

6. KESIMPULAN

Dari proses perancangan visual tokoh Barong dan Rangda, penulis menemukan bahwa dalam membuat sebuah rancangan visual perlu mempertimbangkan banyak hal dan mengetahui beberapa teori yang mendukung dalam proses perancangan visual dengan parameter bentuk, warna, fitur wajah, dan proporsi tokoh berdasarkan *3-Dimensional Character* yang dimiliki oleh kedua tokoh tersebut. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan visual tokoh Barong dan Rangda adalah *3-Dimensional Character* yang dimiliki, sejarah dan kebudayaan Barong dan Rangda di Bali, serta target audiens dari film proyek *Projection Mapping Fine Dining*. Teori yang dapat diterapkan dalam perancangan visual tokoh adalah teori *3D Animation, Character Design, 3-Dimensional Character, Projection Mapping*, dan konsep warna dalam kebudayaan Bali.

Dalam proses perancangan visual tokoh Barong dan Rangda, terdapat beberapa teori yang sesuai dan tidak sesuai dengan *3-Dimensional Character* yang dimiliki oleh Barong dan Rangda. Dalam perancangan visual Barong tidak harus terpaku hanya menggunakan bentuk persegi saja yang merupakan bentuk dasar dalam penciptaan visual Barong, tetapi terdapat berbagai bentuk lainnya sebagai detail dari rancangan visual Barong yang tidak harus diasosiasikan dengan *shape language*. Makna warna dalam perancangan visual Barong dan Rangda juga memiliki makna yang berbeda, tergantung dilihat dari teori pemaknaan warna atau konsep makna warna yang digunakan. Maka dari itu, dalam perancangan visual tokoh Barong dan Rangda, *3-Dimensional Character* kedua tokoh tersebut harus digunakan sebagai penentu dalam memilih teori atau konsep yang digunakan. Hal tersebut dilakukan agar rancangan visual Barong dan Rangda tetap selaras dengan landasan pembuatan kedua tokoh tersebut yaitu psikologis, fisiologis, dan sosiologis dari *3-Dimensional Character* yang dimiliki Barong dan Rangda.