

5. KESIMPULAN

Animasi *hybrid* pendek “Play and Pay” adalah proyek yang menceritakan tentang usaha dari seorang anak untuk membantu biaya pengobatan orang tuanya melalui usaha jasa joki bermain *video game*. Penulis sebagai perancang tokoh bertugas untuk merancang dua tokoh yang ada di animasi tersebut, kedua tokoh tersebut bernama Bima selaku tokoh utama, dan Budi selaku ayahnya yang mengalami kecelakaan. Bima digambarkan sebagai remaja *gamer* dengan penampilan rumahan yang sedang berusaha untuk membantu ayahnya, dan Budi sebagai ayahnya yang memiliki sikap tenang dan pengertian kepada anaknya.

Proses perancangan dilakukan dengan mendefinisikan *three-dimensional* tokoh, yang dimana Bima digambarkan sebagai remaja rumahan yang kurus, bungkuk, dan tempramental, dan Budi digambarkan sebagai tokoh yang tegak, tegar, pengertian, dan tenang. Perancangan dilakukan dengan mereferensikan berbagai teori, dengan parameter utama yang akan dijadikan acuan adalah bentuk, gaya berpakaian, dan warna. Setelah itu, penulis mencari refrensi manusia atau objek asli untuk mendefinisikan kesesuaian dengan ciri khas orang Indonesia. Setiap parameter diobservasikan sampai akhirnya penulis melakukan eksplorasi dan perancangan berdasarkan observasi yang dilakukan, menghasilkan tokoh Bima dengan kacamata, baju kaos berwarna merah dan celana berwarna biru, dan tokoh Budi yang memakai kaos berkerah biru muda, celana coklat muda, dan juga berkacamata seperti anaknya, Bima.

Penulis berharap bahwa proses perancangan yang dilakukan penulis terhadap tokoh Bima dan Budi dapat menjadi acuan yang baru dan segar bagi para pembaca. Dan bagaimanapun juga, proses perancangan ini bisa dapat menjadi lebih baik untuk kedepannya.