



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 riset baik riset tokoh atau lebah asli maupun riset studi literatur, pengumpulan referensi berkaitan dengan riset tersebut dan juga perancangan 3D tokoh desain tokoh lebah, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa perancangan peran tokoh yang sesuai dengan teori *three dimensional character design* memerlukan teknik antropomorfik, perancangan atribut tokoh yang dapat menunjukkan peran, proporsi tokoh dan banyak hal lainnya yang terlihat secara visual dan dimanusiakan agar dapat mendefinisikan peran tokoh secara lebih jelas kepada penonton.

Penulis menemukan kesulitan disaat melakukan perancangan tokoh ini dikarenakan pergantian cerita yang secara terus menerus membuat penulis kesulitan menentukan fokus perancangan tokoh. Penulis menyimpulkan guna menjelaskan peran sebuah tokoh tidak dapat hanya bergantung pada teori semata atau hal-hal tertulis saja seperti *three dimensional character design*, namun juga harus mempertimbangkan segala hal yang berkaitan dengan desain tokoh tersebut tidak secara teori atau teknis semata namun juga pada logika mendalam saat mendesain tokoh tersebut dan bukan mendesain berdasarkan *preference artist* semata. Pada awalnya Penulis melakukan hal tersebut sehingga ketika masa pra-produksi telah berjalan langsung lama Penulis sempat kehilangan arah saat ingin merevisi tokoh dikarenakan hilangnya logika di awal

saat mendesain tokoh tersebut. Penulis menemukan kesulitan diatas juga menyebabkan Penulis tidak mampu mendapatkan unsur yang harmonis antara *three dimensional character design* yang telah Penulis buat untuk masing-masing tokoh dengan peran masing-masing tokoh. Namun seiring berjalannya waktu Penulis dapat kembali ke awal dari alasan dan mendapatkan kembali logika yang hilang diawal tadi. Meski pada akhirnya Penulis dapat mendesain tokoh berdasarkan perannya Penulis memiliki pendapat bahwa *appeal* masing-masing tokoh kepada pentonton dapat memiliki efek yang beragam, dan Penulis beranggapan masih belum mampu mewujudkan tujuan kedua saat mendesain tokoh ini yakni sisi *believable* atau membuat koneksi empati kepada penonton. Hal ini dikarenakan masih sangat dipengaruhi desain tokoh Penulis dengan preferensi *style* Penulis dan keengganan Penulis untuk mengubah terlalu jauh tokoh yang telah ada dengan mempertimbangkan timeline produksi yang telah sangat minim (mengingat Penulis juga memiliki banyak *jobdesk* lain Penulis tidak mampu merombak desain tokoh lebih dalam lagi).

Film ini dibuat dengan dasar menyampaikan kaitan antar peran dan juga kehendak bebas seorang individu. Film ini dibuat dengan harapan menyampaikan bahwa seorang individu yang memiliki peran tertentu dapat memiliki tujuan atau pandangan yang berbeda dari peran tersebut dan juga sebaliknya. Namun perbedaan ini tidak dikarenakan salah satu pihak itu salah karena memiliki tujuan yang berbeda. Hal tersebut hanya dikarenakan adanya perbedaan pendapat dan tujuan antar masing-masing pihak yang bertabrakan bahkan dengan perannya sendiri, seperti contoh di sisi

Andy ia ingin bebas menjelajahi dunia luar sedangkan di sisi Carla memiliki keinginan mempertahankan keberlangsungan koloninya sehingga sebagai lebah ratu yang membutuhkan lebah pejantan sebanyak mungkin untuk keberhasilan proses *mating*. Kemauan untuk menerima perbedaan antar sesama adalah hal yang masih sangat kurang ada di dunia saat ini, baik di kalangan pertemanan, keluarga, masyarakat, negara, dan lain-lain.

5.2. Saran

Bagi pembaca yang memiliki ketertarikan mendesain tokoh sesuai dengan peran tokoh tersebut, penulis menyarankan untuk memberikan perhatian khusus kepada asal mula dari peran tersebut dan dari situ barulah kaitkan dengan tokoh itu sendiri, namun tujuan masing-masing individu dapat berbeda dengan perannya, oleh karena itu penting untuk menyadari perbedaan tersebut saat hendak mendesain sebuah tokoh berdasarkan perannya. Dari titik awal tersebut barulah dapat dilakukan langkah berikutnya yaitu mendesain tokoh tersebut sesuai dengan pernyataan awal menggunakan banyak riset dan juga hal-hal fundamental lainnya dalam mendesain tokoh agar tidak hanya dapat mendesain tokoh yang memiliki keberadaan yang *believable* semata namun juga dapat menyampaikan tokoh yang memiliki peran yang spesifik di dalam sebuah film, berbeda dengan peran tokoh yang lainnya. Bagi Penulis sendiri, mendapatkan manfaat berupa mempelajari bagaimana mendesain tokoh secara runtut dari awal hingga akhir, sehingga mampu membuat konsep yang sulit disampaikan menjadi terealisasikan meski masih belum terlalu menggambarkan

konsep tersebut namun tetap bisa menggambarkan peran masing-masing tokoh dengan cukup jelas.