



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

Dalam proses pembuatan karakter tentu memiliki banyak aspek yang dapat dilakukan sebelum mendesain karakter tersebut. Misalnya saja, membuat sketsa kerangka, menentukan *tri-dimensional character*, atau menentukan bentuk dan warna pakaian untuk karakter itu sendiri. Hal tersebut yang harus dilakukan oleh penulis untuk mendesain karakter yang kemudian akan diimplementasikan ke dalam animasi 3D berjudul “Spring Forth”.

Pada proses pembuatannya, penentuan bentuk fisik yang diterapkan setiap karakter menjadi hal utama yang harus dilakukan. Salah satunya adalah penentuan gaya pakaian dan proporsi karakter. Dalam menentukan gaya pakaian untuk ketiga karakter dalam animasi ini, mengalami banyak perubahan. Awalnya gaya pakaian yang digunakan merupakan gaya pakaian yang biasa dipakai oleh rakyat biasa di negara Tiongkok.

Akan tetapi, karena belum mencerminkan kedewa-dewian untuk setiap karakter yang ada, pakaian tersebut pun diubah menjadi pakaian yang dipakai oleh anggota keluarga kerajaan dengan ditambahkan beberapa motif yang sesuai dengan elemen dari masing-masing karakter.

Selain itu, penggunaan warna yang awalnya dapat dikatakan menggunakan warna yang asal, kini menjadi terarah dengan melakukan studi lebih dalam mengenai teori warna. Dengan menggunakan 3 warna primer, maka pembentukan warna untuk setiap karakter pun dapat terbentuk dan dapat disesuaikan dengan elemen mereka masing-masing.

Kemudian proporsi untuk karakter pun dibentuk berdasarkan teori yang sudah ada. Dengan proporsi *chibi* seperti yang dijelaskan oleh Hayashi (2010), pembentukan proporsi karakter ini pun menjadi terarah dan jelas. Setelah karakter selesai didesain berdasarkan proporsi yang ada, proporsi *chibi* dengan rasio 1:4 ini ternyata dapat menunjukkan sebuah karakter remaja seperti yang sudah ditetapkan pada proses awal perencanaan karakter untuk animasi “Spring Forth” ini.

Oleh karena itulah, berdasarkan hasil analisis yang ada, proses pembuatan karakter untuk animasi ini dapat diimplementasikan langsung meskipun harus mengalami beberapa revisi yang diperlukan untuk mendesain karakter yang sesuai dengan alur cerita dalam animasi berjudul “Spring Forth” ini.

5.2. Saran

Dalam mendesain sebuah karakter, hal terpenting yang harus dilakukan adalah menentukan kepribadian, model pakaian yang digunakan, model rambut, dan beberapa aspek lainnya. Hal tersebut harus dilakukan sebelum memutuskan untuk mendesain karakter yang diinginkan agar setelah karakter telah selesai didesain tidak diperlukan revisi yang berlebihan.

Selain itu, jika ingin mengambil topik desain karakter, sebaiknya terlebih dahulu menentukan apakah yang akan dibahas dari karakter tersebut. Misalnya saja seperti yang penulis lakukan yaitu pembahasan karakter berdasarkan segi bentuk fisik karakter. Tidak hanya bentuk fisik saja, yang dapat dibahas mengenai karakter bisa dari segi sosiologi atau psikologi karakter, bentuk proporsinya, tipe-tipe karakter, dan lain sebagainya.