



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

4.2. Kesimpulan

Penulis menarik beberapa kesimpulan selama proses perancangan tokoh:

1. Perancangan tokoh membutuhkan penelitian yang sangat mendetil sesuai dengan tema dan konsep tokoh yang akan dibuat.
2. Sebelum masuk ke tahap *production*, dibutuhkan pematangan pada tahap *pre-production* seperti pembuatan sketsa, 3 dimensional karakter, dan *character sheet*-nya.
3. Kemampuan menggambar dan *digital painting* juga penting dalam hal perancangan *sketch* dan pembuatan *texture*. Pengetahuan yang cukup tentang *software* serupa Photoshop dan Zbrush juga penting karena dapat mengoptimalkan dan mempercepat proses pengerjaan.
4. Sebagai seorang karakter desainer sebaiknya tidak tergesa-gesa segera masuk ke dalam proses *production* supaya dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan yang akan terjadi nantinya.
5. Gunakan masukan-masukan yang mendukung terciptanya sebuah tokoh yang berasal dari teman satu tim ataupun dari dosen.

4.3. Saran

Dalam merancang dan mengembangkan tokoh sesuaikan juga antara sketsa dan kemampuan yang dimiliki dalam membuat bentuk visualnya yang mencakup *modeling* dan *texturing*. Menentukan gaya animasi yang akan dipakai juga penting agar tokoh yang akan dikembangkan dapat disesuaikan dengan kemampuan orang yang akan mengambil bagian tersebut.

