



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

4.4. Kesimpulan

Setelah proses perancangan tokoh, terdapat beberapa hal yang dapat dipelajari. Tokoh Shelly merupakan tokoh dengan karakteristik psikologi *Obsessive Love Disorder* untuk mendapatkan cintanya terwujud karena adanya latar belakang pertumbuhan masa kecil yang berbeda dengan orang kebanyakan. Di balik animasi *romance comedy Mantra Cinta*, Shelly yang memiliki masalah secara psikologi tersebut memilih jalan mendapatkan cinta dengan menggunakan cara mistis. Di sisi lain, dukun merupakan sebuah peran yang ada di masyarakat tradisional yang masih bertahan di zaman sekarang. Masih banyak orang yang menggunakan jasa dukun di Indonesia untuk mendapatkan apa yang mereka mau dengan harga yang pastinya lebih murah daripada kerja keras dalam waktu yang lama. Hal ini membuat adanya orang-orang yang bermasalah seperti Shelly untuk terus datang ke jalan alternatif dengan tujuan mendapatkan hal yang diinginkan secara instan.

Perancangan tokoh Shelly dan Dukun dibuat dengan bentuk dinamis untuk menunjukkan perbedaan dunia antara Shelly dan Dukun. Hal ini membuat visualisasi dari *Mantra Cinta* menjadi luas dan menjadi sebuah pengalaman yang bagus untuk dapat bekerja di industri animasi secara umum. Kemampuan visualisasi berbagai macam gaya akan berguna dalam menciptakan kebaruan dalam animasi Indonesia. Diharapkan kemampuan tersebut dapat dipoles lagi untuk mencapai standar di dunia kerja.

4.5. Saran

Dalam merancang tokoh animasi, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan lebih teliti. Pertama, tentukan terlebih dahulu pesan yang ingin disampaikan dalam animasi yang hendak diciptakan. Hal ini akan membantu proses visualisasi gaya animasi dan memperbanyak waktu untuk mencari referensi yang dapat mendukung hasil yang lebih maksimal. Referensi dari buku, jurnal, ataupun karya lain tidaklah cukup. Perlu adanya interaksi secara langsung dengan terjun langsung ke lapangan. Hal ini akan membantu para pencipta untuk lebih memahami secara dalam apa yang tengah terjadi di suatu lokasi sehingga pencipta dapat membentuk ide dasar yang lebih konkrit.

Dalam merancang tokoh animasi, pengetahuan dan kemampuan dasar tidaklah cukup untuk membuat tokoh yang dapat menarik perhatian orang. Diperlukan pengetahuan di luar animasi dan seni sehingga masyarakat dari luar seni pun tertarik untuk melihat perkembangan cerita dari si tokoh. Memperbanyak bersosialisasi ataupun menambah pengetahuan dari pengalaman orang-orang sekitar juga penting untuk mendapatkan ide tokoh yang mampu menarik empati.

Selama proses produksi, terdapat beberapa masalah yang dialami seperti kurangnya inisiatif dalam berinteraksi, semangat kerja yang menurun seiring waktu, dan pengerjaan produksi yang memakan waktu melebihi *timeline* yang ditetapkan dalam tim. Terlebih lagi dengan kondisi saat ini, sangat mudah untuk terlarut dalam masalah pribadi sehingga mengganggu waktu pengerjaan anggota lain. Untuk itu kedepannya, diharapkan pengalaman ini dapat dijadikan sebagai batu lompatan

agar mampu bertambah dewasa dalam bersikap dan bekerja di dunia kerja. Kedisiplinan merupakan hal yang penting di segala bidang pekerjaan dan merupakan salah satu kemampuan dasar untuk dapat bekerja secara optimal.