



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

Berdasarkan proses desain karakter dalam limited 2D animation berjudul “The Heaven’s Fall”, penulis menarik kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Perancangan karakter Jaka Tarub, Nawangwulan, Ki Agung, dan Raja Kayangan dibangun dari teori *three dimensional character development* berdasarkan teori dari Egri (2007) dan Sheldon (2004).
2. Dalam mendesain tokoh diperlukan pemahaman yang kuat mengenai karakter seperti dasar *three dimensional character development* dan penelitian yang cukup agar desain tokoh yang dibuat terlihat realistis.
3. Dalam menggabungkan jenis budaya, jangan sampai menghilangkan esensi dari budaya yang akan digabungkan. Hal ini akan membuat budaya yang diambil tidak kehilangan maknanya dan dapat mendukung karakter yang akan dibuat. Contohnya adalah seperti memasukkan jenis visual macan pada karakter Jaka Tarub, dalam mitologi Tiongkok macan memiliki makna keberanian dan kekuatan. Dari hal tersebut, ketika penulis hendak memasukkan jenis visual macan, penulis tetap mempertahankan bentuk asli dari binatang macan tersebut ke dalam ornamen baju perang. Penulis juga

tetap mempertahankan loreng macan yang menjadi bentuk khas dari binatang tersebut.

4. Genre dan target penonton mempunyai pengaruh dalam proses pembuatan karakter. Seperti dalam genre fantasy, desainer dapat membuat sebuah desain yang imajinatif berdasarkan teori dari Peffer (2007) dan Gerrold (2011) selama memiliki dasar konsep yang jelas.
5. Karakter yang dibuat, selain harus sesuai dengan konsep *three dimensional character*, juga sesuai dengan elemen visual lainnya seperti *background*, dan *visual effect*.
6. Penulis akan mencoba melanjutkan pembuatan karya “The Heaven’s Fall” dengan membuat film part 2 dan juga akan membuat *concept book* untuk film ini.

5.2. Saran

Berikut adalah saran penulis untuk pembaca yang akan membuat desain tokoh:

1. Konsep yang jelas dan terarah akan memudahkan proses pembuatan karakter. Pembuatan aspek *three dimensional character development* merupakan dasar dari setiap karakter sehingga hal ini harus dipikirkan secara matang. Dalam mendesain karakter juga diperlukan penelitian yang cukup agar karakter memiliki dasar yang kuat.

2. Ada baiknya membuat beberapa sketsa dulu sehingga memudahkan pemilihan desain, jangan hanya terbatas pada 1 sketsa.
3. Pengelolaan waktu yang efisien serta pembagian waktu yang seimbang antara pembuatan konsep dan eksekusi pembuatan karakter sangat penting agar dapat mencapai hasil yang maksimal dan sesuai dengan *deadline*. Coba untuk fokus pada satu aspek terlebih dahulu, misalnya pada hari Senin fokus pada laporan, dan hari Selasa fokus pada proyek. Hal ini dapat memudahkan mahasiswa sehingga memiliki goal dan milestone yang jelas.

UMMN