



### **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

Pada akhirnya penulis memilih bentuk desain tas 4 sebagai bentuk akhir tas kulit Disa dengan beberapa perubahan sebagai berikut yakni, bentuk alas tas yang menjadi persegi panjang, hiasan tas berbentuk lingkaran dengan diameter 3-4 cm, penggunaan resleting sebagai penutup tas dan penggantian kain pelapis dalam tas menjadi warna coklat.

Namun bentuk akhir tas tetap mampu mewakili karakter Disa yakni, ukuran tas yang masih cukup besar untuk bisa dipamerkan oleh Disa ketika memakainya namun, tetap muat apabila dimasukkan ke dalam loker tempat kerjanya. Hiasan lingkaran berwarna emas yang menjadi simbol akan sesuatu yang akan selalu berulang dan tidak akan pernah habis. Hal ini sesuai dengan karakter Disa yang selalu berbohong dan tidak pernah bisa terlepas dari kebohongannya.

Warna tas yang terkesan tua dan tidak sesuai dengan umur Disa yang masih tergolong muda mampu mewakili karakter Disa yang dalam membeli barang hanya berpatokan kepada harga yang mahal tanpa peduli model tasnya tersebut.

Disa merupakan karakter utama dalam cerita *Bektén*. *Props* dirancang akan berdasarkan dari 3D *character* Disa. Tas Disa termasuk kedalam kategori *handprops* yang bersifat personal, sehingga menjadikan tas tersebut menjadikan film *Bektén* ini unik. Tas menurut perkembangannya mampu menjadi sebuah benda yang mewakili status sosial dan ideologi orang yang mengenakannya, maka dari itu tas Disa mampu mewakili sifat karakter Disa yang ingin menaikkan status sosialnya.

