

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam menjalani penelitian dan perancangan tokoh dan robot miliknya. Dapat disimpulkan bahwa aspek visual menjadi sesuatu yang penting dalam perancangan tokoh dalam animasi 3D pendek “Tilako”. Proses perancangan berjalan melalui proses studi literatur, observasi film-film sebelumnya dan juga sebuah survey yang dilakukan untuk memperkuat perancangan tokoh. Terutama bagi tokoh utama Ramli yang memiliki *archetype unlikely hero* penerapan konsep tersebut diterapkan ke dalam tokoh ramli terutama melalui proporsi dan penampilan visual yang dimiliki sang tokoh. Ramli adalah seorang anak yang baik dan selalu menjaga sportifitas, sikap tersebut diwujudkan dalam bentuk muka yang bulat untuk menggambarkan kepribadian tersebut. Di lain sisi, ia memiliki kekuatan yang berbeda dibandingkan tokoh antagonis, sifat tersebut diwujudkan melalui bentuk persegi pada torso milik Ramli dan warna baju yang ia miliki untuk memperkuat sifat tersebut. Perancangan tokoh semua dilakukan melalui acuan referensi, acuan orang Sulawesi, dan juga hasil survey untuk mendapatkan penampilan seorang pelajar SD yang berumur 12 tahun, yang tidak terlalu percaya diri terutama dalam menghadapi musuh yang lebih besar daripada dirinya. Hal tersebut digambarkan melalui proporsi tubuh yang lebih kecil dibandingkan musuhnya dan sebagainya untuk menghasilkan tokoh yang memiliki *archetype unlike hero* secara visual.

Untuk perancangan robot milik Ramli yang menjadi personifikasi dan *extension* milik Ramli, digambarkan sebagai sebuah robot untuk menunjukkan imajinasi yang dapat dikeluarkan oleh anak-anak zaman sekarang. Robot tersebut di dalam cerita digunakan sebagai sebuah pendorong untuk mendapatkan kemenangan dalam pertandingan tilako. Untuk menunjukkan bahwa robot tersebut dapat menjadi sebuah dorongan bagi tokoh utama meskipun robot tersebut merupakan sebuah imajinasi, robot milik tokoh utama dibentuk dominan persegi untuk mewujudkan karakteristik yang dapat diandalkan pada robot tersebut. Tetapi, Robot tersebut juga masih mengikuti *archetype* yang dimiliki oleh tokoh utama yaitu *unlikely hero* dengan begitu proporsi milik robot Ramli terlihat proporsional dengan dirinya. Untuk menunjukkan perbedaan tersebut, robot milik tokoh antagonis memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan tokoh utama. Meskipun begitu, warna oranye yang menambahkan ketekadbulatan sang tokoh untuk mengalahkan musuhnya menjadi unsur yang penting dalam perancangan robot milik ramli.

## **5.2. Saran**

Dalam perancangan terutama dalam perancangan tokoh untuk sebuah kisah, sebuah proses penelitian disarankan terlebih dahulu, untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam perancangan tokoh. Penulis dalam merancang tokoh animasi 3D pendek “Tilako” hanya menggunakan pengetahuan dasar yang dimiliki oleh penulis dan kurang berusaha dalam mencari informasi yang mendalam untuk memastikan kebenaran dalam tokoh yang akan dibikin, oleh karena itu perancangan tokoh Ramli maupun robot miliknya terjadi beberapa revisi dalam perjalanan perancangan tokoh ini. Penulis memahami setelah memulai proses bimbingan dan proses penulisan

skripsi bagian bab 3 bahwa, informasi yang tepat dibutuhkan untuk merancang sebuah tokoh yang utuh dan kokoh agar sebuah cerita dapat berjalan dengan lancar. Kedua untuk perancangan robot dalam imajinasi Ramli, penulis menyarankan untuk mencari informasi yang lebih tepat lagi dan untuk memikirkan lebih mendalam bagaimana cara sebuah gerakan dalam dunia nyata dapat diaplikasikan ke dalam perancangan bentuk robot.