



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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai tahapan seperti riset, pencarian data, observasi, dan lainnya untuk membuat karakter arkeolog pada film pendek “Rick the Scavenger”. Penulis menyimpulkan cara untuk mendesain karakter tersebut hingga menjadi output modeling 3D dengan beberapa tahapan.

Langkah pertama dalam perancangan karakter yaitu penulis harus mengerti dan mendalami cerita film. Karena film sendiri menceritakan kisah seorang karakter. Jadi jika penulis salah menginterpretasikan cerita, karakter yang akan dibuat tidak cocok dengan film.

Setelah memahami cerita, penulis membuat latar belakang dari sisi fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Dengan merancang tahapan ini karakteristik tokoh akan lebih mudah divisualisasikan. Salah satunya yaitu memvisualisasikan sosiologis karakter yang berprofesi sebagai arkeolog.

Arkeolog tidak memiliki pakaian resmi tertentu. Akan tetapi saat penulis melakukan observasi karakter arkeolog, penulis mendapati bahwa ciri-ciri arkeolog adalah dominan menggunakan warna coklat tanah dan berpakaian untuk keperluan *outdoor* seperti pekerja lapangan ketika berada di lapangan yaitu memiliki banyak kantong untuk menyimpan peralatan. Selain itu sebagian besar arkeolog selalu mengenakan topi. Hal ini disebabkan karena pengaruh besar dari media film Indiana Jones pada awal tahun 2000.

5.2. Saran

Mendesain sebuah karakter merupakan salah satu poin krusial dalam pembuatan proyek animasi. Jika perancangan karakter mengalami keterlambatan akan berdampak buruk pada timeline kerja kelompok yang bisa diundur khususnya pada bidang *rigging* dan *animasi*.

Selain itu penulis memberi saran kepada pembaca untuk memperluas pencarian data seperti observasi ketika mendesain karakter. Bisa dengan membaca buku, komik, novel, menonton film, dan lainnya. Selain itu wawancara ahli akan membantu banyak pengumpulan data terutama jikalau buku bacaan susah ditemukan. Dan disarankan untuk menemui langsung agar bisa mengambil foto secara langsung.

UMMN