



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan riset terhadap studi pustaka dan referensi, serta dalam proses perancangan tokoh yang dilakukan oleh penulis, penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Penerapan gaya visual dari semi realis menjadi chibi dilakukan dengan berbagai penyederhanaan dalam desain tokoh. Bentuk yang lebih sederhana dan tidak rumit dengan proporsi tubuh sekitar 2-3 kepala merupakan hal yang harus diperhatikan dalam pengaplikasiannya.
2. Pemilihan warna hitam dan putih sebagai warna yang dominan pada tokoh Hanoman, didasari oleh keberadaan Hanoman yang memiliki keseimbangan dari sisi baik dan buruk. Penggunaan kain dengan motif poleng bertujuan sebagai perlambangan Hanoman yang merupakan keturunan dewa.
3. Tokoh Rahwana mendapat warna merah sebagai warna yang dominan. Warna tersebut mendukung sifat Rahwana yang buas dan mudah marah. Bentuk wajah yang persegi tanpa sudut yang jelas membuat Rahwana terlihat kuat namun tidak terlalu jahat. Penggunaan motif parang rusak barang pada pakaian Rahwana ditujukan sebagai penggambaran Rahwana yang merupakan seorang raja.

Sinta digambarkan sebagai karakter yang lembut. Motif parang klitik pun digunakan sebagai perlambangan dirinya yang merupakan putri raja dan bersifat lembut. Rambut panjang dimaksudkan untuk menunjukkan sisi feminim dari Sinta. Warna ungu pada kemben yang ia gunakan memberikan kesan yang elegan.

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan bagi pembaca yang akan melakukan perancangan tokoh adalah :

1. Pengumpulan referensi menjadi tahap yang penting agar tokoh yang dirancang sesuai dengan yang diinginkan.
2. Proses perancangan harus dilakukan dengan lebih matang dari sketsa sampai eksekusi, yang harus diperhatikan tidak hanya proporsi tapi juga titik keseimbangan tokoh.

Penyesuaian gaya visual yang dipilih diharapkan sesuai dengan target penonton.

UMMN