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

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses mendesain tokoh dalam film animasi Iys dan Petualangan di Hutan Mitsik , dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Mendesain tokoh untuk sebuah film animasi tidaklah mudah, perlu pemahaman lebih dalam tentang tokoh itu sendiri serta kemampuan mengeluarkan keistimewaan dari suatu karakter, terutama karakter utama, sehingga karakter tersebut menjadi menonjol, unik, dan melekat di ingatan penonton.
2. Dalam proses mendesain tokoh juga melalui berbagai tahap yang harus dipersiapkan dengan matang sejak dimulainya perancangan suatu cerita. Sehingga mempermudah pengerjaan di tahap selanjutnya.
3. Target penonton memegang peranan penting ketika mendesain suatu tokoh untuk film animasi. Kesesuaian wujud karakter dengan selera penonton akan sangat mempengaruhi kesuksesan film animasi tersebut.
4. *Skill* menggambar sangat mempengaruhi kualitas suatu film animasi dua dimensi. Demikian pula pengetahuan mengenai proporsi tubuh, keluwesan gesture, teori warna, dan pengetahuan lain yang akan sangat mendukung keindahan suatu gambar.
5. Aplikasi unsur suatu budaya ke dalam desain tokoh tidak segampang yang diperkirakan. Perlu adanya penelitian dan mencari informasi sebanyak

Desain Tokoh Dalam..., Rocsanne Utami Putri, FSD UMN, 2013

mungkin untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan mampu membuat desain yang bagus tanpa menyalahi aturan adat yang telah ada.

6. Bekerja secara kelompok atau *team work* perlu adanya kedisiplinan waktu, sikap bertanggung jawab, dan selalu cekatan dalam menghadapi masalah. Disertai dengan tingkat kesabaran yang tinggi ketika mendapati rekan kerja yang memiliki berbagai kekurangan dan harus mampu membimbing serta memberi dorongan agar dapat bekerja dengan maksimal.

5.2. Saran

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan dalam mendesain tokoh untuk film animasi:

1. Persiapkanlah konsep dengan mendetai dan sematang mungkin untuk memudahkan proses perancangan tokoh.
2. Jangan malu meminta pendapat orang lain mengenai karya yang sedang dibuat, karena saran dan kritik dapat dijadikan sarana perbaikan diri.
3. Aturlah waktu dengan sebijak mungkin, jangan sampai terlambat menyelesaikan tugas. Terutama dalam kerja kelompok, karena hal tersebut tidak hanya merugikan diri sendiri, melainkan merugikan satu kelompok.

Desain Tokoh Dalam..., Rocsanne Utami Putri, FSD UMN, 2013