

5. KESIMPULAN

Dalam perancangan 2D VFX tokoh Tao Wu dan Tian Long. Penulis terlebih dahulu memahami sifat Tian Long dan Tao Wu sekaligus mitologi atau legenda Tiongkok yang mendasari keberadaan kedua tokoh tersebut. Setelah mengumpulkan informasi tentang Tao Wu dan Tian Long, Penulis memanfaatkan sifat yang menonjol dari kedua tokoh bertujuan memilih elemen alam yang sesuai untuk menggambarkan sifat kedua tokoh, penulis memutuskan untuk menggunakan elemen api, dengan tujuan untuk menggambarkan sifat Tao Wu yang ganas dan liar, dan elemen awan untuk menggambarkan sifat Tian Long yang halus dan tenang.

Setelah menentukan jenis elemen yang akan digunakan, penulis mencari referensi visual dari beberapa tokoh fiktif, penulis mencari tokoh yang memiliki afiliasi dengan elemen api dan awan. Penulis berhasil menemukan beberapa tokoh dengan fitur yang dicari, untuk elemen api tokoh Tao Wu, penulis menggunakan referensi visual tokoh King dari serial animasi *One Piece*, penulis menjadikan King sebagai konsep utama letak dan bagaimana api bekerja pada tubuh Tao Wu, untuk pemilihan warna api penulis menggunakan splash-art tokoh Thresh dari video game *League of Legends* yang didominasi oleh warna hijau, dengan tujuan memberi kesan Tao Wu sebagai makhluk mistis yang berbahaya.

Selanjutnya untuk elemen awan Tian Long penulis menggunakan referensi visual in-game model tokoh *Spirit Blossom Kindred*, karena *Kindred* merupakan dua entitas dalam satu tokoh yang meliputi *Lamb* dan *Wolf* penulis memfokuskan kepada wujud tokoh *Wolf* sebagai referensi utama wujud elemen awan, untuk warna awan penulis menggunakan splash-art *Lunar Guardian Malphite* yang didominasi oleh warna kuning terang, dengan tujuan memberi kesan Tian Long sebagai makhluk dengan status tinggi yang memberi harapan.

Penulis mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi desain elemen 2D VFX tokoh Tao Wu dan Tian Long. Namun sepanjang penelitian perancangan elemen 2D VFX, penulis memiliki beberapa keterbatasan, seperti, waktu yang membuat hasil eksplorasi kurang variatif, hal ini membuka peluang untuk memperdalam

perancangan dan eksplorasi elemen 2D VFX yang terkait dengan informasi status, jenis, dan ras tokoh dalam cerita, pada proyek yang akan mendatang.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aminian, P (2024). How 2D VFX is Used in 3D Animations. Pixune studio.
- Bousquet, M &, Garcia, A (2016). Physics for Animators. CRS Press
- Dinur, (2017). The Filmmaker's Guide to Visual Effects The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors, and Cinematographers. Routledge
- Frasser, T &, Banks, A (2004). Designer Color Manual the Complete Guide to Color. Chronicle Books
- Gilland, (2024). Elemental Magic, Volume I: The Art of Special Effects Animation. Routledge
- Lakshmi, (2023). Mini Review Psychological Effects of Colour. *ResearchGate*, https://www.researchgate.net/publication/370411571_Psychological_Effects_of_Colour.
- Nur & Paksi (t.t). Warna dalam Dunia Visual | 90 Warna dalam Dunia Visual. https://www.researchgate.net/publication/354146736_Warna_Dalam_Dunia_Visual.
- Owens, (2022) Chinese Dragons, The dragon is an important and revered symbol in China. Didapat dari: <https://www.draconika.com/chinese>.
- Qian Z, (2017). The 'four evils' are still out there. Didapat dari: The 'four evils' are still out there | Shanghai Daily (shine.cn).
- Sawahata, L dan Eldridge, K (2007). Complete Color Harmony Workbook. Beverly: Rockport Publisher