

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Dalam proses perancangan dan pembuatan tokoh Meuthia dan Fairuz, penulis telah menyimpulkan beberapa perjalanan dari pembuatan skripsi tugas akhir ini berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman. Dalam kasus ini, penulis merancang tokoh yang mempunyai latar belakang agama Islam. Teori-teori tentang cara membuat tokoh animasi cukup memungkinkan untuk dihubungkan dengan aspek Islam, seperti halnya dalam desain, yaitu etnisitas, ras, dan pakaian yang dikenakan tokoh.

Bisa disimpulkan bahwa ternyata Islam di Jombang, Jawa Timur itu berbeda dengan di provinsi lain, karena pengaruh globalisasi dan juga pengaruh tradisi leluhurnya. Hal ini bisa mempengaruhi fisiologi, sosiologi, dan psikologi seseorang yang tinggal dan dibesarkan di kota tersebut. Dalam hasil perancangan, bisa terlihat signifikan dari cara berpakaian (kostum) dari remaja yang terpengaruhi oleh media sosial (globalisasi), preferensi pakaian perempuan di sana, baik yang memenuhi syariat Islam atau tidak. Hijab ternyata mempunyai kaitan kuat dengan perkembangan zaman, sehingga muncul beberapa variasi cara penggunaan yang hal tersebut bisa dikaitkan dengan tingkat spiritualitas seseorang, dalam hal ini, memenuhi syariat Islam atau tidak.

5.2. Saran

Penulis cukup menyadari bahwa desain akhir tokoh yang telah dirancang mungkin masih mengandung banyak kekurangan, maka dengan itu penulis akan memberikan beberapa saran yang perlu diingat:

Setelah cerita selesai, sebelum mendesain tokoh sepenuhnya, penting untuk mempelajari tiga dimensi karakter mereka terlebih dahulu daripada terjun ke tahap visualisasi. Di mana ceritanya berlangsung? Apa mayoritas etnis yang dimiliki penduduk di tempat itu? Keyakinan apa yang dimiliki penduduk? Berapa usia tokoh yang akan dirancang dan bagaimana proses berpikir dari usia tersebut? Poin-poin ini kemudian akan lebih memperkuat tokoh.

Sangat penting untuk memahami referensi/acuan yang digunakan untuk membuat tokoh, maka dengan itu kita harus menentukan/memiliki batasan tentang apa yang harus dieksplorasi. Setelah memahami semua hal di atas, tidak masalah untuk melanjutkan ke bagian visualisasi. Menerapkan poin-poin tersebut untuk membuat karakter menjadi unik, mulai dari suku, latar belakang, lingkungan tempat tinggal, kostum, kepribadian, pola pikir, dan lain sebagainya.