



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah proses yang telah dilakukan untuk mendesain karakter Ibu, penderita PTSD, serta Agung, penderita OCD, penulis dapat menyimpulkan bahwa desain karakter yang dapat menyampaikan kedua penyakit mental tersebut harus memiliki elemen-elemen visual yang sudah familiar terhadap penonton agar pesannya tersampaikan, yang merupakan representasi dari tanda-tanda semiotika tentang penyakit OCD dan PTSD yang didapatkan baik dari literatur, wawancara, dokumentasi lapangan, ataupun media populer.

Oleh karena banyaknya varietas dari gangguan mental OCD dan PTSD, kode-kode ini pun harus disesuaikan dengan cerita yang ingin disampaikan, yang dalam hal ini berkaitan dengan trauma kecelakaan dari gangguan PTSD, serta sebuah obsesi terhadap *order* dan waktu yang muncul karenanya. Dari wawancara, literatur, dokumenter, dan berbagai macam media populer lainnya, penulis menemukan bahwa OCD dapat ditandai dengan aksi kompulsif yang dilakukan berulang-ulang, serta sebuah pemikiran obsesif yang mengganggu penderitanya. PTSD dapat ditandai dengan gejala depresi berkepanjangan yang muncul dalam tindakan apatis penderita, serta munculnya gejala sakit yang tidak memiliki alasan fisik. Dapat disimpulkan

bahwa pencarian data ilmiah maupun visual adalah tahap terpenting dalam proses desain sebuah karakter.

Dari tanda-tanda tersebut, penulis menyaring beberapa kata kunci yang dapat divisualisasikan kepada penonton seperti 'kecelakaan', 'kesakitan', 'waktu', dan 'order'. Keempatnya adalah suatu hal yang bisa dibayangkan oleh khalayak umum dan juga merupakan suatu hal yang berkaitan dengan penyakit PTSD dan OCD yang muncul di dalam cerita. Dan dari observasi visual yang dilakukan lewat media populer dan juga dokumenter, maka dibuatlah elemen desain yang berkaitan.

Dari dua desain yang dihasilkan, desain Ibu berhasil menyampaikan gangguan mental PTSD kepada penonton lewat elemen visual yang muncul dalam berbagai macam bentuk seperti baju dan rambut yang berantakan, serta bentuk dan proporsi tubuh yang goyah.

Di sisi lain, desain Agung kurang berhasil membawa gangguan mental OCD kepada penonton lewat elemen visual. Meski elemen visualnya merupakan hasil proses eksplorasi dari data yang telah didapatkan sebelumnya tentang OCD, dalam hal ini, obsesi tentang waktu serta *order*, yang ditunjukkan dalam bentuk badan yang simetris, kotak, serta fokus pada jam tangan, nyatanya tidak cukup membawa pesan gangguan mental OCD dalam diri Agung, dikarenakan elemen-elemen visual tersebut juga bisa diaplikasikan kepada seseorang yang rapid dan tegas. Dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini, gangguan mental OCD tidak bisa disampaikan hanya dengan bergantung pada desain karakter saja, tetapi juga melalui animasi atau *production design*.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis kepada pembaca yang ingin membuat sebuah desain karakter yang mampu menyampaikan maksud kepada penonton adalah untuk memperbanyak pencarian data tentang topik yang berkaitan dengan desain karakter yang ingin dibuat. Wawancara terhadap subjek yang bersangkutan adalah salah satu hal terpenting dalam proses eksplorasi, dan salah satu kesalahan penulis adalah hanya mewawancarai psikolog, bukan penderita.

Selain data-data yang berkaitan dengan topik, penulis juga menyarankan untuk memperbanyak *visual library* dari media-media populer seperti film, *game*, ataupun komik, karena dari sanalah dapat ditemukan elemen-elemen visual tentang visualisasi suatu hal yang tidak nyata, sehingga dapat disaring dan digunakan untuk membentuk sebuah desain karakter baru yang dapat merepresentasikan tentang topik yang dibuat.

UMMN