



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.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam proses perancangan tokoh pada motion comic Janu, penulis memulai dari tahap membuat konsep. Dimulai dari penulisan latar belakang pembuatan motion comic, penulis memilih cerita Janu yang merupakan seorang mahasiswa untuk menyampaikan sebuah pesan kepada mahasiswa dan mahasiswi yang masih berkuliah dan sedang melakukan tugas akhir, supaya penonton bisa mencontoh Janu yang tetap bersemangat pada saat sedang menghadapi masalah. Fokus pembahasan dalam motion comic adalah tiga tokoh yaitu Janu, Adira dan Alex. Cerita Janu diharapkan dapat menjadi pelajaran untuk mahasiswa yang sedang ataupun belum mengambil mata kuliah final project untuk selalu bersemangat walaupun dalam kesusahan mengerjakan proyek.

Perancangan tokoh yang dilakukan penulis berdasarkan literatur yang membahas mengenai proporsi tubuh. Dari kepala sampai dengan badan, serta perancangan kepribadian sebuah tokoh dan perannya didalam sebuah cerita. Teori tiga dimensi karakter yang membahas fisiologi, sosiologi, dan psikologi tokoh juga dipergunakan untuk menentukan sifat dan kepribadian sebuah tokoh. Teori warna yang digunakan untuk memberikan kepribadian dan ekspresi yang diberikan tokoh.

Janu diceritakan menggunakan media *motion comic* dengan harapan dapat mendorong semangat dan bangkitnya komik-komik lokal indonesia yang

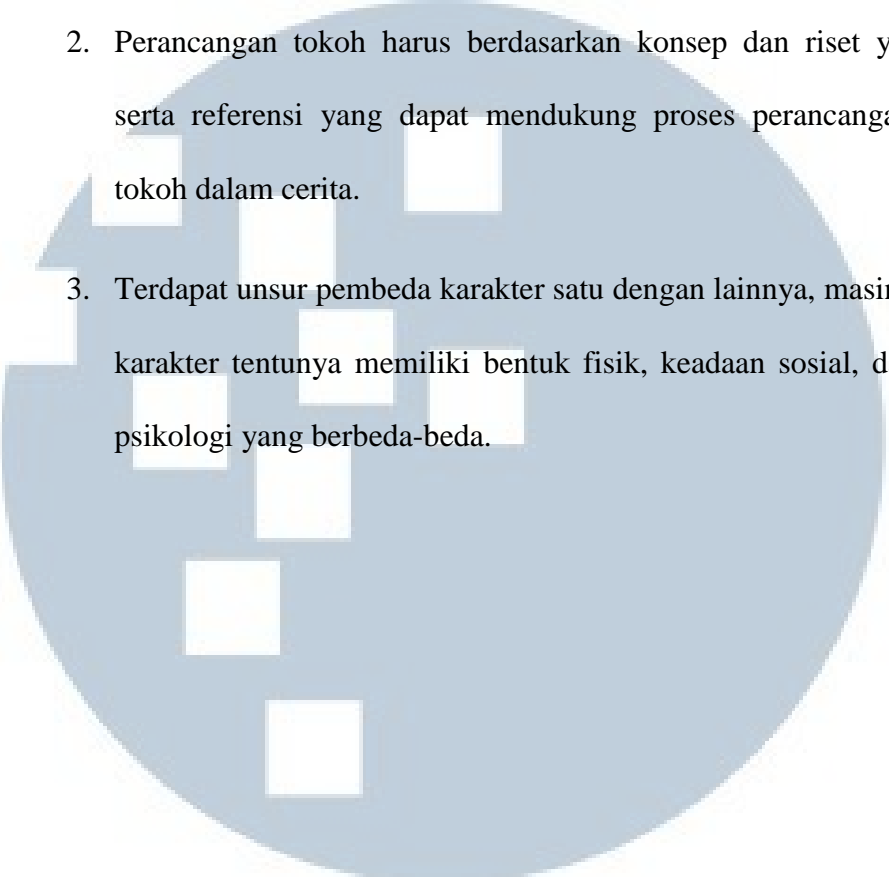
menceritakan kehidupan sehari-hari dan dapat memberikan pesan serta semangat kepada orang yang membaca.

5.2. Saran

Diperlukan tanggungjawab yang besar mengerjakan sebuah proyek individu, dapat mengatur waktu yang efektif supaya dapat menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Pengumpulan data-data yang berhubungan dengan pembahasan dan menyusun timeline mengerjakan proyek dengan terstruktur dapat membantu dalam proses pengerjaan proyek. Dalam proyek ini penulis memfokuskan pada perancangan tokoh.

Tokoh merupakan Pengerak sebuah cerita, dan berperan penting dalam sebuah cerita. Sebuah tokoh dapat membuat pembaca merasakan emosi yang ada pada cerita tersebut, tokoh juga membuat pembaca atau penonton dapat memahami isi cerita, alur cerita, dan pesan yang terkandung dalam sebuah cerita. Hal ini yang membuat sebuah perancangan tokoh dalam sebuah cerita menjadi sebuah proses yang penting. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam proses merancang sebuah karakter antara lain :

1. Tokoh yang terdapat dalam cerita harus jelas dan logis, tokoh yang dirancang harus memiliki peran masing-masing di dalam cerita. apakah tokoh yang dirancang mempengaruhi alur cerita atau hanya karakter selingan.

- 
2. Perancangan tokoh harus berdasarkan konsep dan riset yang jelas, serta referensi yang dapat mendukung proses perancangan sebuah tokoh dalam cerita.
 3. Terdapat unsur pembeda karakter satu dengan lainnya, masing-masing karakter tentunya memiliki bentuk fisik, keadaan sosial, dan tingkat psikologi yang berbeda-beda.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA