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

Setelah penulis menyelesaikan karakter Galih dan Ratna dan diaplikasikan pada film pendek 3D 'Lovegraph', penulis membuat kesimpulan bahwa dalam membuat karakter Galih dan Ratna terdapat banyak proses yang perlu dilakukan, tidak hanya sekedar menggambar dan langsung membuat karakter 3D, namun harus melalui berbagai tahapan. Karakter Galih adalah pengamen dan Ratna adalah tunawicara sehingga diperlukan studi literatur dan observasi dalam pembuatan karakter agar sesuai dengan konsep cerita dan kesan atau pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada penonton. Karakter Galih maupun Ratna memiliki kekurangan yang akan beperngaruh terhadap sifat dan bentuk karakter. Oleh karena itu, penulis terbantu merancang karakter tersebut dengan melalui tahap *archetype, three dimensional character* untuk membangun sisi sosiologi, psikologi, fisiologi, bentuk, warna, dan sebagainya

Pada saat proses perancangan, penulis kesulitan untuk menunjukan profesi dari seorang karakter dari sisi fisiknya. Maka, penulis menekankan pada kostum dan atribut dari karakter untuk menunjukan profesi dari karakter. Proses perancangan desain karakter Ratna untuk menunjukan kekurangannya juga sulit diungkapkan di sisi desain karena penulis tidak menemukan perbedaan yang terlihat antara penderita tunawicara dengan yang normal melalui observasi yang telah

dilakukan. Oleh karena itu, penulis berusaha menunjukan kekurangannya tersebut melalui gestur ketika berbicara dalam film.

Dalam perancangan karakter, setiap prosesnya saling berkaitan sehingga diperlukan data yang tepat dan mendukung sehingga memudahkan untuk menuju proses selanjutnya. Misalnya, dalam membentuk fisiologis wajah diperlukan data sosiologis karakter sehingga dapat menggunakan bentuk dasar yang mendukung. Sedangkan dalam membentuk sisi sosiologis karakter, diperlukan cerita/ konsep dengan hasil observasi dan data literatur pendukung.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang telah penulis dapat dalam merancang karakter untuk animasi pendek '*Loveograph'*, terdapat beberapa saran yang dapat penulis paparkan bagi pembaca yang ingin mengambil topik serupa untuk tugas akhir. Observasi langsung sangat membantu karena selain dapat melihat secara langsung referensi secara fisik, namun juga dapat mengetahui sikap dan perilaku untuk diterapkan ke dalam desain karakter. Perlu diperhatikan juga proporsi dan bentuk agar sesuai dengan konsep cerita.