



### **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

Penulis mengambil kesimpulan bahwa perancangan tokoh karakter pada film pendek animasi “The Beard of Dragon” yaitu tokoh Xiao Di/Ethan dan tokoh Arwah Naga dapat dilakukan berdasarkan aspek *three dimensional character*, hirarki, bentuk dasar, proporsi dan warna. Tokoh Xiao Di/Ethan dan Arwah Naga juga dapat dirancang dalam memvisualisasikan perayaan Cap Go Meh. Perancangan tokoh Xiao Di/Ethan dapat menggunakan *three dimensional character* yang mencakup anak yatim piatu keturunan Tionghoa beragama Kong Hu Cu, berumur 9 tahun, memiliki warna kulit kuning langsung, rambut hitam, berpenampilan sederhana, periang, memiliki rasa penasaran dan daya imajinasi yang tinggi. *Three dimensional character* Xiao Di/Ethan memiliki keterkaitan pada perayaan Cap Go Meh dimana aspek fisiologis dipengaruhi oleh ciri-ciri etnis Tionghoa di Indonesia, serta aspek sosiologis dan psikologis yang dipengaruhi oleh perayaan Cap Go Meh. Tokoh Xiao Di/Ethan menggunakan hirarki *lead character* yang dapat membentuk koneksi dengan penonton agar dapat memperkenalkan kembali perayaan Cap Go Meh yang mulai memudar. Bentuk dasar bulat dan persegi diaplikasikan pada tokoh Xiao Di/Ethan berdasarkan ciri-ciri etnis Tionghoa di Indonesia. Xiao Di/Ethan memiliki proporsi  $3\frac{1}{2}$  ukuran kepalanya. Warna kulit Xiao Di/Ethan menggunakan warna kuning langsung yang berkaitan erat dengan ciri-ciri etnis Tionghoa di Indonesia,

pakaian di dunia nyata menggunakan skema warna *triadic* dan pakaian di dunia imajinatif menggunakan skema warna *analogous*. Pakaian Xiao Di/Ethan di dunia nyata menggunakan skema warna *triadic* dengan kombinasi warna merah, kuning dan biru. Ketiga warna ini memvisualisasikan *three dimensional character* Xiao Di/Ethan sekaligus perayaan Cap Go Meh karena menggunakan warna yang dominan pada perayaan tersebut. Sedangkan skema warna *analogous* digunakan untuk pakaian Xiao Di di dunia imajinatif dengan kombinasi warna merah dan jingga. Kedua warna ini juga memvisualisasikan *three dimensional character* Xiao Di/Ethan dan perayaan Cap Go Meh.

Perancangan tokoh Arwah Naga juga dapat dilakukan menggunakan *three dimensional character* yang mencakup sosok yang kuat, bentuk badan seperti ular, kepala seperti kuda, memiliki dua tanduk, cakar seperti elang, mata yang tajam dan berwarna merah, bersifat bijaksana, berwibawa, penolong, sopan dalam berbicara dan sosok yang mampu mengabdikan permintaan. *Three dimensional character* Arwah Naga memiliki keterkaitan pada perayaan Cap Go Meh dimana fisiologis dipengaruhi oleh ciri-ciri naga dalam mitologi Cina. Aspek sosiologis dan psikologis Arwah Naga dipengaruhi oleh perayaan Cap Go Meh, secara spesifik atraksi tarian naga/*dragon dance* dan kepercayaan mencabut janggut naga yang terbentuk dari naga dalam *folklore* dan mitologi Cina. Tokoh Arwah Naga menggunakan hirarki *simple*, memiliki bentuk dasar segitiga dan persegi, serta proporsi 9 buah ukuran kepalanya. Warna pada tokoh Arwah Naga menggunakan skema warna *analogous* dengan kombinasi warna merah, kuning, dan jingga. Ketiga warna ini memvisualisasikan *three dimensional character* Arwah Naga

sekaligus perayaan Cap Go Meh karena menggunakan warna yang dominan pada perayaan tersebut.

## **5.2. Saran**

Dalam penelitian ini, penulis belum berhasil merepresentasikan keunikan tokoh Xiao Di yang berasal dari kota Pontianak karena penulis kesulitan memvisualisasikan antara anak kecil keturunan Tionghoa yang berasal dari kota Pontianak dengan anak dari daerah lain di Indonesia. Hal ini dikarenakan penulis kurang melakukan eksplorasi secara langsung ke daerah tersebut akibat situasi pandemi Covid-19 yang menjadi halangan penulis untuk melakukan eksplorasi dan penelitian lebih lanjut mengenai karakteristik anak di setiap daerah.

Penulis juga kekurangan dokumentasi pribadi perayaan Cap Go Meh 2020 di kota Pontianak karena penulis sedang menjalankan aktivitas perkuliahan pada hari tersebut. Sehingga eksplorasi memvisualisasikan perayaan Cap Go Meh 2020 di kota Pontianak hanya dapat menggunakan bantuan sumber internet dan dokumentasi anggota keluarga. Oleh karena itu, saran penulis untuk perancang adalah dengan melakukan riset dan penelitian lebih mendalam secara daring jika mengalami kendala yang sama dengan penulis. Bantuan kerabat yang sedang berada di lokasi perayaan Cap Go Meh dapat dilakukan guna memperbanyak referensi agar proses eksplorasi Cap Go Meh 2020 di kota Pontianak lebih mendalam.