



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 menyelesaikan tugas akhir ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dalam menentukan sebuah karakter, perlu dipikirkan perancangan secara keseluruhan dan hubungan dari karakter tersebut terhadap lingkungan dan ceritanya. Desainer karakter tidak mungkin dapat membuat 1 karakter saja, tanpa memperhitungkan karakter lain, kondisi lingkungan, serta isi cerita dari film.
2. Untuk menghasilkan karakter yang berkualitas, desainer karakter harus melakukan *research* mendalam mengenai latar belakang dari karakter tersebut, dan hal apa yang membangun karakter tersebut. Penggunaan *3 dimensional character* sebagai dasar perancangan adalah pilihan tepat untuk menghasilkan karakter yang sesuai dengan cerita dan lingkungan.
3. Desainer karakter harus mengenal karakternya luar dalam, seperti mengenal orang terdekat. Karena sebagai pencipta karakter, desainer karakter memiliki kuasa penuh untuk mengatur bagaimana hasil dari karakter tersebut, dengan didukung dari teori dan kebutuhan pada cerita.
4. Apabila bekerja di dalam tim, dibutuhkan komitmen dan pengaturan waktu yang tepat, agar tidak menyebabkan kemunduran dan keterlambatan. Khususnya bagi *concept artists* yang bekerja pada masa pra-produksi,

harus dapat bekerja dengan cepat dan efisien, agar *workflow* pekerjaan dapat dilanjutkan kepada anggota berikutnya.

5.2. Saran

Setelah menyelesaikan tugas akhir ini, penulis juga ingin berbagi saran bagi pembaca. Bagi yang ingin mengambil topik serupa, diharapkan untuk memperdalam pencarian teori, khususnya teori dan literatur yang berhubungan dengan desain karakter. Hal tersebut akan sangat berguna untuk merancang karakteristik dari karakter yang akan dibuat, dan memastikan bahwa karakter bergerak, beraktivitas dan beraksi sesuai dengan *logic* yang dibuat oleh desainer.

Penulis juga ingin menyarankan untuk mengambil tema yang berkaitan dengan budaya Nusantara, karena Indonesia memiliki ragam budaya yang sangat luas, dan sayang apabila tidak dieksplorasi. Baduy hanya salah satu dari banyak ragam budaya Indonesia yang belum terlalu diperhatikan di Indonesia, namun cukup terkenal di mancanegara. Diharapkan pembaca dapat menggarap topik yang menarik, sehingga dapat menarik minat baik masyarakat lokal maupun internasional untuk lebih mengapresiasi budaya Indonesia.

Bagi yang ingin mengambil topik mengenai budaya daerah yang belum tereksplorasi secara luas seperti Baduy, disarankan untuk melakukan riset ke daerahnya secara langsung apabila memungkinkan, untuk lebih mendapatkan suasana dan kondisi dari daerah tersebut. Datang dan melakukan observasi langsung akan sangat membantu untuk menciptakan kembali kondisi dan suasana tersebut kedalam film yang akan dibuat.