



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

Berdasarkan proses desain karakter yang dilakukan untuk proyek animasi 2D Concordia, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

- 1.) Karakter Miho dan Bartholomew dalam animasi Concordia didesain berdasarkan kebutuhan cerita dan tema Concordia. Selain itu, dilakukan juga studi eksistensi karakter-karakter *anime* lain yang digunakan sebagai referensi. Kemudian karakter dikembangkan berdasarkan fisiologi, sosiologi dan psikologi masing-masing karakter sampai didapatkan hasil akhir yang disetujui oleh tim produksi dan siap digunakan dalam animasi.
- 2.) Aplikasi unsur budaya Jepang dan Eropa pada karakter Miho terlihat dari kepribadian dan penampilan fisiknya (pakaian, warna rambut, kulit, dan postur tubuh) dengan tidak melanggar norma dan nilai budaya yang berlaku. Sedangkan aplikasi unsur budaya Eropa pada karakter Bartholomew terlihat dari pakaian dan penampilan fisiknya. Aplikasi unsur budaya pada kedua karakter dikaitkan dengan *environment* Concordia yang mengusung budaya Eropa dan Asia.
- 3.) Desain karakter tidak boleh hanya bagus dan lucu, namun karakter harus memiliki kedalaman emosi, berkaitan dengan cerita dan tema yang diangkat, serta dapat membuat penonton menyukai, ataupun membenci karakter tersebut.

Karakter tidak hanya didesain berdasarkan karakter saat itu, namun harus dipikirkan pula masa lalu dan masa depan karakter.

- 4.) Seorang *character designer* tidak hanya membutuhkan kemampuan gambar yang baik, namun ia harus peka, kritis, dan mampu berpikir lebih dalam. Ia juga harus mengerti mengenai elemen desain, dan mampu menggambar apa saja yang dibutuhkan (properti, pakaian, benda-benda, dan sebagainya).
- 5.) Karakter yang telah selesai dibuat, dalam praktik penerapannya, memiliki hasil yang berbeda dengan *character sheet*, baik dari gaya gambar, maupun warna. Perbedaan ini disebabkan oleh kebutuhan para animator untuk menyesuaikan gaya gambar yang paling mudah diikuti agar mempermudah proses animasi.

5.2. Saran

Berikut ini adalah saran dari penulis dalam mendesain karakter untuk animasi:

- 1.) Sebelum memulai membuat sketsa desain karakter, sebaiknya terlebih dahulu membaca cerita dan kriteria yang diinginkan dalam proyek tersebut atau menanyakan terhadap diri sendiri pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan karakter.
- 2.) Buatlah sebuah konsep karakter yang kuat, baik dari fisiologi, sosiologi, dan psikologinya, agar terbangun sebuah karakter yang istimewa dan menarik perhatian penonton.
- 3.) Jika bekerja dalam sebuah tim, bertoleransilah terhadap sesama anggota tim dan kenali dengan baik jenis pekerjaan dan bagian masing-masing anggota tim. Selain itu juga disiplin dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan.