



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 Devin dan tokoh Bayu dalam animasi 2D berjudul “*Help Other*”, penulis menyimpulkan:

1. Ketika melakukan perancangan secara visual, pemahaman akan teori yang berhubungan dengan perancangan tokoh sangat dibutuhkan. Teori-teori tersebut adalah teori *three-dimensional character*, *body type*, *shapes*, proporsi, fitur wajah, warna, dan kostum tokoh. Teori ini dapat membantu awal perancangan hingga hasil akhir perancangan tokoh. Pada proses perancangan penulis kurang mengeksplorasi desain tokoh berdasarkan teori-teori perancangan tokoh sehingga perbedaan mulai dari sketsa awal hingga akhir tidak terlalu bervariasi.
2. Pada animasi pendek ini, penulis ingin membedakan kedua tokoh berdasarkan etnis. Untuk mencapai hal tersebut, penulis membedakan kedua tokoh berdasarkan ciri fisik. Kemudian, pemahaman mengenai karakteristik suatu etnis diperlukan seperti ciri fisik, psikologi dan kehidupan social etnis tersebut seperti apa. Misal, orang dengan etnis Jawa memiliki kulit berwarna sawo matang, jenis rambut lurus hingga ikal dan hidung sedang hingga lebar. Maka, tokoh Bayu secara fisiologi memiliki kulit berwarna sawo matang, hidung sedang, dan seterusnya. Lalu, pada tokoh Devin, orang beretnis Tionghoa memiliki wajah bulat, mata yang sipit, rambut lurus

berwarna hitam dan hidung sedang maka tokoh Devin memiliki fisiologi rambut lurus berwarna hitam, wajah bulat, mata sipit dan seterusnya. Teori mengenai ciri fisik etnis tertentu cukup sulit untuk ditemukan sehingga ketika desain tokoh dipertanyakan penulis tidak bisa mendukung desain tersebut. Namun, informasi mengenai fisiologi etnis ini dapat ditelusuri dari leluhur etnis ini, pada penelitian ini leluhur etnis Tionghoa dan leluhur etnis Jawa.

3. Selain pemahaman teori, diperlukan juga referensi-referensi yang sesuai dengan tema. Dengan adanya referensi ini perancangan tokoh menjadi lebih matang dikarenakan referensi berperan sebagai acuan. Penulis mencari dan mengamati beberapa film animasi yang memiliki tokoh dengan ciri etnis Tionghoa dan Jawa. Pada tahap ini, penulis melakukan kesalahan di awal dimana penulis mencari acuan berdasarkan tokoh yang telah penulis buat bukan sebaliknya sehingga menimbulkan banyak pertanyaan. Maka dari itu, terdapat perubahan acuan-acuan yang digunakan.

5.2. Saran

Dalam merancang suatu tokoh terutama saat merancang tokoh yang memiliki perbedaan etnis, penulis mencari informasi mengenai etnis yang ingin digunakan dalam pembuatan tokoh. Ketika ingin membuat tokoh yang berasal dari etnis tertentu, ada baiknya menggunakan foto orang asli sebagai acuan serta mencari karya lain sebagai referensi bagaimana desainer karakter tersebut mengaplikasikan ciri-ciri etnis tertentu pada karakternya. Dalam mencari sumber informasi mengenai

etnis tertentu diperlukan waktu yang cukup panjang dikarenakan tidak semua informasi yang ingin digunakan ada di Internet, maka dari itu, pengaturan jadwal dalam melakukan penelitian dilakukan agar mendapatkan informasi yang diharapkan. Misal pada penelitian ini, penulis membutuhkan informasi mengenai fisiologi. Penulis kemudian disarankan untuk mencari informasi mengenai leluhur dari etnis tertentu. Selain mempelajari mengenai etnis, penerapan teori-teori perancangan tokoh juga perlu diaplikasikan sehingga dapat menciptakan tokoh yang unik.

