

4. KESIMPULAN

Dalam proses merancang tokoh Vincent dan Veronica, penulis pertama-tama membuat dan mengembangkan *three-dimensional character* baik itu Vincent maupun Veronica. Hal tersebut dilakukan dengan menganalisis *script* agar cocok dengan kepribadian dari masing-masing tokoh. Penulis melakukan pemahaman atas studi literatur yang diambil dan dilanjutkan dengan observasi atas referensi. Dengan begitu penulis dapat membayangkan hasil sehingga dilanjutkan dengan eksperimen tokoh. Eksperimen tersebut berakhir dengan hasil akhir dari tokoh Vincent dan Veronica.

Dalam hasil akhirnya tokoh Vincent banyak menggunakan *shape* dari kotak dan diikuti dengan segitiga untuk bagian kepalanya. Penggunaan *shape* ini dilakukan karena psikologi dari Vincent sendiri kaku dan sulit untuk keluar dari dunianya. Warna utama dari tokoh Vincent sendiri didominasi dengan warna gelap yang menunjukkan sisi negatif dari emosi. Cocok untuk Vincent yang terlihat menyedihkan dan menganggap dirinya rendah. Vincent memiliki fitur wajah dari *asiatic-mongoloid* yang memiliki wajah lonjong, kulit kuning pucat, dan mata yang sipit. Konsep *parasocial* sendiri membantu dalam pembentukan *three-dimensional character* sebagai informasi *point of view* Vincent.

Rancangan tokoh Veronica menggunakan dasar bulat yang membuat kesan baik, *friendly*, disukai banyak orang dan lainnya. Ini sesuai dengan sifat dari Veronica yang suka menghibur orang banyak melalui *live streaming* miliknya. Warna dominan yang digunakan Veronica adalah putih dan orange yaitu warna cerah yang menggambarkan emosi positif. Untuk warna putih itu melambangkan emosi bahagia, lega, dan positif, sementara itu orange memiliki arti hiburan, kesenangan. Veronica memiliki fitur wajah dari ras *malayan-mongoloid* yaitu berkulit kuning, wajah bulat, dan mata besar. Profesinya sebagai *streamer* di Indonesia membuat Veronica menggunakan pakaian biasa seperti kaos dan celana pendek untuk membuat dirinya nyaman.

Symbolism merupakan sebuah konsep yang menarik untuk digunakan dalam metode bercerita. Konsep yang masih dapat diexplore kembali dikemungkinan *project* selanjutnya. *Symbolism* juga dapat diterapkan dalam pembentukan karakter yang akan memberikan sebuah detail. Begitu juga dengan teori *parasocial* yang digunakan untuk memperdalam apa yang sedang dirasakan oleh suatu karakter. Semoga riset ini dapat digunakan sebagai referensi desain dan ilmu tambahan dalam mendesain suatu tokoh dimasa mendatang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA