

5. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan perancangan tokoh Ucok dan Begujanjang sebagai tokoh yang mewakilkan manusia yang menginterpretasikan etnis Batak dan makhluk mitos Batak dalam film animasi 3D berjudul Begujanjang, penulis bisa menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah pada tahap awal perancangan, adapun kesimpulannya sebagai berikut:

1. Dalam merancang tokoh Ucok, penulis menemukan bahwa berdasarkan observasi tokoh pahlawan dan tokoh periode sekarang dari kalangan *celebrity* dan *public figure* bahwa Batak pada era dulu memiliki fitur wajah yang lebih kuat seperti proporsi wajah yang membentuk kotak, rahang, bentuk mata, mulut, dan hidung. Pada periode sekarang fitur wajah tampak lebih bervariasi namun meskipun begitu bentuk kotak masih tampak terlihat pada wajah.
2. Berdasarkan observasi tokoh Ucok dari kalangan *celebrity* dan *public figure* keturunan Batak rata – rata wajah orang Batak memiliki rahang yang lebar dan wajah yang berbentuk dari bulat hingga agak persegi, baik itu perempuan maupun laki – laki. Berdasarkan tokoh Ucok yang merupakan etnis Batak Toba, fitur wajah terutama proporsi hidung dan mulut mengikuti observasi tokoh nasional. Sedangkan warna kulit mengikuti observasi dari kalangan tokoh *celebrity* dan *public figure*.
3. Tokoh Begujanjang dirancang berdasarkan beberapa artikel *online* yang membahas mengenai makhluk mitos Batak yang salah satunya Begujanjang. Penggambaran Begujanjang yang sama yang diceritakan dari beberapa artikel menjadi acuan bagi penulis untuk merancang tokoh Begujanjang. Bentuk tubuh tinggi menjadi ciri khas makhluk Begujanjang sehingga pada perancangannya tidak dapat diganti.