

## 5. KESIMPULAN

Film animasi 3D *State of The Art* memperlihatkan bagaimana teknologi dapat memengaruhi kehidupan manusia di masa depan, sambil mengeksplorasi tema '*what it means to be human*'. Film ini menceritakan mengenai tokoh utama yang bernama D10 (Dio), sebuah robot pembersih kaca yang menemukan minatnya dalam seni lukis, khususnya melalui karya *Latte Art* yang dibuat oleh Hazel, pemilik toko kopi di Ibu Kota Nusantara (IKN). Proses perancangan kedua tokoh utama D10 (Dio) dan Hazel dimulai dengan pembentukan *three-dimensional character* dari masing-masing tokoh berdasarkan kebutuhan naskah. Dari hasil diskusi dan penelusuran lebih lanjut, diketahui bahwa kedua tokoh berada di Ibu Kota Nusantara (IKN) futuristik, lebih tepatnya pada tahun 2040. Dari ini, maka ditentukan aspek-aspek pembahasan yang dapat menciptakan visualisasi futuristik dari Ibu Kota Nusantara (IKN) dan kedua tokoh utama, D10 (Dio) dan Hazel, yaitu *shape language*, warna, dan kostum.

Pertama, dalam aspek *shape language*, penggunaan referensi tokoh film yang sudah ada sebagai dasar perancangan tokoh D10 (Dio) dan Hazel. Hal ini digunakan untuk merancang kepribadian dan jalan pikir kedua tokoh dan disesuaikan dengan teori-teori *shape language*. Kedua, dalam aspek warna, D10 (Dio) memiliki variasi warna yang dipilih untuk memancarkan kesan tertentu, seperti putih untuk kebersihan dan kecanggihan, serta hitam dan abu-abu untuk menekankan kontras dan fokus visual. Hazel, sebagai pemilik toko kopi, memiliki kostum yang dipilih untuk memperkuat identitasnya sebagai pebisnis modern yang mengutamakan kenyamanan dan fungsionalitas. Ketiga, dalam aspek teknologi dan lingkungan, dengan penjelasan tentang fitur-fitur unik D10 (Dio) seperti solar panel sebagai sumber energi dan penempelan stiker iklan sebagai elemen realistis. Konsep ramah lingkungan juga tercermin dalam desain logo perusahaan *Hybot*, yang menggunakan simbol daun dan warna hijau untuk menggambarkan komitmen perusahaan terhadap pelestarian lingkungan. Melalui wawancara dan penelitian, desain kostum Hazel dalam film ini juga direferensikan dari praktik dan preferensi nyata pemilik toko kopi. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen dalam film

tersebut sering kali terinspirasi oleh kehidupan nyata dan pengalaman, yang dapat membuat cerita menjadi lebih meyakinkan dan terhubung dengan audiens.

Proses perancangan tokoh D10 (Dio) dan Hazel merupakan hasil kolaborasi yang mempertimbangkan berbagai aspek penting seperti bentuk, warna, dan fitur-fiturnya. Dengan memperhitungkan elemen-elemen secara keseluruhan, desain D10 (Dio) dan Hazel menciptakan tokoh yang sesuai dengan konteks cerita dan tujuan yang ingin disampaikan. Meskipun demikian, proses desain ini juga tidak lepas dari keterbatasan seperti pemilihan gaya visual film dan kurangnya waktu pengerjaan. Sebagai saran, memperluas proses desain dengan memperbanyak penggunaan teori-teori seperti bentuk dan postur tokoh dapat menjadi langkah yang baik untuk meningkatkan kedalaman dan kualitas desain tokoh di masa depan.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with 'N' and 'N' to the right.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA