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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang Penulis dapat setelah mengerjakan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Tokoh Film Animasi Interaktif Timun Mas adalah untuk dapat merancang sebuah tokoh film animasi yang baik perlu diperhatikan langkah awal yang akan digunakan untuk membuat tokoh tersebut yang dalam tugas akhir ini langkah awal yang dilakukan adalah membuat deskripsi dari tokoh yang akan dibuat sesuai dengan sifat-sifat tokoh didalam cerita. Langkah selanjutnya adalah menentukan gaya gambar dari tokoh tersebut yang disesuaikan dengan target penonton film animasi tersebut. Dalam tugas akhir ini target penonton adalah anak kecil oleh karena itu Penulis memutuskan untuk menggunakan gaya gambar yang merupakan gabungan antara tipe iconic dan tipe simple yang ada pada buku Creating Character with Personality karya Tom Bancroft. Langkah ketiga adalah membuat sketsa tokoh lengkap dengan busana dan akesoris yang sesuai dengan deskripsi tokoh. Langkah terakhir adalah membuatnya kedalam bentuk model 3D.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan tokoh film..., Yesaya Chandra Adi, FSD UMN, 2012

5.2 Saran

Saran yang Penulis dapat berikan kepada pihak lain yang ingin membuat sebuah desain tokoh untuk sebuah film animasi adalah

1. Menentukan target Penonton
2. Menemukan cerita yang tepat sesuai dengan target penonton
3. Membuat deskripsi tokoh sesuai dengan cerita film animasi tersebut
4. Menentukan gaya gambar yang sesuai untuk target penonton dan cerita tersebut
5. Membuat sketsa tokoh
6. Mengeksekusi sketsa tersebut kedalam bentuk 2D (dalam bentuk gambar dengan warna) ataupun 3D (dalam bentuk model yang telah dirigging) sesuai dengan hasil yang diingkan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan tokoh film..., Yesaya Chandra Adi, FSD UMN, 2012