal tersebut dapat dilakukan untuk mencegah dan menghindari terjadinya perubahan total atau pengulangan proses perancangan yang tidak perlu.