

4.5 Analisa Hasil Karya

Melihat hasil karya tokoh Dhemyth, penulis merasa bahwa tokoh Dhemyth masih kurang sempurna. Pertama, cerita *Scary?* belum sempurna dalam menunjukkan pengorbanan apa yang dilakukan Dhemyth pada akhir film. Walaupun keberanian Dhemyth dalam mengorbankan dirinya pada Estu tertunjuk diakhir cerita, penulis menyadari bahwa penonton tidak dijelaskan secara langsung bahwa Dhemyth mengorbankan nyawanya demi Estu. Kekurangannya waktu dalam proses pembuatan cerita memaksa penulis untuk terus melanjutkan produksi dan tidak sempat merombak cerita tersebut lagi dari awal.

Kurangnya waktu dalam proses revisi cerita juga membuat desain mode baju Dhemyth, yang awalnya bertujuan untuk menunjukkan profesi, menjadi sia-sia dalam film. Hal ini dikarenakan profesi Dhemyth tidak pernah disebut dalam cerita dan tidak membantu penonton untuk mengetahui cerita masa lalu Dhemyth. Kekurangan ini membuat sifat tokoh menjadi kurang tertunjuk pada film dan berdampak pada keinginan perancangan.

Jika diberikan waktu lagi untuk melakukan perancangan tokoh, penulis akan merombak cerita film *Scary?* agar film ini dapat menunjukkan konsep dan keunikan tokoh Dhemyth yang lebih dalam. Penulis merasa bahwa hal ini akan lebih membantu penonton untuk lebih memahami alasan perilaku Dhemyth sepanjang film, dan berguna untuk membuat film semakin unik dan mudah dimengerti. Penulis juga akan melakukan lebih banyak riset pada acuan film agar penulis dapat lebih memahami bagaimana para pembuat film lainnya dapat membuat konsep desain tokoh lebih tertunjuk pada film yang mereka ciptakan.

5. KESIMPULAN

Proses perancangan tokoh Dhemyth telah melalui beberapa proses untuk dapat mendapatkan hasil yang baik. Penulis telah melewati proses perancangan konsep, ide, riset tokoh Dhemyth, riset tokoh acuan, eksplorasi, dan pengerjaan perancangan itu sendiri.

Setelah melewati proses perancangan konsep, ide, riset acuan, eksplorasi, dan pengerjaan rancangan itu sendiri, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa pada hasil analisa 3 dimensional tokoh, Dhemyth memiliki sifat baik, suka berpetualang, berani, dapat diandalkan, *extrovert*, berteman, kesepian, rela berkorban, ambisius, *loyal*, dan peduli. Dhemyth juga berposisi sebagai seorang hantu yang berasal dari Amerika pada film Scary?. Dhemyth juga memiliki tubuh lonjong dengan tangan berjari dan ekor.

Pada hasil penggunaan bentuk dasar, Dhemyth menggunakan bentuk persegi untuk menunjukkan sifatnya yang dapat diandalkan, ambisius, rela berkorban dan *loyal*. Dhemyth juga menggunakan bentuk lingkaran untuk menunjukkan sifatnya yang baik dan berteman.

Pada hasil penggunaan warna, Dhemyth memiliki warna biru untuk menunjukkan sifatnya yang setia dan pengertian. Warna biru juga digunakan pada tokoh dhemyth untuk menunjukkan tokoh yang kesepian didalam. Dhemyth juga menggunakan warna kehijauan pada kulitnya untuk menunjukkan tokoh yang ambisius, dimana Ia akan keras kepala pada isu yang penting baginya. Warna hijau juga digunakan untuk menunjukkan pertumbuhan tokoh Dhemyth yang awalnya egois dengan kepentingannya sendiri, menjadi tokoh yang rela berkorban.

Penulis juga memiliki pendapat dalam karya yang dibuat, dimana penulis berharap bahwa karya ini dapat menjadi referensi yang baik mengenai literasi untuk topik perancangan tokoh. Jika diberikan kesempatan untuk memperbaiki karya animasi, penulis berharap untuk mengaplikasikan bentuk dan warna dengan lebih baik lagi dimasa depan agar bentuk dan warna dapat lebih tertunjuk untuk menunjukkan sifat tokoh.

Walaupun masih terdapat banyak kekurangan dan hal yang tidak bisa dicapai oleh penulis dalam pembuatan karya ini, penulis berharap untuk dapat lebih menciptakan karya yang lebih detail dalam pengenalan tokohnya agar tokoh tersebut dapat dirancang dengan lebih baik lagi.