



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 pembuatan tugas akhir ini, kesimpulan yang dapat ditarik dari keseluruhan proses ini adalah :

1. Secara umum, perancangan tokoh dalam film animasi *La Nina* menggunakan teori *bone structure* yang terdiri dari pembahasan fisiologi, psikologi, dan sosiologi (Egri, 1960).
2. Penggunaan *bone structure* dan latar 5W+1H yang jelas serta terperinci akan mempermudah dan mempersingkat perancangan karakter.
3. Perancangan bentuk wajah karakter Nina menggunakan teori Tillman (2011) yaitu penggabungan antara bentuk segitiga dengan lingkaran. Untuk perancangan postur tubuh dan mimik wajah, teori Tillman (2011) digabungkan dengan teori Bancroft (2006) untuk membangun emosi dalam cerita.
4. Penggunaan sejarah dan budaya negara lain sebagai referensi sebuah cerita membutuhkan penelitian dan analisis yang mendalam.
5. Pekerjaan karakter desainer memerlukan pembagian waktu yang efisien. Hal ini dikarenakan proses perancangan karakter membutuhkan konsep yang matang dalam waktu yang singkat. Sehingga proses selanjutnya dapat langsung dikerjakan oleh rekan pada bagian lain dalam produksi film.

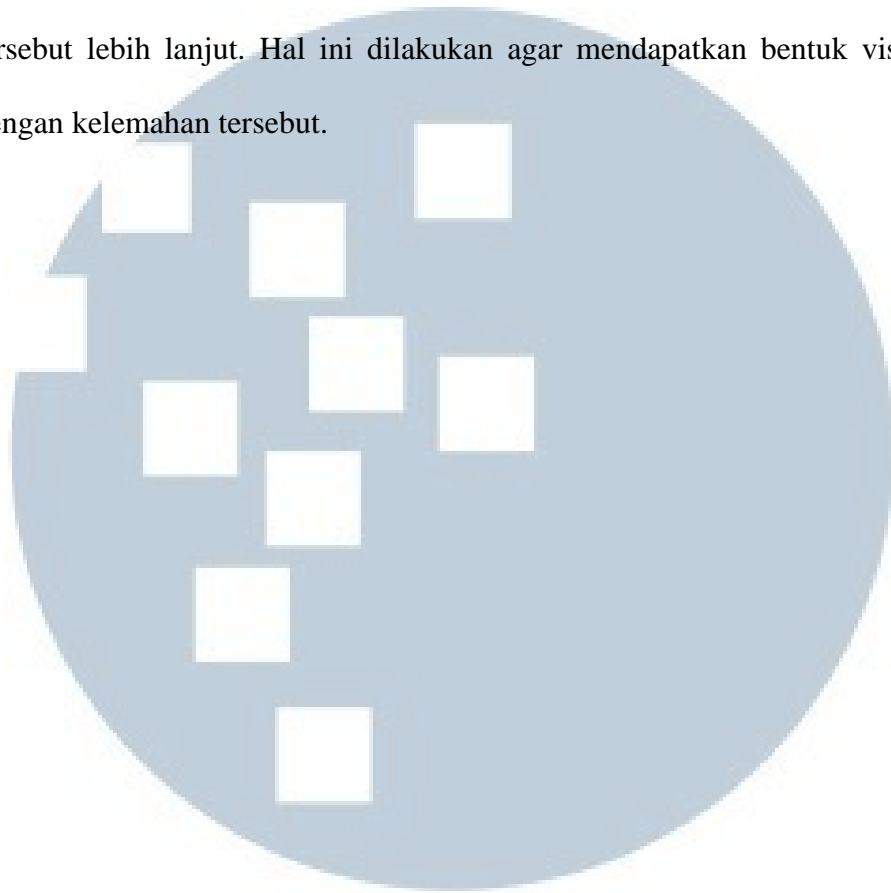
6. Proses pembuatan desain karakter memerlukan waktu dan pengumpulan data yang tepat untuk menciptakan karakter yang menggambarkan keseluruhan cerita.

5.2. Saran

Dalam pembuatan tugas akhir ini, terdapat beberapa hal yang dapat penulis sarankan, yaitu;

1. Bagi yang akan melakukan perancangan karakter, hal penting yang harus dilakukan adalah:
 - a. Menentukan latar belakang fisiologis, psikologis, dan sosiologis terlebih dahulu untuk meningkatkan efisiensi waktu.
 - b. Pencarian referensi yang berhubungan dengan karakter yang akan dirancang akan mempermudah perancang dalam mendapatkan gambaran akan karakter yang dirancang.
2. Dalam pengerjaan tugas secara berkelompok, komunikasi dengan rekan tim sangat diperlukan agar mencapai target sasaran yang tepat dalam perancangan sebuah karakter.
3. Perbanyak eksperimen dalam pencarian bentuk visual tokoh agar membantu memperkuat latar belakang karakter yang akan dirancang kedalam bentuk visual.
4. Jika tokoh memiliki keabnormalan pada tubuh dikarenakan penyakit dan atau cacat bawaan, disarankan untuk mencari referensi dan meneliti kelemahan

tersebut lebih lanjut. Hal ini dilakukan agar mendapatkan bentuk visual sesuai dengan kelemahan tersebut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA