

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Tokoh Tedjo dan Rudolf dirancang oleh penulis dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti *three-dimensional* tokoh, kostum, warna, bentuk dan proporsi. Aspek tersebut dibutuhkan untuk menampilkan visual tokoh yang sesuai dengan latar belakang cerita “Sepiring”. Pertimbangan dari pengaplikasian beberapa aspek tersebut ke dalam tokoh Tedjo dan Rudolf juga di pengaruhi oleh sejarah yang ada. Sejarah berguna dalam perancangan ini karena cerita yang ditampilkan dalam “Sepiring” berlatar belakang di situasi yang nyata di masa lalu.

Dalam perancangan *three-dimensional* para tokoh, penulis sengaja membuat *three-dimensional* yang telah disesuaikan dengan latar cerita dan dunia dalam animasi “Sepiring”. Penyesuaian *three-dimensional* ini dilakukan agar tokoh tidak terlihat aneh baik secara visual ataupun tingkah lakunya di dalam dunia animasi “Sepiring”. Selain itu, penyesuaian juga dilakukan untuk kepentingan penyampaian cerita dari animasi “Sepiring”.

Perancangan proporsi serta bentuk dari tokoh Rudolf dan Tedjo di buat dengan menggunakan proporsi tokoh komik “Jitu” sebagai referensi. Penulis memilih menggunakan referensi tersebut karena masih sesuai dengan proporsi tubuh manusia pada umumnya dan tidak berbentuk terlalu imajinatif. Selain itu, komik “Jitu” yang dibuat oleh orang asli Indonesia juga dijadikan sebagai referensi bagaimana menggambarkan wajah penduduk Indonesia kedalam

versinya. Selain referensi dari komik “Jitu”, penulis juga menggunakan referensi foto penuaan tubuh manusia untuk mengetahui bagaimana postur tubuh Tedjo dan Rudolf ketika tua nanti. Selain referensi proporsi, penulis juga menggunakan referensi visual tubuh manusia yang menua untuk diaplikasikan baik untuk proporsi ataupun fitur wajah versi tua kedua tokoh

Aspek penting lainnya yang penting dalam proyek ini adalah kostum dan pewarnaan. Penulis dalam merancang kostum untuk tokoh, didasari dari acuan yang telah didapat. Acuan kostum yang digunakan telah dipilih berdasarkan *three-dimensional* tokoh agar acuan yang digunakan akurat sesuai dengan era-nya. Kostum yang telah dirancang penulis lalu diberi warna sesuai dengan referensi. Dari banyaknya referensi, penulis lalu memilih beberapa warna yang cocok untuk kostum tokoh. Untuk pewarnaan lainnya seperti anggota tubuh, penulis menggunakan acuan dari buku *The Races of Mankind* (1964), untuk menghindari kekeliruan warna kulit kedua tokoh yang memiliki dua ras yang berbeda.

5.2. Saran

Saran penulis bagi pembaca yang akan merancang tokoh, khususnya dengan latar belakang sejarah adalah selain menentukan teori perancangan tokoh yang sesuai, perancang tokoh juga harus mengetahui cerita seputar latar belakang sejarah tersebut. Dengan mengetahui sejarah yang terjadi di era tersebut, maka perancang tokoh dapat mempersempit pencarian referensi agar lebih terfokus sesuai dengan latar belakang cerita. Selain mempermudah pencarian referensi, mengetahui sejarah asli di era tersebut juga akan mempermudah dalam perancangan *three-*

dimensional tokoh. Setelah itu ada baiknya juga bila mungkin, datangi langsung ke museum atau narasumber yang memahami sejarah seputar peristiwa yang akan diangkat. Setelah riset yang cukup, penulis menyarankan untuk mencoba berbagai alternatif rancangan sehingga dapat mengetahui rancangan yang pas.

Terlepas dari itu semua, penulis menyarankan untuk memilih topik yang dikuasai oleh perancang tokoh. Topik tersebut juga harus memiliki keunikan agar dapat memberi kontribusi baik bagi sesama mahasiswa ataupun kampus. Pemilihan topik yang unik ini harus dilakukan dengan hati-hati karena topik yang terlalu berlebihan keunikannya bisa jadi akan sulit untuk dibahas. Pertimbangkan juga bagaimana informasi untuk topik yang ingin dibuat itu bisa didapatkan.