

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dari proses perancangan yang dilalui, riset hingga visual, mendapatkan kesimpulan bahwa desain atau visual tokoh Aubrey dan Alvin dipengaruhi dengan etnis dan kepribadian masing-masing tokoh tersebut. Kesimpulan yang didapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Etnis Tionghoa pada umumnya mempunyai ciri khas warna kulit yang putih dan lipatan pada kelopak mata satu. Tokoh Aubrey dan Alvin pada dasarnya beretnis Tionghoa, namun tinggal di tempat yang berbeda. Aubrey di kota, dan Alvin di pinggir kota. Visual dari etnis ini diperlihatkan dari fitur wajah dan warna kulit mereka yang mengacu pada acuan yang digunakan.

Kedua tokoh merupakan keturunan etnis Tionghoa yang umumnya berkulit putih, namun keduanya juga memiliki keturunan etnis Tionghoa-Benteng. Etnis Tionghoa-Benteng biasanya memiliki warna kulit lebih gelap. Warna kulit tokoh Aubrey mengikuti warna kulit umumnya keturunan etnis Tionghoa, karena ia lebih sering berada di dalam rumah. Tokoh Alvin memiliki warna kulitnya jauh lebih gelap, karena keturunan Tionghoa-Benteng dan sering bermain di luar rumah. Tokoh Alvin merupakan keterbalikan dari tokoh Aubrey.

2. Tokoh Aubrey dirancang dengan bentuk dasar bulat dan proporsi 4 kepala. Proporsi mengikuti teori Bancroft (2006) yang mengatakan usia 8-12 memiliki 3 ½ kepala, yang kemudian disesuaikan dengan tinggi dan usianya. Tokoh Alvin juga demikian. Bentuk dasar dari tokoh Aubrey mengacu pada acuannya yang memiliki bentuk bulat sebagai dasarnya.

Tokoh Alvin pada bagian bentuk dasar juga mengacu pada acuannya yang memiliki bentuk bulat untuk kepala dan persegi untuk tubuhnya. Bentuk bulat menurut teori Bancroft (2006) biasanya digunakan untuk tokoh *protagonist* dan menunjukkan keceriaan. Tokoh Aubrey yang jarang beraktivitas, karena lebih memilih bermain dengan *game consolenya* membuat tubuhnya menjadi lebih besar. Tokoh Alvin yang aktif membuat tubuhnya lebih kurus dibandingkan Aubrey.

3. Kostum tokoh berhubungan dengan *setting* dari film yang sedang merayakan perayaan imlek dan kepribadian mereka. Tokoh Aubrey dan Alvin menggunakan atasan Changsan yang satu lebih formal dan satu lagi lebih santai atau informal. Keduanya berwarna merah dan kuning yang merepresentasikan imlek. Kepribadian kedua tokoh ditunjukkan dengan model celana dan warnanya. Tokoh Aubrey menggunakan kacamata dikarenakan obsesinya terhadap *gadget*.
4. Model celana tokoh Aubrey disesuaikan dengan acuan dan kepribadiannya, yaitu celana Jogger. Kepribadian Aubrey yang *introvert* direpresentasikan dengan warna biru yang bagian dari kelompok warna 'Cool', yang menjadi warna celananya. Model celana Alvin, yaitu celana

Cargo $\frac{3}{4}$ dengan warna oranye yang masuk dalam kelompok warna ‘Warm’ sebagai representasi dari *extrovert*.

1.2 Saran

Perancangan tokoh bukanlah hal yang mudah, banyak hal yang harus dilakukan dan dipertimbangkan sebelum dapat membuat visualnya. Dari riset, observasi, hingga eksekusi, harus dilakukan dengan baik. Tidak lupa juga untuk mendalami teori-teori yang digunakan, agar dapat merancang tokoh yang sesuai dan menarik. Jika tokoh berjumlah dua, maka keduanya harus mempunyai perbedaan. Penulis melakukan riset mengenai bentuk dasar, proporsi, kepribadian (*introvert* dan *extrovert*), *Color Personality*, etnis Tionghoa secara umum, dan Tionghoa-Benteng. Semua dipersiapkan dan diperdalam karena berhubungan dengan kedua tokoh.

Kemudian pemilihan warna pada perancangan tokoh harus lebih diperhatikan. Adanya masukan yang penulis dapatkan adalah mengenai pemilihan warna celana tokoh Alvin. Pemilihan warna kostum Alvin terlihat datar (*flat*), sehingga untuk kedepannya pemilihan warna kostum harus lebih diperhatikan lagi. Selain itu, *three-dimensional character* juga disesuaikan dengan film. Contohnya, kedua tokoh yang menjadi fokus dalam film dan penulisan beragama Kristen, namun film ini tidak menceritakan mengenai perbedaan. Maka dari itu, dalam *three-dimensional character* bagian agama lebih baik disamakan dengan film atau dihilangkan.

Penulis sebagai perancang tokoh, menyarankan kepada seluruh mahasiswa/i yang akan memilih topik ini untuk melakukan riset dan observasi secara matang. Supaya bisa mendapatkan acuan yang sesuai dan mempermudah penulisan laporan. Merancang tokoh bukan hal yang mudah dan membutuhkan banyak persiapan, maka dari itu harus dapat mempersiapkan semua yang diperlukan agar dapat menghasilkan hasil yang terbaik.