

## 5. KESIMPULAN

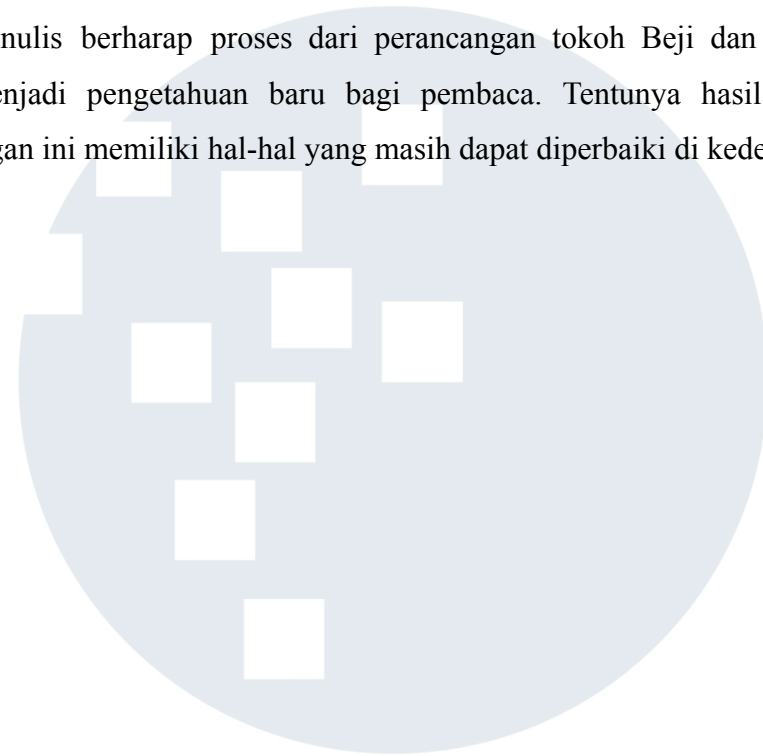
Proyek film animasi Teduhnya Bukit Kelam adalah proyek Pemodernan Sastra yang bertujuan untuk melestarikan cerita rakyat yang masih kurang dikenal oleh masyarakat secara luas. Tujuan utama adalah untuk edukasi budaya, nilai moral, dan sebagai hiburan bagi penonton. Film ini merupakan adaptasi dari legenda Bukit Kelam yang terletak di Kalimantan Barat. Sebagai perancang kedua tokoh utama merancang tokoh yang menarik perhatian penonton yang tidak mengenal cerita orisinal sambil diterima bagi penonton yang sudah mengenal tokoh-tokoh tersebut.

Cerita dari film mengeksplorasi dua tokoh yang memiliki situasi yang mirip namun berbeda dengan sikap yang diambil. Beji ditunjukkan sebagai tokoh yang serakah dan tidak peduli dampak negatif pada alam dan konsekuensinya. Sementara Marubai memahami pentingnya menghargai segala makhluk hidup dan tidak serakah. Hasil dari keserakahan Beji adalah semua ikan di sungai habis karena Beji tidak memberi kesempatan untuk ikan-ikan berkembang biak.

Proses perancangan tokoh adalah menganalisa skrip. Dari skrip diketahui bahwa target penonton film untuk anak-anak dibawah 12 tahun jadi tokoh lebih baik gaya sederhana seperti kartun anak-anak. Latar dari cerita adalah Kalimantan Barat masa lampau. Film ini mengubah banyak aspek dari cerita rakyat orisinal secara signifikan. Contoh dari perubahan ini adalah tokoh Beji yang merupakan manusia sakti. Beji film ini adalah tokoh yang serakah dan bodoh sementara Marubai adalah tokoh yang baik hati dan senang membantu.

Aspek-aspek pada perancangan kedua tokoh tersebut adalah *basic shape*, warna, dan kostum. Menggunakan teori dan referensi sebagai panduan. Semua aspek dirancang sesuai *three-dimensional character*. Aspek kostum yang terkait dengan pakaian tradisional suku Dayak dan tenunan Dayak Iban. Karena film ini fokus pada cerita rakyat sehingga aspek pakaian tradisional harus menjadi aspek terpenting

Penulis berharap proses dari perancangan tokoh Beji dan Marubai ini dapat menjadi pengetahuan baru bagi pembaca. Tentunya hasil dan proses perancangan ini memiliki hal-hal yang masih dapat diperbaiki di kedepannya.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA