

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan proses penelitian dan perancangan tokoh Asep dan Gugun sebagai ayah dan anak pada keluarga *single parent* dalam animasi 2D berjudul “Bekal”, penulis mampu memberikan kesimpulan untuk menjawab dari rumusan masalah pada awal tahapan perancangan, adapun kesimpulannya sebagai berikut:

1. Dalam merancang tokoh Asep dan Gugun penulis menggunakan gaya gambar *lead character* dengan tinggi 6,5 dan 3,5 kepala, menyesuaikan proporsi orang dewasa dan anak-anak. Penambahan detail pada tokoh juga bertujuan agar sesuai dengan target penonton yang berusia 13-17 tahun. Selain itu, digunakan referensi gaya gambar Esme & Roy (2018) dan juga ilustrasi buku anak dari David Sierra Liston dengan mengurangi penggunaan tekstur yang bertujuan untuk mendapatkan tampilan gambar yang lebih bersih.
2. Untuk menampilkan etnis tokoh digunakan referensi fitur wajah Ridwan Kamil dan juga Observasi wajah anak sunda dari desa Mekarwangi Majalengka.
3. Kepribadian tokoh Gugun yang tertutup dapat ditampilkan melalui busana yaitu jaket dan tas berwarna gelap. Sedangkan tokoh Ayah yang pekerja keras dan penyayang ditampilkan melalui busana kerja yang ditambahkan celemek berwarna merah muda.

5.2. Saran

Dalam merancang tokoh untuk memvisualkan status *single parent*, diperlukan pemahaman lebih dalam mengenai orang tua serta anak yang berstatus *single parent*, baik secara fisik maupun psikologi. Penulis menyarankan untuk melakukan observasi lebih terlebih dahulu untuk mempermudah dalam proses perancangan. Dibutuhkan juga berbagai pemahaman serta teori dalam merancang sebuah tokoh melalui aspek *three-dimensional character*, proporsi, bentuk tubuh, fitur wajah dan busana tokoh. Teori-teori yang berkaitan dengan perancangan tokoh sangat diperlukan karena akan mempengaruhi hasil akhir tokoh. Selain itu, dibutuhkan juga berbagai macam referensi serta acuan yang sesuai dengan tema yang diangkat agar proses perancangan tokoh lebih matang dan lebih baik.