



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

Dalam pembuatan tokoh bergenre horor untuk *motion comic* yang berjudul *Revenge* pembuatan tokoh dibangun dengan menggunakan teori-teori yang ada, Seperti teori tentang *archetype* tokoh, 3 dimensional tokoh serta bentuk dasar sang tokoh, dan diaplikasikan dengan gaya gambar *manga*.

Untuk kostum tokoh-tokoh penulis mengambil *trend* pakaian pada tahun 2016 karena *setting* cerita sendiri diambil pada tahun 2016. Kemudian untuk penampilan tokoh hantu penulis menambahkan efek luka yang muncul setelah kematiannya karena diracun untuk menambah kesan seram pada tokoh hantu.

Visualisasi yang dilakukan, adalah mencoba untuk mengejar teknik arsir dari karya Junji Ito yang memberikan gaya visual yang gelap. Selain itu juga, gaya gambar dari komik karya Ino Septian yang menggambarkan tokoh dengan gaya yang sederhana namun bisa menyampaikan cerita horor juga dicoba untuk dilakukan. Salah satu hasil yang didapat untuk mengejar kedua visualisasi ini adalah teknik arsir secara manual ternyata lebih memunculkan kesan horor yang ingin dikejar dibandingkan dibuat secara digital.

5.2. Saran

Pemilihan tema hantu harus didasari oleh studi literatur yang memadai, terutama dalam hal kajian mengenai hubungan sosok mistis hantu dengan tatanan masyarakat. Dalam penelitian ini proses perancangan karakter berupa eksplorasi bentuk, proporsi, dan *style* kurang terlihat. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk penelitian di masa yang akan datang untuk mendokumentasikan dan memperlihatkan proses tersebut.

Dalam merancang karakter penulis juga menyarankan untuk meneliti visual horor seperti apa yang ingin diambil dalam menceritakan kisah horor itu. Penampilan visual sendiri dapat ditentukan dengan melakukan pengumpulan referensi visual seperti tokoh-tokoh dari film-film horor maupun dari komik-komik horor.

UMMN