



### **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**

Setelah terselesaikannya tugas akhir ini, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Karakter pastur dan anak pastur dalam cerita Visual Novel “The Demon and The Sin” mengacu kepada pakaian pada jaman yang ditentukan, tetapi warna yang diambil tidak mengacu kepada sejarah jaman tersebut sehingga dikategorikan sebagai cerita fiksi.
2. Bentuk dasar dan warna mempengaruhi sifat dan kepribadian karakter. Contohnya, bentuk dasar wajah Estevez menggunakan segitiga. Bentuk segitiga menurut Tom Bancroft merepresentasikan karakter jahat. Warna pakaian Eleanor menggunakan warna cerah, sesuai dengan pernyataan Bryan Tillman, warna tersebut merepresentasikan sifat yang sesuai dengan karakter Eleanor.
3. Pendapat Bryan Tillman mengenai warna hitam dan putih dapat mengalami pergeseran arti. Warna hitam pertanda jahat, tetapi dilain halnya warna hitam tidak selalu jahat, begitu juga dengan warna putih.

Penulis mengambil pakaian karakter yang tidak dibahas di laporan, yaitu pakaian Isadore. Isadore memakai pakaian hitam. Pakaian hitam merupakan pakaian seorang biarawati. Warna hitam pertanda jahat, tetapi Isadore merupakan karakter protagonist dalam cerita dan tidak memiliki sifat jahat. Estevez memakai pakaian putih karena ia adalah seorang

pastur. Warna putih pertanda kebaikan, tetapi Estevez merupakan karakter antagonis dalam cerita.

## 5.2. Saran

Dalam perancangan karakter, agar tidak terjadi kejangalan dalam karakter tersebut, sebaiknya diriset terlebih dahulu. Seorang karakter desainer yang sudah ahli pun masih menggunakan referensi sebagai acuan. Referensi berguna agar perancangan karakter tepat sasaran. Jangan takut untuk bereksperimen dalam merancang karakter, karena semakin lama kita bereksperimen, kemampuan dan *skil* dalam merancang karakter akan menjadi semakin terasah dengan baik.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA