



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

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan proses penelitian dan perancangan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa elemen visual memengaruhi pada penentuan desain akhir tokoh. Berikut adalah kesimpulan yang telah dibuat.

1. Gaya gambar tokoh Dian dalam animasi 3D “Asa” menggunakan *lead character* dengan proporsi tubuh tokoh Dian berupa 5 kepala dengan bentuk dasar berupa lingkaran, disesuaikan dengan usia tokoh yang masih remaja berumur 14 tahun. Perbedaan yang terlihat adalah pada siluet tokoh Dian di Dunia Nyata yang sedang hamil dan Dian di Dunia Angan-angan yang merupakan seorang atlet bulu tangkis.
2. Dian di Dunia Nyata menggunakan berbagai macam acuan untuk menciptakan desain akhir tokoh, sedangkan Dian di Dunia Nyata menggunakan tokoh Gregoria Mariska Tunjung sebagai dasar dari mendesain tokoh.
3. Pemilihan rambut tokoh Dian di Dunia Nyata yang panjang sebahu, berwarna hitam dan tanpa poni depan didasarkan oleh acuan gaya rambut suku Sunda, hasil observasi lapangan. Kemudian untuk Dian di Dunia Angan-angan yang rambutnya dikuncir adalah hasil dari acuan tokoh Gregoria Mariska Tunjung.

4. Elemen visual berupa warna serta kostum digunakan dalam untuk memperkenalkan latar belakang tokoh Dian kepada penonton. Seperti contohnya tokoh Dian di Dunia Nyata yang memakai daster karena hamil, dan juga memakai warna pakaian cerah untuk menggambarkan kesan anak-anak. Serta tokoh Dian di Dunia Angan-angan yang memakai pakaian atlet bulu tangkis, perpaduan merah, hitam dan putih yang merepresentasikan jiwa semangatnya.

5.2 Saran

Dalam merancang sebuah tokoh dalam cerita, dibutuhkan proses yang panjang agar tokoh sesuai dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan pengalaman yang telah dilalui, penulis menyarankan untuk memperdalam teori serta memperbanyak acuan dalam proses perancangan. Selain itu, tokoh juga sebaiknya memiliki ciri khas atau sesuatu yang menonjol agar memudahkan dalam proses penelitian dan perancangan. Kemudian, akan lebih mudah bila memang memiliki satu tokoh baik dalam film animasi maupun *live-action* yang dapat dijadikan dasar dalam mendesain tokoh.

Kemudian, jika ingin melakukan observasi lapangan sebaiknya sudah mempersiapkan terlebih dahulu apa saja yang akan dicari ketika berkunjung ke lokasi. Hal ini untuk mengurangi rasa penyesalan karena kurangnya data-data kunjungan. Penulis menyarankan untuk mengecek ramalan cuaca agar segalanya berjalan lancar. Jika dapat menginap beberapa hari, maka itu lebih baik lagi karena akan memperbanyak acuan.