



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

Setelah terselesaikannya tugas akhir ini, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Bentuk dasar dan warna dari seorang tokoh dapat menunjukkan personality sebuah tokoh secara visualnya sehingga dapat menunjukkan bagaimana representasi orang-orang dalam melihat fisiologi tokoh.
2. Penggunaan teori three dimensional tokoh dapat membantu desainer untuk mengenal tokoh lebih baik dengan penambahan detail yang didapatkan dari fisiologinya, sosiologi, dan psikologi seorang tokoh.
3. Pembuatan tokoh harus sesuai dengan sosiologinya dimana tempat setting cerita berlangsung harus dicari tahu ciri khas dan pakaian.

5.2. Saran

Dalam merancang tokoh diperlukan berbagai data yang berasal dari referensi maupun penelitian sehingga dapat menjelaskan tokoh secara jelas pada fisiknya, latar belakang serta personalitynya sehingga dapat terlihat jelas pada bentuk visual yang diperlukan dalam penyampaian sebuah cerita.

Dalam membuat sebuah tokoh, perlu adanya kesesuaian dengan Background agar warna dari tokoh sendiri tidak tercampur, dan tokoh lebih terlihat medominasi dalam scene yang terjadi.

Dalam membuat tokoh di Adobe Illustrator, diperlukan pengerjaan yang rapi dimana, di dalam adobe ilustratornya telah diberikan layer dan dipisah-pisahkan, sehingga pada Adobe Flash, layer tersebut saat *dicopy* tetap ada dan tidak perlu memisahkannya lagi satu persatu di dalam adobe flash.



UMN