



### **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

#### 6.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis dapat berikan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini adalah:

1. Perancangan *Three Dimensional Character* harus matang sebagai dasar membuat sebuah karakter.
2. Mendesain karakter dalam dunia *stop motion* berbeda dalam tingkat kompleksitas dibandingkan dengan *2D* atau *3D*, karena media yang digunakan, bahan, waktu pengerjaan, dan penyesuaian dengan set dan properti.
3. Pergerakan *armature* harus dirancang dan disesuaikan dengan kepribadian karakter dan faktor teknis saat proses syuting.
4. Perancangan *puppet* harus disesuaikan dengan kepribadian karakter dan faktor teknis pergerakan karakter.

#### 6.2. Saran

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan dalam membuat desain karakter pada film *stop motion*:

1. Memperhatikan waktu pembuatan karakter dengan *deadline* yang ada.

2. Jalin komunikasi dengan *environment design*, agar karakter dan *environment* saling melengkapi.
3. Berkomunikasi antar anggota, agar terlihat bagian apa saja yang mengalami kekurangan dan karya selesai tepat waktu.

