



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

1.1. Kesimpulan

Berikut ini merupakan kesimpulan dari penulis paparkan selama proses perancangan Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan Budaya Baduy Dalam Perancangan Tokoh Pada Film Animasi Aceng”.

- Ada beberapa tahapan penting dalam proses perancangan karakter ini yang harus dilalui secara berurutan. Pada tahap awal proses yaitu menentukan ide dari karakter yang akan dirancang, kemudian menentukan latar belakang dari tokoh karakter, selanjutnya mengumpulkan data dan teori-teori dan pencarian referensi visual. Setelah itu penulis melakukan pembuatan beberapa sketsa yang akan dipilih salah satu yang terbaik sekaligus memberikan warna.
- Ketika melakukan perancangan tokoh karakter yang berasal dari suatu suku, akan banyak membutuhkan banyak data. Untuk mengumpulkan data-data, sebaiknya melakukan wawancara pada seseorang yang berhubungan dengan suatu suku tersebut, karena data yang dikumpulkan akan menjadi lebih akurat.
- Dalam merancang tokoh karakter, seorang desainer harus mengetahui fungsi dari setiap bagian-bagian yang dirancang. Pikirkanlah secara bertahap, hal apa yang akan dirancang dan dapat membantu proses perancangan karakter.
- Meskipun pada akhirnya penulis berhasil menyelesaikan tujuan pada penelitian ini, dan memiliki banyak kekurangan pada proses perancangan karakter yang dirancang penulis.

1.2. Saran

Berikut ini merupakan saran dari penulis yang telah melalui proses perancangan kepada pembaca ataupun para perancang-perancang karakter selanjutnya:

- Siapkanlah banyak konsep untuk merancang dengan matang, hal itu akan membuat proses perancangan dapat berjalan lebih mudah. Semakin banyak konsep yang dikumpulkan, maka akan semakin bagus hasilnya.
- Banyak melakukan eksplorasi sebanyak-banyaknya untuk menemukan desain yang bagus dan lebih baik. Penulis juga bisa mengumpulkan dan meneliti lebih jauh rancangan yang telah dibuat untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
- Kumpulkan banyak referensi dan banyak teori dengan detil untuk membantu proses dalam merancang. Setelah itu pastikan semua hal yang telah dirancang mempunyai teori dasar untuk mendukung dari rancangan desain tersebut.

Demikian laporan dari Tugas Akhir ini. Penulis sangat berharap agar pembahasan yang telah dibuat dalam laporan ini dapat membantu pembaca dan para peneliti yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana rancangan topik desain karakter.