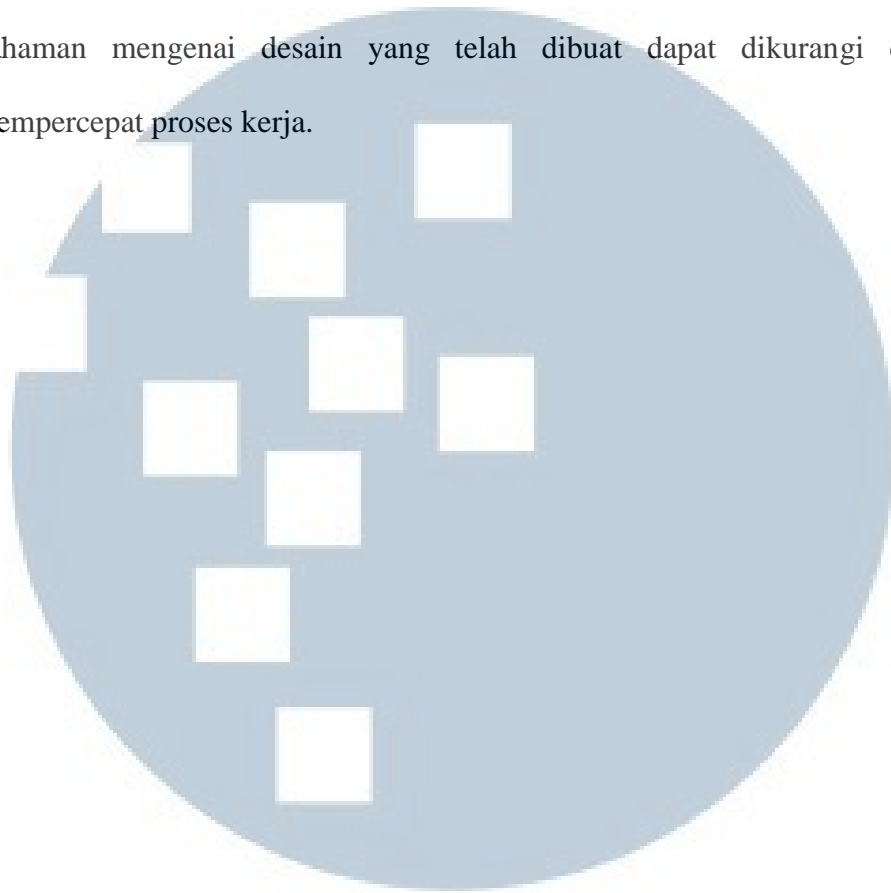
## 5.2. Saran

Dalam merancang tas Disa ini penulis menghadapi berbagai kendala, baik ketika proses merancang desain tas ataupun ketika proses penyelesaian rancangan tersebut oleh pengrajin tas kulit. Secara garis besar kendala yang dihadapi penulis adalah kejelasan 3D *character* dan *background story*, serta kesalah pahaman dalam proses komunikasi dengan pihak pengrajin tas kulit.

Sebelum memulai merancang sebuah *props* ada baiknya untuk melakukan riset yang lebih mendalam mengenai karakter di dalam film pendek tersebut. Selain itu harus dipastikan 3D *character* dan *background story* karakter sangatlah jelas dan masuk akal. Hal ini penting bagi *production designer* dalam mendesain keseluruhan film agar tercipta logika yang lebih masuk akal di dalam film dan kenyataan yang lebih dapat dipercaya oleh penonton.

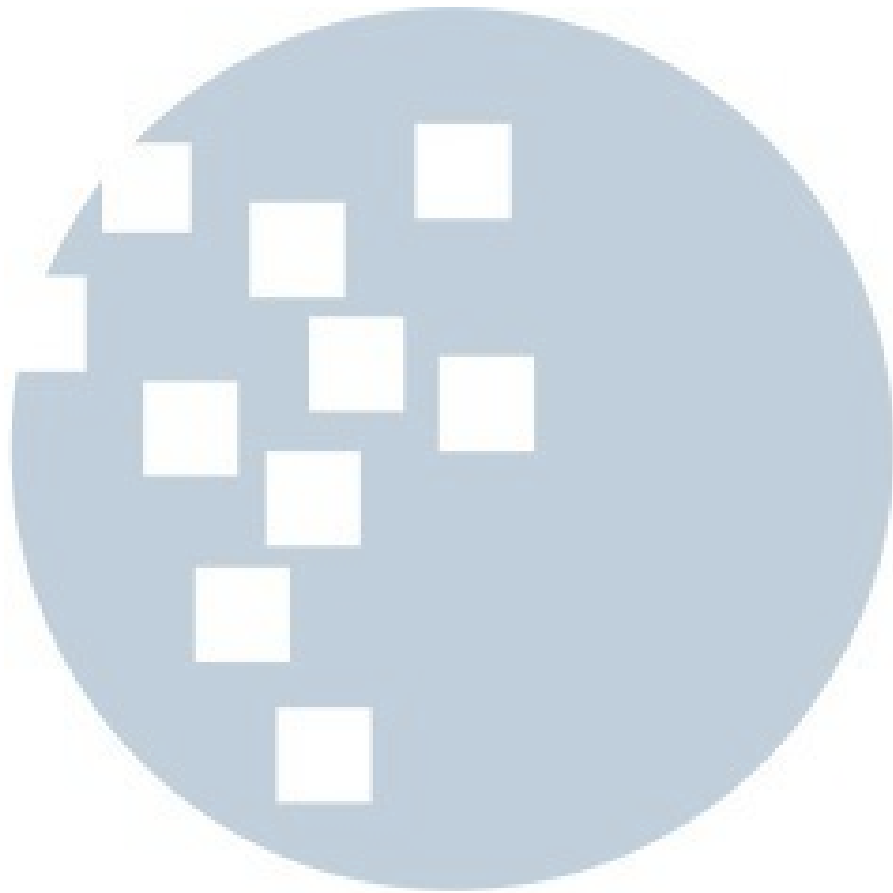
Apabila sedang berhadapan dengan pihak lain yang membantu mewujudkan hasil rancangan, ada baiknya untuk langsung bertemu dibandingkan hanya mengandalkan *handphone* ataupun email. Hal ini penting agar kesalah

pahaman mengenai desain yang telah dibuat dapat dikurangi dan dapat mempercepat proses kerja.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA