

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah dilakukannya studi literatur, observasi terhadap acuan, serta dilakukannya proses perancangan yang menghasilkan hasil final dari tokoh Zaki dan juga Caling, penulis mendapatkan kesimpulan dalam diterapkannya unsur Betawi ke dalam tokoh Zaki dan Caling. Dikarenakan batasan dari penulisan laporan ini adalah penerapan unsur Betawi, maka penting untuk mencari terlebih dahulu melakukan riset mengenai suku Betawi secara keseluruhan seperti karakteristiknya yang dapat terlihat dari fisiologi, psikologi, serta sosiologinya. Hal ini kemudian dijadikan dasar teori dalam menerapkan unsur Betawi ke dalam tokoh Zaki dan juga Caling berdasarkan teori dan acuan yang berupa foto maupun film animasi.

Penulis menemukan bahwa dalam merancang tokoh Betawi, ada aspek-aspek tertentu yang menjadi cirikhas dari masyarakat Betawi seperti bentuk dan fitur wajah, kostum, serta warna. Hal ini dapat mencerminkan kepribadian masyarakat Betawi. Penerapan unsur Betawi pada tokoh Zaki dapat dilihat dari bentuknya yang bulat dan menggunakan bangun datar tidak bersudut untuk menggambarkan pribadinya yang ramah, dan tidak mengancam. Fitur wajah Zaki yang menggunakan ciri khas fitur wajah Betawi yang memiliki wajah yang lebar, tulang hidung yang tinggi, alis yang tebal, dan dahi yang sempit. Zaki juga mengenakan kostum khas masyarakat Betawi yaitu baju koko yang juga digunakan sehari-hari, dipadukan dengan celana pendek/komprang, dan sarung.

Sarung Zaki bermotif kotak-kotak sarung Betawi, dan juga memiliki detail pin *game* favorit Zaki. Zaki juga mengenakan Peci untuk menunjukkan bahwa suku Betawi merupakan suku yang agamis khususnya agama islam. Watak Zaki yang penakut dapat dilihat dari warna kostum yang digunakan dan disesuaikan dengan palet warna masyarakat Betawi.

Dalam merancang tokoh Caling penulis menemukan bahwa ondel-ondel memiliki perbedaan setiap zamannya. Hal tersebut mempengaruhi makna dari aspek-aspek seperti bentuk, kostum, dan warna dari ondel-ondel sendiri. Hal ini juga yang mencerminkan ondel-ondel sebagai kebudayaan dari Betawi. Penerapan unsur Betawi pada tokoh Caling dapat dilihat dari bentuknya yang persegi dan segitiga serta tidak simetris dikarenakan ondel-ondel sendiri dibuat dengan bahan alami menggunakan tangan manusia. Fitur wajah ondel-ondel juga mengacu kepada fitur khas masyarakat Betawi yaitu tulang hidung yang tinggi, alis yang tebal ditambah dengan taring dan mata melotot yang menambah unsur seram pada tokoh Caling. Kemudian Caling menggunakan kostum khas Betawi yang digunakan oleh ondel-ondel yaitu baju kebaya panjang yang dipadukan dengan ikat pinggang dan juga sarung atau cukin. Caling mengenakan stangan atau mahkota serta kembang kelapa sebagai lambang penolak bala. Batik yang digunakan juga mengacu kepada motif batik Betawi Terogong yaitu tumpal gigi buaya. Warna yang digunakan oleh Caling juga mengacu kepada palet warna Betawi yang juga menggambarkan sosok Caling yang dianggap mistis dan juga sebagai kebudayaan masyarakat Betawi.

## 5.2. Saran

Berikut merupakan saran penulis setelah melakukan proses perancangan tokoh, terhadap mahasiswa, universitas, dan masyarakat,

1. Untuk mengangkut cerita atau konsep dengan menggunakan unsur Betawi, perlu dilakukan riset terlebih dahulu mengenai suku atau kebudayaan tersebut. Selain untuk mengetahui secara lebih dalam mengenai aspek yang ingin dibahas, juga untuk memperkuat unsur Betawi yang ingin dibawa dalam film tersebut.
2. Melakukan riset mendalam melalui literasi yang didapat dari buku baik secara online maupun cetak, kemudian melakukan observasi terhadap tokoh dalam film animasi maupun foto. Selain itu perlu untuk dilakukan wawancara dengan orang yang telah berpengalaman dibidangnya atau memiliki pengetahuan lebih mengenai sebuah suku atau kebudayaan tersebut untuk mempelajari lebih dalam mengenai topik yang ingin dibahas.
3. Penting untuk melakukan komunikasi terhadap sesama teman kelompok. Hal ini untuk menghindari adanya salah paham, dan juga pembahasan lain yang mungkin dapat mendukung perancangan tokoh seperti *environment design* dan juga animasi.
4. Jika ingin membahas mengenai bentuk tokoh, maka perlu untuk mengaitkan bentuk dan konsep tokoh dengan target usia dari film yang ingin dibuat. Hal ini bertujuan agar penonton dapat lebih mendapatkan pesan yang ingin disampaikan melalui tokoh khususnya melalui konsep baik secara bentuk, kostum dan aksesoris, dan juga penggunaan warna.