

5. KESIMPULAN

Film pendek animasi 2D “Line of Memories” menerapkan konsep nostalgia untuk perancangan tokoh hantu dan tokoh manusia yang merupakan kedua tokoh utama dalam film tersebut. Konsep nostalgia pada perancangan tokoh Gilang dan Chandra digambarkan menggunakan teori *three-dimensional character*, *shape theory*, *posture theory*, *costume theory* dan *color theory* yang diterapkan kepada masing-masing tokoh. Penulis merancang tokoh Gilang dan Chandra dengan tujuan untuk menunjukkan tema nostalgia yang ada di dalam film Lines of Memories.

Tokoh Chandra merupakan tokoh utama dari film Line of Memories. Chandra merupakan seorang pekerja kantoran yang merasa tidak bahagia dengan keadaan hidupnya, Dalam mengembangkan tokoh tersebut penulis menggunakan *three-dimensional character* dan menerapkan konsep nostalgia reflektif, diawali dengan menggambarkan bentuk dasar. Penulis melakukan observasi terhadap beberapa tokoh sebagai referensi dan menemukan bahwa bentuk persegi panjang dapat menggambarkan watak Chandra di yang cuek. Penulis kemudian melakukan eksplorasi terhadap postur tubuh dan menemukan bahwa postur tokoh yang membungkuk menunjukkan rasa tidak puas atas kehidupannya. Kostum yang digunakan oleh tokoh-tokoh pekerja kantoran sering digambarkan menggunakan kaos kemeja, maka baju Chandra juga dibuat demikian namun dibuat berantakan menunjukkan wataknya. Setelah itu penulis melakukan eksperimen warna tokoh yang diawali dengan melakukan observasi terhadap tokoh yang memiliki posisi hidup dan karier yang sama dengan Chandra dan menemukan warna putih sebagai warna yang sesuai.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tokoh Gilang adalah seorang hantu yang merupakan teman SMA Chandra dan dalam narasi berperan sebagai pemandu Chandra untuk melalui ingatannya. Maka itu dalam merancang *three-dimensional character* penulis menerapkan konsep nostalgia *reflective* untuk menggambarkan peranya sebagai bagian kenangan Chandra yang bahagia yang membantu Chandra berkembang. Dalam mengembangkan visual Gilang penulis menentukan bentuk dasar dengan melakukan eksplorasi bentuk dasar yang digunakan oleh tokoh hantu yang berwatak sama dengan Gilang di dalam media. Penulis menemukan dengan bentuk lebih bundar menunjukkan watak Gilang yang lebih ceria. Postur Gilang perlu menunjukkan watak, maka penulis melakukan analisis terhadap tokoh yang memiliki watak yang sama dengan Gilang dan menemukan bahwa postur tubuh yang tegak dan memiliki ekor memberikan watak yang lebih ceria dan suka bermain. Kostum yang digunakan Gilang menggambarkan posisinya sebagai korban tragedi sebagai siswa SMA, maka Gilang dipakaikan seragam SMA yang terkoyak akibat sebuah kecelakaan maut. Penulis kemudian menentukan warna yang ditempelkan pada Gilang dengan melakukan eksperimen, yang berujung pada warna kulit biru yang memperlihatkan bahwa ia adalah makhluk gaib yang tidak berbahaya.

