



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

Cerita dibutuhkan untuk mengetahui tokoh apa yang akan dirancang. melakukan riset serta observasi. Dari riset dan observasi yang telah dilakukan, akan menghasilkan ide cerita. Selanjutnya, penulis yang sudah mendapatkan ide cerita akan menentukan tokoh yang akan bermain didalamnya. Tahap berikut yang harus dilakukan adalah menentukan 3 dimensional setiap tokoh untuk membuat sebuah tokoh terlihat lebih *believable*.

Penulis melakukan riset dari penduduk Pamulang dan observasi untuk mendapatkan 3 dimensional tokoh, penulis mulai mengumpulkan studi literatur. Teori perlu diperhatikan untuk dapat melihat perbedaan watak tiap tokoh dalam film animasi “Rahasia Kakek”. Penulis mengamati perbedaan watak tokoh dari segi bentuk, fitur wajah, kostum, dan warna. Aspek visual seperti bentuk menggambarkan bagaimana peranan tokoh dalam sebuah cerita. Tokoh yang terlihat bersahabat, atau terlihat kuat, atau mungkin menjadi salah satu tokoh antagonis dalam cerita dapat diidentifikasi dalam aspek bentuk. Kemudian, fitur wajah juga dapat mengidentifikasi watak seorang tokoh. Watak dapat dilihat dari jarak antar mata, besar atau kecilnya mata, ukuran telinga, jarak dahi, hingga bentuk wajah. Kostum juga menjadi salah satu sarana untuk menyampaikan perbedaan watak antar tokoh. Kostum yang dikenakan akan menyesuaikan dengan sifat seseorang. Aspek terakhir seperti warna menjadi salah

satu pengaruh besar dalam mengidentifikasi perbedaan watak antar tokoh. Setiap warna dapat menggambarkan psikologi watak tokoh.

Tokoh April merupakan tokoh yang *extrovert*, ceria, dan jahil. Untuk menggambarkan watak April yang ceria, bersahabat, serta menunjukkan sisi anak kecilnya sehingga tokoh April menggunakan bentuk dasar lingkaran. Disamping wataknya yang ceria, April merupakan anak yang aktif, supel, enerjetik, semangat, dan hangat. Watak-watak tersebut digambarkan dengan warna yang digunakan oleh April, seperti warna kuning, merah, dan oranye. Warna juga mendefinisikan ras April yang merupakan ras campuran dari Jawa dan Tionghoa. Dari segi psikologi, April adalah anak yang lebih suka bermain daripada belajar, sehingga penulis membuat jarak mata April yang jauh untuk menggambarkan April yang sulit untuk berkonsentrasi. April yang berjiwa bebas dan senang berbaur dengan teman-temannya juga digambarkan dari besarnya ukuran telinga April. Kostum yang dikenakan April ditujukan untuk menggambarkan April yang enerjetik dan tidak feminim. Aksesoris lain seperti jam tangan April digunakan untuk menggambarkan status sosial April yang tinggi.

Tokoh kakek merupakan tokoh yang *introvert*, tegas, disiplin, dan kaku. Bentuk kakek memiliki dasar persegi untuk menggambarkan sosok yang dapat dipercaya dan kuat, dan biasa digunakan untuk bentuk dasar tokoh laki laki. Untuk menggambarkan sifat kakek yang cerdas analistis, berani, fokus, dan dapat mengambil keputusan yang baik sebagai seseorang yang bekerja di bagian IT, kakek digambarkan dalam bentuk fitur wajah seperti wajah yang berbentuk persegi, jarak mata yang dekat, serta dahi yang tinggi. Kakek yang sudah sukses

dan menikmati masa hidupnya digambarkan dengan ukuran telinga yang kecil serta baju santai yang dikenakan kakek. Warna biru digunakan untuk menggambarkan watak kakek yang disiplin dan bersih. Warna kulit untuk menunjukkan ras kakek yang merupakan keturunan asli Jawa Timur.

Dari 4 aspek yang sudah dianalisa pada tokoh April dan kakek, dapat disimpulkan bahwa aspek visual dapat mendeskripsikan bagaimana watak seorang tokoh. Sehingga, perbedaan watak tersebut dapat memunculkan konflik antar tokoh di dalam cerita.

5.2. Saran

Dalam merancang tokoh manusia, khususnya untuk mendalami watak tokoh, sangatlah penting untuk melakukan riset dan observasi. Diperlukan riset dan observasi yang mendalam dan mendetail untuk mendapatkan 3 dimensional karakter tokoh yang sesuai. Fisiologi, sosiologi, serta psikologi tokoh harus berkorelasi satu sama lain. Contoh yang bisa diambil apabila pada saat menentukan hobi sebuah tokoh. Dalam menentukan sebuah cerita hobi memang bisa bermacam-macam, namun apabila dihubungkan dengan pekerjaan tokoh, hobi tersebut tidak boleh berkontradiksi dengan pekerjaan tokoh.

Pada saat memilih referensi yang digunakan untuk membuat tokoh, sebaiknya menggunakan referensi yang sesuai dengan kebutuhan film. Akan lebih mudah apabila referensi yang digunakan memiliki gaya gambar yang sesuai. Hal ini juga akan mempermudah analisa dan mengkorelasikan referensi tersebut dengan tokoh yang akan dirancang.

Dari segi teknik pembuatan animasi, penulis juga memiliki kekurangan dalam pembuatan karya seperti gaya gambar sehingga sebaiknya pada saat merancang sebuah tokoh, sebaiknya untuk melakukan survey terlebih dahulu untuk mendapatkan gaya gambar yang sesuai dengan selera penonton.