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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

2.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penulis mengenai perancangan tokoh dalam film pendek animasi 2D berjudul “Sebelum Kota”, penulis menyimpulkan bahwa:

1. Dalam perancangan dasar tokoh animasi 2D diperlukan berbagai macam teori mengenai perancangan tokoh seperti hierarki tokoh, bentuk tokoh, proporsi umur tokoh, serta *three dimensional character* tokoh yang akan mempengaruhi hasil akhir dari tokoh yang ingin dirancang. Tokoh dalam film pendek animasi 2D “Sebelum Kota” yang menjadi pembahasan penelitian penulis adalah Rojak dan Roy.
2. Teori mengenai wa rna merupakan hal yang penting dalam merancang tokoh, karena setiap warna memiliki psikologinya sendiri. Warna dapat menceritakan banyak hal mengenai tokoh, seperti pada warna utama Rojak yang berwarna putih memberikan kesan polos dan sederhana dan warna biru yang merupakan warna utama dari Roy memberikan kesan dingin.
3. Penggunaan referensi untuk acuan dalam merancang tokoh merupakan suatu hal yang penting. Dengan menggunakan acuan, maka tokoh yang dirancang akan terlihat lebih matang agar sesuai dengan tema film animasi yang diciptakan, seperti pada tokoh Rojak yang memiliki acuan proporsi dan umur, serta bentuk dari tokoh Goku dan Boboiboy, acuan ras dari foto anak suku sunda betawi, dan acuan kostum dan warna dari foto anak

Perancangan Toko Rojak..., M Harish Soewandi, FSD UMN,2019

Indonesia bermain bola. Kemudian pada tokoh Roy memiliki acuan proporsi dan umur, serta bentuk dari tokoh Jafar dan Captain Hook, acuan ras dari foto pria dewasa suku Jawa yang memiliki kedudukan tinggi di suatu perusahaan, acuan kostum dan warna dari foto kontraktor *project manager*.

2.2. Saran

Berikut merupakan saran penulis dalam merancang suatu tokoh:

1. Diperlukan konsep serta tema yang kuat agar perancangan tokoh lebih matang
2. Semakin banyak teori yang diperoleh maka tokoh yang akan dirancang akan semakin matang, sehingga diperlukan studi pustaka yang banyak mengenai teori perancangan tokoh.
3. Perbanyak referensi sebanyak – banyaknya sebagai acuan untuk mendapatkan gambaran tokoh yang ingin dirancang, referensi dapat berupa hierarki tokoh, bentuk, proporsi, kostum, dan masih banyak lagi. Semakin banyak referensi yang diperoleh maka tokoh yang ingin dirancang akan semakin matang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Toko Rojak..., M Harish Soewandi, FSD UMN,2019