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 desain tokoh pada film animasi 2D Fallacious, terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1.) Tokoh Ronald dan Aksa dalam film animasi Fallacious dirancang sesuai kebutuhan cerita dan tema film. Pada tokoh Ronald dilakukan pengumpulan data dengan wawancara untuk mendalami tokoh sebagai fotografer jurnalistik, sedangkan tokoh Aksa didukung oleh refrensi tokoh animasi pahlawan lainnya dengan melakukan analisis dari latar belakang tokoh sampai desain kostum untuk memperkuat peran Aksa pada film. Kemudian tokoh dikembangkan berdasarkan fisiologi, sosiologi, dan psikologi masing-masing tokoh.

2.) Latar belakang masing-masing tokoh dibuat berdasarkan refrensi dan dilihat dari lingkungan yang ada disekitar, agar hasilnya tetap relevan dan terlihat lokal. Setiap latar belakang tokoh memiliki hubungan yang dapat dilihat pada film, sehingga tokohistik tiap tokoh dapat dilihat jelas.

3.) Visualisasi tokoh pada film ini dirancang berdasarkan acuan dan *three dimensional character* yang telah dibuat, agar hasilnya sesuai dan tidak bertolak belakang. Sebuah desain tokoh tidak dilihat dari segi visual yang bagus maupun tidak, karena tidak ada batasan untuk merancang penampilan

Desain Tokoh Pada Film..., Michelle Illona, FSD UMN, 2018

tokoh. Hal yang penting adalah kuat atau tidaknya tokohistik tokoh pada film dan mendukung atau tidaknya latar belakang tokoh pada film.

5.2. Saran

Berikut ini adalah saran untuk merancang desain tokoh pada film animasi:

1.) Sebelum membuat sketsa desain tokoh, pahami cerita dan kriteria tokoh yang diinginkan sesuai dengan peran tokoh pada cerita. Setelah itu cari refrensi dan acuan tokoh yang mendukung tokoh, kita dapat mencarinya dari berbagai sumber maupun yang ada di lingkungan sekitar. Selain mencari refrensi, ada baiknya juga melakukan penelitian untuk memperkuat tokoh.

2.) Buatlah konsep tokoh berdasarkan hasil penelitian dan refrensi yang ada, sebuah konsep meliputi aspek sosiologi, fisiologi, dan psikologi. Setiap aspek harus mendukung peran tokoh pada film, agar terbangun sebuah tokoh yang istimewa dan menarik penonton.

3.) Dalam proses mengerjakannya harus tetap komitmen dan yang paling penting adalah disiplin waktu, karena banyak hal yang dapat mengganggu konsentrasi saat mengerjakan proyek.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA