

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penulis dalam merancang tokoh pantomim dan pedagang kopi keliling dalam film animasi pendek “Express-o”, penulis dapat simpulkan bahwa:

1. Hasil perancangan visual 2D tokoh Anton selaku pantomim dan Bobby selaku pedagang kopi keliling dalam animasi pendek “Express-o” lebih fokus terhadap visual acuan tokoh realita Septian Dwi Cahyo untuk tokoh pantomim dan tokoh realita Babe Cabita untuk tokoh pedagang kopi keliling.
2. Teori *concevieng the charater* memiliki peran penting dalam proses perancangan visual tokoh pantomim dan pedagang kopi keliling. Sehingga teori lainnya seperti *threedimensional character*, *archetypes*, *appeal*, *shape*, *costume* dan *color* merupakan teori yang pendukung untuk mencapai visual yang sesuai dengan konsep dan tema pada film animasi “Express-o”.
3. Dari perbandingan kontras, kedua tokoh tidak memiliki hubungan sehingga penulis melakukan eksplorasi dalam pola garis pattern vertikal terhadap tokoh pedagang kopi keliling untuk memperlihatkan keselarasan antara kedua tokoh. Sehingga terlihat pola garis pattern horizontal

terhadap pantomim dan pola garis pattern vertikal terhadap tokoh pedagang kopi keliling.

5.2. Saran

Berikut saran penulis selama proses merancang visual tokoh:

1. Dalam proses perancangan tokoh, dibutuhkan banyak eksplorasi untuk mencapai hasil yang lebih maksimal sehingga teori – teori yang diteliti dapat diaplikasikan lebih mudah dalam merancang visual tokoh dalam film animasi pendek dan secara konsep visual orang dapat menerimanya.
2. Dalam proses perancangan film, penulis mendapatkan kendala dalam pewarnaan dikarenakan tidak sesuai dengan warna penulis inginkan sehingga mengalami keterlambatan jadwal dalam proses pembuatan film animasi “Express-o”. Solusinya seharusnya persiapkan rencana kedua atau opsi lain yang dapat membantu anda dalam proses pembuatan film animasi.
3. Dalam proses perancangan praproduksi film animasi, perancang harus memiliki konsistensi yang kuat dalam menerima masukan atau pendapat orang sehingga tidak bingung dalam penentuan konsep dan tema yang akan dirancang.