

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

“Talitha” merupakan karya *motion comic* yang penulis buat sebagai proyek tugas akhir. *Motion Comic* ini mengangkat permasalahan *gadget* dikalangan anak bawah umur di Indonesia. Proyek *motion comic* “Talitha” ini penulis kerjakan dengan melakukan berbagai studi dan pengumpulan referensi.

Karakter dalam *motion comic* ini sendiri dibuat menggunakan elemen-elemen penting seperti 3 dimensi karakter, teori bentuk wajah, proporsi tubuh, bentuk keseluruhan, dan teori ekspresi. Dalam membuat konsep, *mind mapping* menjadi salah satu metode berguna untuk mendapatkan kata-kata kunci yang dapat digunakan sebagai dasar perancangan karakter. Visual karakter mulai dibentuk melakukan bermacam-macam eksplorasi dan sektsa, yang juga merupakan salah satu tahap penting dalam perancangan. Pembuatan sketsa juga tentunya dilakukan dengan menerapkan teori bentuk dasar wajah pada penggambaran wajah dan teori proporsi pada penggambaran tubuh. Kemudian dipadukan dengan ciri fisik anak Suku Jawa dan Etnis Tionghoa seperti ukuran mata, bibir, bentuk hidung, warna kulit, dan postur tubuh. Setiap aspek 3 dimensi karakter harus saling berhubungan dan saling melengkapi, sehingga tercipta karakter dengan kepribadian dan motivasi. Dengan mengerti fisiologi, sosiologi, dan psikologi suatu karakter, bagaimana ekspresi pada wajah karakter tersebut akan lebih mudah digambarkan.

5.2. Saran

Karakter sebagai salah satu elemen krusial dalam suatu cerita harus mampu menuntun audiens mengikuti alur cerita. Maka dari itu perancangan suatu karakter harus dilakukan dengan teliti dan *detail*. Selama mengerjakan perancangan karakter di atas, penulis menyadari banyaknya kesalahan, maka dari itu poin-poin berikut adalah pelajaran bagi penulis dan saran bagi pembaca mengenai beberapa hal yang perlu diperhatikan saat merancang sebuah karakter.

1. Sebelum mulai merancang karakter sebaiknya terlebih dahulu dilakukan riset dari sumber-sumber yang terpercaya dan akurat, serta kumpulkan banyak referensi yang dapat mendukung proses perancangan.
2. Saat merancang karakter untuk cerita fiksi, jangan batasi desain karakter tersebut. Dalam kasus ini penulis melakukan kesalahan saat merancang salah satu karakter dengan terlalu terpaku pada hal di dunia nyata sementara *genre* fiksi yang penulis angkat, *children's adventure*, adalah tanpa batas.
3. Perlakukan karakter seakan-akan mereka sungguhan. Karakter yang digambar sangat bagus saja tidak cukup. Karakter tersebut harus dilengkapi dengan berbagai elemen layaknya seorang individu.
4. Diluar perancangan karakter, manfaatkan semua waktu yang ada. Jangan menunda-nunda agar proses kerja sesuai dengan timeline dan selalu optimis.