



### **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

Desain karakter pada film animasi harus memperhatikan fungsi dan peran dari karakter tersebut. Pada proyek ini, penulis mendesain seorang tokoh utama yang memiliki sifat sangat konservatif, introver, dan melankolis. Unsur-unsur dari karakter tersebut harus digali lebih dalam untuk mendapatkan bentuk yang dapat menyampaikan pesan dalam film tersebut.

Hal pertama yang harus diketahui dari seorang karakter adalah bagian *three dimensional character development* yang terbagi kedalam tiga aspek yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi. Aspek-aspek yang dicari tersebut dapat berupa studi literatur, referensi film, maupun data lain yang mendukung dalam mendesain karakter. Dengan mengetahui hal dasar tersebut dengan sebaik mungkin, akan membantu kita dalam penyusunan konsep selanjutnya.

Film animasi 3D “Train of Thought” ingin menyampaikan sebuah pesan tentang kenangan seorang kakek kepada istrinya. Visual yang ingin dicapai adalah penggambaran kesan tua, kusam untuk lingkungannya, sedangkan bagi karakter ingin digambarkan sebagai seorang yang kaku, introver, dan konvensional. Dari hubungan tersebut penulis sebagai seorang desainer karakter harus dapat menangkap apa yang ingin disampaikan dalam film sehingga tercipta karakter Hendrik dengan visualisasi yang sesuai.

## 5.2. Saran

Menjadi seorang desainer karakter dalam sebuah proyek kelompok memiliki tanggung jawab yang sangat besar. Karakter tersebut harus selesai sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk itu seorang desainer karakter harus mengetahui rancangan kasar dari karakter tersebut sehingga pencarian referensi lebih mudah terfokus. Buatlah jadwal dan pembagian pekerjaan pada anggota kelompok dengan baik. Selain penguasaan konsep, untuk desainer karakter 3D, perlu pengetahuan tentang teknik dari *software-software* 3D yang digunakan. Hal tersebut bertujuan untuk dapat mengefisiensi kerja pada *software* 3D.

Penulis berharap proyek tugas akhir ini dapat memiliki manfaat yang baik untuk rekan-rekan mahasiswa lainnya. Untuk rekan-rekan yang ingin mengambil topik tugas akhir yang berhubungan dengan desain karakter, penulis memberikan saran untuk mengambil topik tentang karakter pada benda-benda mati. Karakter tersebut mengacu pada referensi film seperti *Cars* karya Pixar. Penulis menyarankan hal tersebut karena topik tersebut cukup ideal dan sesuai dengan dasar kata animasi yaitu menghidupkan benda yang mati.