

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari proses penelitian dan penciptaan di atas maka ada beberapa hal yang bisa disimpulkan:

- a. Untuk menciptakan sebuah tokoh, sangat perlu memperhatikan *three-dimensional character* tersebut karena unsur-unsur dalam *three-dimensional character* akan mempengaruhi perancangan tokoh yang akan dibuat.
- b. Bentuk-bentuk tajam menggambarkan kesan berbahaya dan agresif. Sementara bentuk-bentuk bulat memberikan kesan jinak dan pasif.
- c. Penggunaan warna cenderung dingin memberikan memberikan kesan misterius dan tertutup. Sementara penggunaan warna-warna hangat cenderung memberikan kesan ramah dan bersahabat.
- d. Sifat-sifat psikologis seseorang bisa ditonjolkan dengan bantuan warna dan bentuk yang sesuai. Pada penelitian ini, tokoh Sari ditonjolkan dengan warna-warna yang hangat dan bersaturasi tinggi, dan bentuk yang cenderung bulat dan kotak sesuai dengan sifatnya sebagai tokoh protagonis. Sementara tokoh Rara ditonjolkan dengan warna-warna cenderung dingin dan gelap serta bentuk-bentuk yang lebih terkesan runcing dan tajam, sesuai dengan sifatnya sebagai tokoh antagonis.

5.2. Saran

Untuk keberhasilan penelitian dan penciptaan karya terkait dengan perancangan tokoh yang bersifat antagonis dan protagonis maka penulis menyarankan:

- a. Mengumpulkan data sebanyak mungkin mengenai tokoh yang akan diciptakan dari sisi *three-dimensional character* tokoh tersebut.
- b. Melakukan riset lapangan terutama terkait kostum yang digunakan tokoh-tokoh dalam cerita yang akan dibuat.
- c. Melakukan perbandingan tokoh-tokoh yang akan diciptakan dengan tokoh-tokoh yang ada di alam nyata maupun tokoh-tokoh fiktif yang sesuai.