



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 menyelesaikan tahapan-tahapan perancangan tokoh yang dimulai dari tinjauan pustaka, metodologi, dan analisis, akhirnya penulis dapat memberikan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan pada awal tahapan perancangan, yaitu bagaimana perancangan tokoh keluarga kucing dalam film animasi 2D “Hanyut”. Kesimpulan ini akan dibagi berdasarkan batasan masalah yang sebelumnya telah ditentukan penulis.

Dari tinjauan pustaka dan survei yang telah penulis lakukan, gaya gambar yang digunakan untuk perancangan tokoh keluarga kucing dalam film animasi 2D “Hanyut” terlihat semi-realis, yang sesuai dengan target penonton yang dituju. Dengan gaya gambar semi-realis, tokoh dibuat menyerupai bentuknya di dunia nyata, namun memiliki beberapa fitur yang berbeda dari dunia nyata agar terlihat lebih unik. Gaya gambar untuk film “Hanyut” diambil dari film *The Aristocats* (1970), serial *Pokémon* (1995), dan serial *Boruto: Naruto Next Generations* (2017). Penulis mengambil bentuk garis, cara membuat bayangan, dan bentuk badan kucing dari *The Aristocats*. Bentuk misai dan mata kucing penulis ambil dari *Pokémon*. Cara pewarnaan kucing penulis ambil dari *Boruto: Naruto Next Generations*.

Proporsi tubuh kucing yang penulis gunakan dalam perancangan tokoh kucing berasal dari film *The Aristocats* (1970) dan serial *Boruto: Naruto Next*

Generations (2017). yang mendekati atau menyerupai proporsi tubuh kucing pada dunia nyata. Penulis mengetahui ukuran proporsi tubuh kucing pada dunia nyata melalui observasi gambar anatomi kucing dan observasi kucing secara langsung. Hasil akhir proporsi badan kucing dewasa adalah dengan tinggi 3 kepala dan panjang badan 2,5 kepala, sedangkan hasil akhir proporsi badan anak kucing adalah dengan tinggi 2,5 kepala dan panjang badan 1,75 kepala.

Penulis mengamati bentuk tubuh kucing melalui observasi secara langsung dan melalui gambar anatomi kucing. Selain itu, penulis juga mengambil referensi dari film *The Aristocats* (1970) dan serial *Pokémon* (1995). Akhirnya, bentuk tubuh Si Telon terlihat lebih melengkung dan sedikit bulat untuk memperlihatkan sisi feminisme, keibuan, dan perlindungannya. Bentuk tubuh Si Loreng terlihat melengkung dan lancip dengan lingkaran, yang memperlihatkan sifat keaktifan, kelucuan, dan kenakalannya. Bentuk tubuh Si Kumal terlihat bulat dan memiliki sisi-sisi berbentuk persegi, untuk memperlihatkan sifat kelucuan dan kemaskulinannya.

Penggunaan warna rambut dan mata pada perancangan tokoh keluarga kucing dalam film animasi 2D “Hanyut” berdasarkan pada warna rambut dan mata kucing domestik liar yang ada di dunia nyata, dengan beberapa referensi tambahan dari tokoh-tokoh kartun lainnya sebagai referensi mengenai cara mengaplikasikan warna dan motif kucing pada animasi 2D. Motif kembang telon digunakan pada perancangan Si Telon, karena motif tersebut sangat terikat dengan kucing betina. Motif tabby jingga digunakan pada perancangan Si Loreng karena dapat memperlihatkan keceriaan dan kenakalan kucing “oren”. Motif putih-hitam

digunakan pada Si Kumal sebagai kontras terhadap warna Si Loreng, dengan warna putih yang lebih dominan untuk memperlihatkan kepolosannya.

5.2. Saran

Bila Anda berada dalam posisi yang serupa dengan penulis, sebaiknya Anda melakukan observasi langsung terhadap kucing yang ada di dunia nyata. Jangan lupa mendokumentasikan observasi tersebut, dan catat hal-hal yang penting berkaitan dengan observasi tersebut, seperti jenis kelamin, ras, warna rambut dan mata, motif, dan ciri khas kucing yang sedang diobservasi. Saat Anda menganalisis proporsi badan kucing, jangan lupa analisis juga perbandingan proporsi mukanya. Proporsi muka ini berpengaruh untuk membantu mengidentifikasi ras, jenis kelamin, dan usia kucing tersebut.

Sebaiknya Anda selalu mengkonsultasikan rencana kegiatan yang berkaitan dengan proses perancangan Anda kepada dosen pembimbing, agar dosen pembimbing dapat memberikan saran untuk membantu Anda dalam kegiatan tersebut. Jangan lupa juga untuk selalu mengasistensikan desain Anda kepada dosen pembimbing untuk meminta masukan dan pendapat yang bisa mungkin bisa Anda gunakan untuk membuat desain Anda menjadi lebih baik.

Saat menerapkan bentuk dasar pada tokoh, perlu dilihat ulang apakah bentuk yang dimaksud sudah terlihat dengan jelas pada desain atau belum. Selain itu, penggunaan motif rambut pada wajah kucing juga bisa diterapkan untuk membantu memperlihatkan karakter dari tokoh tersebut, seperti dengan membuat motif alis yang tebal dan motif kumis untuk memperlihatkan kejantanan tokoh.