

5. KESIMPULAN

Seiring berkembangnya zaman animasi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan melainkan salah satu media yang dapat dimanfaatkan kaum muda dalam memahami informasi. Salah satu faktor utama dalam menciptakan animasi yang menarik kepada para penonton adalah desain tokoh yang unik. Tokoh memiliki aspek penting dalam menciptakan sebuah representasi secara visual sehingga desain tokoh dapat membantu dalam menentukan karakteristik atau representasi tokoh tersebut. Salah satunya adalah disleksia yang merupakan kondisi dalam memproses informasi yang berbeda dari anak normal lainnya yang biasa ditandai dengan kesulitan membaca dan menulis.

Words of Raya menceritakan tentang seorang tokoh anak perempuan bernama Raya yang memiliki kondisi disleksia yang membuatnya kesulitan dalam membaca dan menulis sehingga ia memilih untuk menggambar dan bermain dibandingkan belajar. Berbeda dengan teman sebangkunya, Ari, yang dikenal teladan dan juga disiplin. Perancangan tokoh Raya dan Ari diawali dengan melakukan riset terhadap anak disleksia. Riset tersebut mencakup sifat maupun tingkah laku anak disleksia yang membedakan anak lainnya. Kemudian penulis ingin menunjukkan tokoh Raya sebagai anak disleksia dengan menggunakan aspek visual sehingga penulis melakukan eksplorasi tokoh berdasarkan teori *Three Dimensional Character* terutama dalam acuan bentuk dasar, kostum, dan juga warna. Sama halnya dengan Ari sebagai tokoh pendamping untuk membedakan tokoh utama dengan tokoh lainnya.

Bentuk dasar pada tokoh dapat menunjukkan sifat dan kepribadian yang ditampilkan menggunakan teori Bryan Tillman seperti Raya yang menggunakan bentuk dasar lingkaran dan beberapa bentuk dasar dengan sisi *rounded* atau *soft edges* untuk menunjukkan sifatnya yang ceria dan juga optimis sedangkan Ari menggunakan bentuk dasar persegi dan beberapa bentuk dasar dengan *sharp edges* untuk menunjukkan sifatnya yang tegas namun juga usil dan kekanakan. Sama halnya dengan kostum yang dinyatakan oleh teori Tom Bancroft untuk menunjukkan latar belakang maupun perilaku tokoh seperti Raya sebagai

representasi anak disleksia dan Ari untuk menunjukkan tokoh yang disiplin dan teladan. Terakhir adalah acuan warna yang dinyatakan oleh teori Meilani untuk menunjukkan sifat melalui warna hangat seperti Raya dengan warna kemerahan dan kekuningan untuk menunjukkan sifat optimis dan kekanakan sedangkan Ari menggunakan warna hangat dengan campuran *Shade* untuk menunjukkan sifat monoton.

Kesimpulan yang penulis dapat berikan selama proses penelitian adalah bahwa elemen visual dapat mempengaruhi dalam menunjukkan kepribadian maupun tingkah laku pada tokoh. Apabila perancangan tokoh diciptakan tanpa menggunakan dukungan teori, tokoh akan terlihat tidak hidup dan tidak dapat menarik penonton dalam merasakan relasi ataupun representasi terhadap tokoh tersebut. Oleh itu proses perancangan Raya dan Ari didasarkan pada referensi dan teori yang digunakan untuk memberikan desain yang menarik melalui acuan bentuk dasar, warna, dan kostum.

