

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal penting terkait tiga rumusan masalah yang sudah dibahas:

- a. Terdapat transformasi secara visual dari desain karakter Batman pada adaptasi *live action* yang signifikan seperti pada *matrix costume* baik dari warna, gaya, fungsi dan teknologi, sementara dalam *matrix form* hanya terjadi perubahan pada usia dan pendekatan bentuk tubuh dari tokoh Batman tiap filmnya untuk aspek seperti ras, gender dan latar tempat masih sama. Sementara untuk *matrix characteristic* memiliki perbedaan tiap filmnya sehingga hal ini membuat keunikan dari tiap film Batman.
- b. Secara penokohan, karakter Batman dalam film nya memiliki karakteristik yang sama. Pada bagian motif hampir seluruh film Batman ingin menyelamatkan Kota Gotham atau memberantas kejahatan, sama hal nya dengan bagian bakat dan kemampuan yang menunjukkan di semua film Batman karakternya memiliki kemampuan bela diri dan alat-alat canggihnya. Namun terdapat perbedaan pada bagian kebiasaan dan pola karena perbedaan pendekatan dari filmnya sehingga di beberapa film Batman tidak menunjukkan kebiasaan dan pola. Meski begitu karena tidak banyak perubahan dalam penokohan sehingga hal ini yang membuat karakter nya ikonik karena selalu memiliki aspek penokohan yang sama dan konsisten.
- c. Dalam segi hermeneutika Batman memilki banyak interpretasi dan makna berbeda dari tiap filmnya. Hal ini disebabkan perbedaan dari gagasan sutradara dan sumber yang diadaptasi, perbedaan tafsir penonton dan kreator juga menjadi faktor penting dari keberagaman makna terhadap desain karakter Batman. Sehingga keberagaman mulai dari kostum, gaya visual, hingga penokohan menegaskan Batman bukanlah hanya sebuah karakter yang diadaptasi dari komik *superhero*, tetapi mencerminkan identitas, budaya, pengaruh sosial pada zaman tersebut dalam tiap filmnya.

5.2. Implikasi

Terdapat implikasi yang didapat setelah mendapatkan hasil kajian pustaka, pembahasan dan penelitian kedalam beberapa hal sebagai berikut:

a. Implikasi Teoritis

Secara teoritis penelitian ini membuktikan pendekatan dengan Manga Matrix dapat membedah visual dari desain karakter dengan detail, untuk Teori Orson Scoot Card dapat dijadikan acuan dan tolak ukur dalam membuat penokohan sebuah karakter dan terakhir pendekatan Hermeneutika Paul Ricouer mempermudah dalam menafsirkan atau menginterpretasikan suatu objek seperti pada penelitian ini sehingga desain karakter memiliki makna dan simbol yang mendalam.

b. Implikasi Praktis

Penelitian ini dapat digunakan menjadi rujukan dan panduan bagi penggiat film, untuk sutradara dan penulis naskah penelitian ini bisa menjadi pemahaman pentingnya desain karakter dalam suatu film sehingga bisa memunculkan tokoh dan karakter yang ikonik dan memiliki makna yang mendalam, sementara untuk kritikus dan praktisi film penelitian ini dapat mempermudah memahami dan membedah suatu desain karakter sehingga bisa mendapatkan makna dan simbol yang terkandung dalam suatu film.

5.3. Rekomendasi

Dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan sehingga penulis memberikan beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya:

a. Bagi Industri Film

Kreator dan penggiat film diharapkan untuk lebih memperhatikan desain karakter dalam film seperti melakukan riset yang mendalam sehingga karya yang dihasilkan lebih otentik dan relevan terhadap penonton. Selain itu diharapkan lebih banyak film yang mengangkat genre *superhero* khususnya di Indonesia karena masih terhitung jari sehingga semakin beragamnya genre film yang ada di tanah air dan minat penonton bertambah.

b. Bagi Akademisi dan Peneliti

Para akademisi diharapkan lebih banyak melakukan studi yang berhubungan desain karakter khususnya di dalam media film. Studi-studi

yang membahas desain karakter diharapkan untuk menambah wawasan pembaca dan membuat semakin sadar pentingnya desain karakter dalam film.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya dapat lebih fokus ke dalam perkembangan budaya dari desain karakter, sehingga ditemukan berbagai faktor baru seperti pengaruh globalisasi, resepsi penonton, dan berbagai budaya populer di masa yang akan datang. Ketiga teori yang digunakan juga bisa dipakai untuk kajian komparatif antar film sehingga menemukan kelebihan, kekurangan, perbedaan dan persamaan dari suatu film untuk melihat bagaimana karakter berkembang dalam tiap film.