



### **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

Setelah melakukan penelitian dan eksplorasi dalam merancang tokoh, maka penulis menyimpulkan beberapa hal yang perlu dilakukan dalam merancang tokoh menggunakan budaya Dayak Ngaju:

1. Memahami kebudayaan Dayak Ngaju secara menyeluruh. Baik dari segi fisik maupun *non-fisik*. Segi fisik seperti kostum, peralatan, aksesoris, dll. Segi *non-fisik* seperti kepercayaan, hukum, tradisi, kemampuan spritual, dll. Segi budaya *non-fisik* akan sangat berpengaruh *three-dimensional* tokoh yang nantinya juga akan mempengaruhi segi fisik budaya pada tokoh.
2. Memperhatikan aturan-aturan dalam adat Dayak Ngaju untuk penggunaannya dalam perancangan. Misalnya aturan warna, motif tato, penggunaan pakaian sesuai situasi dan status, dsb, yang terdapat makna dan aturan tertentu.
3. Menentukan *archetype* dan *three-dimensional* tokoh. *Archetype* tokoh ditentukan berdasarkan posisi tokoh di dalam cerita. *Three-dimensional* tokoh ditentukan untuk membuat latar belakang tokoh yang disesuaikan berdasarkan posisinya di dalam cerita dan pengaruh dari kebudayaan Dayak Ngaju.

4. Dalam perancangan tokoh, langkah pertama adalah menentukan hirarki tokoh berdasarkan *archetype*. Kemudian, langkah berikutnya menentukan bentuk dasar yang sesuai dengan *three-dimensional* tokoh. Selanjutnya merancang dan mengeksplorasi proporsi serta fisiognomi yang disesuaikan dengan referensi, *three-dimensional*, dan *archetype*.
5. Dalam perancangan kostum tokoh, langkah pertama adalah mengobservasi dan menentukan kostum tokoh yang disesuaikan berdasarkan posisinya di cerita dan kebudayaan Dayak Ngaju. Kemudian, langkah selanjutnya melakukan eksplorasi berdasarkan referensi yang ada.

## 5.2. Saran

Dalam proses merancang tokoh yang menggunakan budaya, penting untuk memahami setiap unsur dan aturan dalam budaya tersebut. Kemudian diperlukan juga untuk mengobservasi secara langsung dengan mengunjungi suatu tempat yang terdapat kebudayaan yang diteliti atau wawancara dengan orang terkait. Observasi secara langsung diperlukan untuk menyesuaikan dan mengklarifikasi sumber-sumber dari literatur dengan hasil observasi. Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya sumber-sumber literatur tertulis mengenai budaya, terutama budaya di luar Jawa dan Bali seperti budaya Dayak di Kalimantan. Selain itu, observasi secara langsung juga dapat untuk meningkatkan motivasi dan memberikan pengalaman tersendiri dalam suatu proyek kreatif yang mengangkat suatu kebudayaan tertentu.

Kemudian dalam merancang tokoh, diperlukan juga keberanian untuk lebih mengeksplorasi, baik dari teori maupun eksplorasi desain. Dari teori seperti mencari detail teori diluar teori ilmu desain sendiri, seperti teori ras dalam antropologi, temperamen dalam psikologi, dan fisiognomi.

Selain itu, dalam menyusun metode perancangan, perlu disesuaikan dengan cerita dan sumber literatur yang digunakan. Metode perancangan juga dapat dipengaruhi dengan penekanan pendekatan yang dipilih.



UMN