



### **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

1. Dalam perancangan karakter serta desainnya, diperlukan studi yang kuat. Sebuah karakter harus dapat menjawab permasalahan dalam cerita. Desain karakter juga harus memerhatikan desain yang sebelumnya telah ada agar desain karakter lebih masuk akal.
2. *Skill* menggambar akan mempengaruhi waktu dan hasil pengerjaan desain.

#### 5.2. Saran

1. Sebelum memulai proses pembuatan karya agar dipersiapkan konsep karakter yang matang, serta studi desain yang kuat agar memudahkan.
2. Sebaiknya menyesuaikan kemampuan diri sendiri terhadap karya yang akan dibuat agar produksi karya bisa berjalan dengan lancar.
3. Dalam perancangan fisik maupun kostum karakter, disarankan untuk memberikan banyak variasi, agar desain yang dihasilkan lebih variatif dan dapat digunakan dalam situasi yang berbeda.
4. Buatlah jadwal pengerjaan yang rutin dan jangan sampai melenceng dari jadwal yang sudah dibuat sendiri.