



### **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 hasil analisis mengenai perancangan tokoh pada video musik RAN “DEKAT DI HATI” versi REDSHIFT *remix* menggunakan gaya gambar manga, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam merancang tokoh Ai, Aiden dan Olivia diperlukan pengertian dan teori mengenai bagaimana merancang tokoh misal hierarki tokoh, 3 *dimensional characters*, teori warna, ras dan teori manga. Sehingga dapat tercipta tokoh yang sesuai dengan kebutuhan cerita.

2. Pada tokoh Ai, dia adalah seorang gadis virtual pada sebuah aplikasi pacar virtual “LOVE & DATE SIMULATOR” berambut panjang merah muda, bermata biru dan berkulit putih dan mengenakan *casual dress* berwarna abu abu tua . Ai adalah seorang yang ekspresif. Sumber referensi didapat dari tokoh animasi yang sudah ada seperti Louise, Takane serta GATEBOX, Vocaloid dan *game* atau *visual novel* lainnya . Ai dibuat dengan gaya manga yaitu *Slightly Abstracted Version* untuk proporsi wajah dan 1:6 untuk proporsi tubuh. Hierarkinya adalah *lead character*.

3. Pada tokoh Aiden , dia adalah seorang mahasiswa berambut pendek warna hitam berkulit putih dan mata yang berwarna hitam sesuai dengan teori ras *mongoloid* . Pakaian Aiden akan berganti sesuai dengan scene

yang ada. Aiden adalah seorang yang *easy going* namun emosional. Sumber referensi didapat dari tokoh animasi yang sudah ada seperti Banri Tada dan juga dari dokumentasi pribadi penulis yaitu studi mahasiswa pada tempat penulis berkuliah. Aiden dibuat dengan gaya manga yaitu *Slightly Abstracted Version* untuk proporsi wajah dan 1:7 untuk proporsi tubuh. Hieraknya adalah *lead character*.

4. Pada tokoh Olivia, dia adalah seorang mahasiswi berambut pendek yang dicat warna coklat, mata yang berwarna coklat karena menggunakan *softlense* dan berkulit putih sesuai teori ras *mongoloid*. Olivia mengenakan *sweater turtleneck* berwarna coklat muda karena tokoh tersebut baru akan muncul ketika hari hujan. Olivia adalah seorang yang *ambivert*, tenang dan dewasa yang kontras dengan AI. Sumber referensi didapat dari tokoh animasi yang sudah ada seperti Haruhi Fujioka dan juga dari dokumentasi pribadi penulis yaitu studi mahasiswi pada tempat penulis berkuliah. Olivia dibuat dengan gaya manga yaitu *Slightly Abstracted Version* untuk proporsi wajah dan 1:6 untuk proporsi tubuh. Hieraknya adalah *lead character*.

4. Penggunaan referensi baik *studi existing*, dokumentasi pribadi menjadi sangat penting bagi penciptaan tokoh, sebab dengan referensi yang tepat penulis mendapatkan garis besar untuk tokoh yang akan diciptakan.

5. Dalam menciptakan tokoh, buatlah beberapa alternatif tapi perhatikan juga kesesuaiannya sehingga tidak memakan terlalu banyak waktu.

## 5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan tokoh adalah :

1. Dalam penciptaan karya yang berupa video musik, hendaknya didapatkan izin terlebih dahulu dari pihak yang bersangkutan . Penulis sendiri telah meminta izin dari pihak Orange Entertainment selaku management RAN melalui telepon dan REDSHIFT yang telah menciptakan versi alternatif (*remix*) melalui pesan Facebook.
2. Perhatikan lirik dan nada yang ada pada lagu tersebut sehingga dapat tercipta sebuah cerita yang cocok dengan musik tersebut beserta desain tokoh yang tepat.
3. Dalam merancang tokoh yang tepat, dibutuhkan konsep dan tema yang telah dipertimbangkan dengan matang.
4. Perhatikan juga penggunaan teori yang tepat dan relevan dengan kebutuhan perancangan tokoh
5. Carilah referensi yang cukup dan relevan dengan tokoh yang akan dirancang, baik bentuk wajah, ekspresi, bentuk tubuh, kostum, aksesoris dan lain lain. Semakin banyak referensi yang didapatkan, akan semakin mendukung proses kreatif dalam perancangan tokoh.
6. Perhatikan *deadline* dan kemampuan diri sendiri. Jangan terlalu banyak bermain, sebab apabila pekerjaan dilakukan terburu-buru maka akan timbul kepanikan sehingga hasilnya juga tidak akan memuaskan.