



BAB V

PENUTUP

KESIMPULAN

Untuk membuat sebuah Background yang sesuai dengan penokohan karakter, Penerapan Tri dimensional Karakter Lajos Egri dapat di gunakan sebagai acuan analisis karakter yang komprehensif. Hasil analisis menunjukkan bahwa integrasi antara karakteristik tokoh, penempatan objek properti, pemilihan palet warna, dan pembangunan atmosfer ruang memiliki pengaruh yang signifikan dalam menyampaikan konteks narasi yang tersirat kepada penonton.

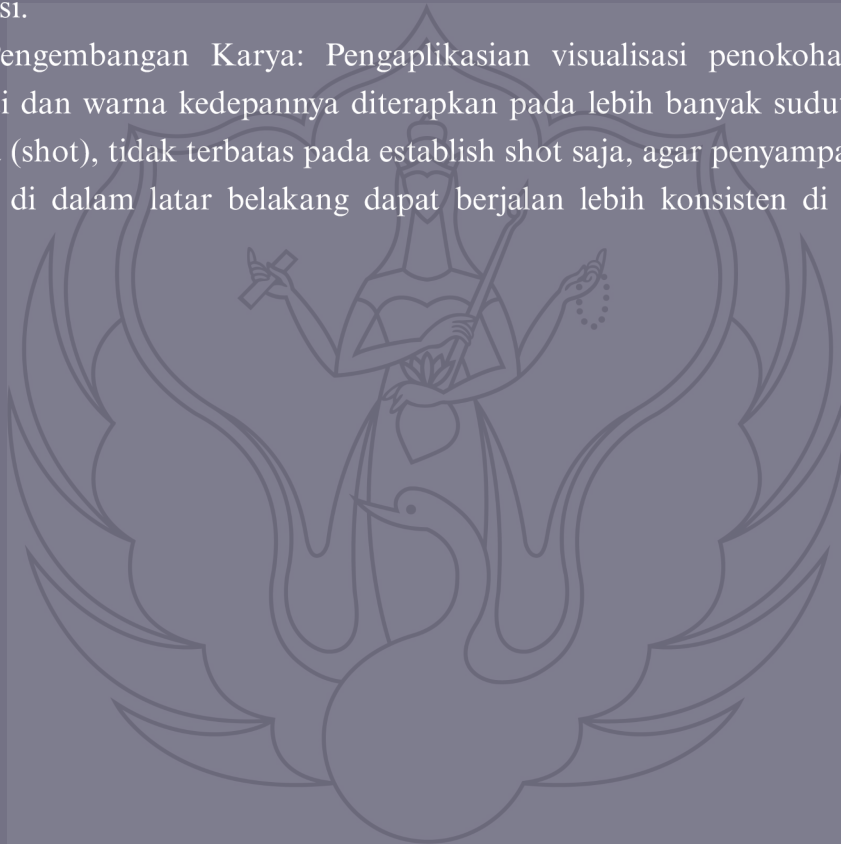
Secara spesifik, kesimpulan dari penelitian ini dapat dijabarkan ke dalam beberapa poin utama berikut:

- Representasi karakter melalui Properti: Penataan elemen ruang dan pemilihan jenis properti di dalam latar belakang tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, melainkan sebagai perpanjangan visual yang mencerminkan status sosial, kebiasaan, serta kondisi psikologis tokoh.
- Kontras Warna sebagai Penegas Suasana: Penggunaan teori warna komplementer pada latar belakang terbukti mampu menciptakan titik fokus visual (*center of interest*). Teknik ini mempermudah audiens dalam menangkap pesan atau detail krusial yang ingin disampaikan dalam sebuah adegan.

selain itu perancangan yang sistematis—mulai dari pembuatan konsep hingga eksekusi digital 2D—berhasil menjaga konsistensi visual sekaligus mengoptimalkan waktu produksi animasi.

SARAN

- Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk mengembangkan analisis Teori Tridimensional Lajos Egri pada elemen sinematografi lain, seperti pergerakan kamera (camera movement) dan tata pencahayaan yang dinamis.
- Bagi Kreator Animasi: Diharapkan dapat memaksimalkan tahap pengembangan konsep (development) secara mendetail sebelum masuk ke tahap eksekusi, guna menjaga konsistensi visual dan menghemat waktu produksi.
- Bagi Pengembangan Karya: Pengaplikasian visualisasi penokohan melalui properti dan warna kedepannya diterapkan pada lebih banyak sudut pandang kamera (shot), tidak terbatas pada establish shot saja, agar penyampaian pesan tersirat di dalam latar belakang dapat berjalan lebih konsisten di sepanjang film.



DAFTAR PUSTAKA

- Egri, L. (1946). *The art of dramatic writing: Its basis in the creative interpretation of human motives*. Simon & Schuster. Tuklas
- Giannetti, L. D. (2002). *Understanding movies* (9th ed.). Prentice Hall. archive.org
- Harlina, S., & Purwanti, S. (2021). The appeal of cartoon characters in instructional media through animation in early childhood education. *Jurnal Neliti*, 1–5. <https://media.neliti.com/media/publications/341108-the-appeal-of-cartoon-characters-in-inst-f458c7ba.pdf> Neliti +1
- Nandy, A. (2022). Perancangan latar belakang 2D animasi lokal sebagai media pengenalan budaya [73683-1477-271626-1-10-20220423]. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 19(1), 12–25. [Berkas Lokal PDF]
- Paramita, N. L. P. S. P. (2022). The influence of three dimensional aspects of main character in the plot of “Birds of Prey” movie. *Humanis: Journal of Arts and Humanities*, 22(1), 59–64. https://www.researchgate.net/publication/360230047_The_Influence_of_Three_Dimensional_Aspects_of_Main_Character_in_the_Plot_of_Birds_of_Prey_Movie Universitas Mahasaraswati Denpasar
- Sna (User). (2012). *The art of Coraline production blog archive*. LiveJournal. archive.org
- Sutin, A. R., Stephan, Y., Luchetti, M., Aschwanden, D., Lee, J. H., Sesker, A. A., & Terracciano, A. (2022). Differential personality change earlier and later in the coronavirus pandemic in a longitudinal sample of adults in the United States. *PLOS ONE*, 17(9), e0274542. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0274542> EurekaAlert! +2
- Wicaksono, A. (2023). Analisis karakterisasi tokoh melalui pendekatan psikologi Lajos Egri. *Cipta: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 4(2), 85–94. unindra.ac.id
- Yuniar, A., & Wardani, S. (Eds.). (2014). *The unofficial art of Coraline: A technical study on stop-motion background art*. Open Archive Press. archive.org