

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Melalui tahapan perancangan yang sudah dijalankan oleh penulis dari tinjauan pustaka, metodologi sampai dengan analisis, dapat dikatakan bahwa rumusan masalah mengenai bagaimana penerapan keragaman etnis di Indonesia pada perancangan tokoh dalam film animasi 3d “Mengejar Layangan” dapat terjawab lewat kesimpulan yang didasari oleh penjabaran batasan masalah.

1. Untuk dapat memperlihatkan keragaman etnis, perancangan dilakukan kepada keempat tokoh yang muncul pada film “Mengejar Layangan”. Secara keseluruhan, tokoh pada film “Mengejar Layangan” membutuhkan gaya gambar yang bisa memvisualisasikan keragaman tersebut. Serial animasi *Clone Wars* (2008-2020) dipilih sebagai gaya gambar karena memiliki target penonton yang serupa dengan film “Mengejar Layangan”. Selain itu, gaya gambar *Clone Wars* memiliki hirarki *lead character*, melalui teori yang sudah dikumpulkan, kategori ini memiliki bentuk visual realis terhadap ekspresi wajah, anatomi tubuh dan kemampuan bersandiwara. Tak hanya itu saja, gaya gambar *Clone Wars* sering menampilkan tokoh yang juga muncul pada film *live action* dan perancangan tokoh didasari oleh fitur wajah dan anatomi pada aktor atau aktris yang memainkan tokoh tersebut. Maka dari itu, dapat dikatakan

bahwa untuk memvisualisasikan keragaman etnis pada masing-masing tokoh sangat bisa dicapai dengan menggunakan gaya gambar pada serial *Clone Wars*.

2. Untuk mengimplementasikan *three-dimensional character* pada perancangan masing-masing tokoh, penulis menggunakan informasi yang ada pada *three dimensional* untuk memvisualisasikan rancangan awal pada tokoh. Visualisasi perancangan awal disertai dengan teori dan acuan yang cocok kepada masing-masing tokoh dapat digunakan oleh penulis sebagai batu loncatan untuk mencapai desain akhir tokoh.
3. Perancangan terhadap proporsi tubuh dan bentuk tubuh pada masing-masing tokoh dilakukan dengan aspek *three-dimensional character* serta teori dan acuan. Seperti tokoh Yudi dan Agam yang keduanya berumur 11 tahun memiliki proporsi tinggi 4 ½ kepala, kemudian tokoh Mahdi yang memiliki proporsi tinggi 5 kepala karena ia berumur 12 tahun dan terakhir tokoh Kevin yang memiliki proporsi tinggi 4 kepala karena ia memiliki umur yang paling muda diantara teman-temannya. Kemudian Yudi, Kevin dan Agam memiliki tubuh dengan bentuk dasar lingkaran serta persegi, karena mayoritas memiliki sifat yang positif dan Mahdi adalah satu-satunya tokoh yang menggunakan bentuk dasar segitiga untuk memperlihatkan kekurangan pada sifatnya.

4. Perancangan terhadap fitur wajah, warna kulit dan bentuk rambut terhadap tokoh dapat dilakukan dengan menggunakan teori dan acuan yang cocok terhadap aspek fisiologi yang dimiliki masing-masing tokoh. Seperti tokoh Yudi yang menggunakan teori Ras Paleomongoloid dan acuan melalui tokoh Bayu dari film layar lebar *Garuda di Dadaku* (2009) karena tokoh tersebut merupakan etnis Jawa. Sehingga tokoh Yudi didasari dari referensi fitur wajah tokoh Bayu dengan bentuk fitur wajah dari ciri-ciri ras Paleomongoloid, warna kulit sawo matang, bentuk rambut lurus dan berwarna hitam.

## 5.2. Saran

Bagi para mahasiswa atau mahasiswi yang akan memilih pembahasan yang serupa, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dibutuhkan pencarian sumber pustaka yang lengkap untuk mendukung perancangan tokoh secara menyeluruh. Hal ini sangat penting karena dapat berpengaruh dengan alur proses perancangan tokoh dan mencegah revisi berulang terhadap visualisasi tokoh.
2. Memperbanyak pencarian referensi yang dapat berkaitan dengan perancangan kostum dan fitur wajah. Sumber referensi dapat diambil lewat *online*, seperti perancangan tokoh dalam film atau serial dan foto. Namun, pencarian sumber referensi secara *offline* sangat diutamakan karena

melakukan observasi serta dokumentasi secara langsung dapat menghasilkan referensi yang tidak dapat dicapai jika hanya mencari sumber referensi secara *online* saja.

3. Untuk melakukan perancangan kepada jumlah tokoh yang lebih dari dua, jangan lupa untuk membentuk visual tokoh yang bervariasi agar penonton dapat membedakan masing-masing tokoh dengan mudah.