



### **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

Perancangan aset tiga dimensi yang berupa aset karakter, properti dan *environment* sangatlah penting dan memiliki pengaruh besar dalam pembuatan buku ilustrasi anak, untuk menghasilkan ilustrasi atau visual yang menarik dan dapat menyampaikan cerita setiap adegan sehingga dengan melihat, pembaca, khususnya anak-anak dapat mengerti dari apa yang ingin disampaikan melalui ilustrasi-ilustrasi tersebut, karena buku ilustrasi anak berperan untuk bercerita dengan sedikit tulisan dan lebih banyak gambar atau ilustrasi.

Tahap awal yang penting adalah dalam hal konsep yaitu dengan memperhatikan latar cerita yang misalnya pada konteks ini adalah latar zaman yaitu zaman mesolitikum di Indonesia. Dengan penentuan latar cerita, aset-aset yang dirancang memiliki acuan yang kuat sehingga saling mendukung dan memiliki tema yang sama satu sama lain. Hal ini juga disadari bermanfaat untuk menghasilkan kesan yang ingin disampaikan.

Menyambung dari penentuan konsep latar cerita, langkah selanjutnya adalah penentuan *style character* yang akan digunakan dalam perancangan karakter dalam buku ilustrasi anak “Sweet Meat”. Dalam hal ini, penentuan *style character* juga diharapkan dapat sesuai dengan ketertarikan anak-anak yang menjadi target dari buku ini. Jenis karakter yang digunakan adalah jenis *cute*

*characters* yang mengacu pada teori Preston Blair (1987). Adapun keunggulan dari penggunaan jenis karakter *cute characters*, bahwa jenis karakter tersebut lebih memiliki kesan yang ramah dan menggemaskan sehingga diperuntukkan untuk membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca buku ilustrasi anak “Sweet Meat”.

## 5.2. Saran

Dengan penelitian tugas akhir berjudul “Perancangan Aset 3D Untuk Buku Ilustrasi Anak *Sweet Meat*”, ditemukan beberapa hal yang dijadikan sebagai saran bagi para akademisi lain yang ingin melakukan proyek atau membahas pembahasan seperti tugas akhir penulis. Hal pertama yang ditemukan adalah bahwa selain penentuan tema visual dan konsep, hal yang perlu diperhatikan untuk memperkuat desain adalah pengumpulan referensi. Salah satu contoh jenis referensi yang diperlukan adalah referensi historis yang misalnya dalam konteks ini adalah referensi zaman peradaban mesolitikum di Indonesia.

Setelah pengumpulan referensi, ditemukan bahwa pentingnya untuk mencari metode atau studi tentang bagaimana pengaplikasian referensi ke dalam desain sehingga tidak terkesan memasukkan referensi secara mentah ke dalam desain karakter, properti dan environment yang dirancang. Dengan mempelajari studi tersebut, diharapkan penggunaan referensi ke dalam desain menjadi lebih sesuai dan juga dapat berkembang sesuai dengan tema visual atau konsep awal yang telah ditentukan.

Selain tentang pengumpulan referensi, hal yang ditemukan adalah perlu diperhatikannya persiapan aset-aset untuk *scene* atau adegan. Yang dimaksudkan dari itu adalah bahwa sebaiknya sejak saat merancang aset-aset seperti karakter, properti dan *environment*, sudah ditentukan dulu apa saja yang diperlukan dari setiap halaman atau *scene*, dengan tetap mengacu kepada cerita yang sudah ditentukan. Dengan cara ini, saat penggabungan aset-aset tersebut dapat lebih efisien dan rapi serta tidak menghambat karena semua aset yang diperlukan sudah dibuat seluruhnya.

Dilihat segi pembuatannya, sebaiknya menggunakan teknik yang dirasa paling dikuasai bagi pembaca yang ingin membuatnya, seperti misalnya dalam konteks ini, penulis menggunakan teknik 3D. Alasannya adalah dalam hal waktu dan juga kualitas. Dengan menggunakan teknik yang lebih dipahami, pengerjaan atau pembuatan aset-aset tersebut menjadi lebih cepat walaupun tentu saja tidak dipungkiri bahwa pasti terdapat beberapa halangan atau masalah yang ditemui. Apabila menemukan masalah teknik, hal yang dapat dilakukan adalah dengan mencari tutorial atau membaca dari buku-buku literatur yang ada sehingga proses dapat berlanjut.

UMMN