



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

Demikian proses penciptaan desain karakter pada animasi bruu bruu, dimulai dengan pengumpulan data berupa form kepada target penonton dilanjutkan dengan pengumpulan literatur, juga studi referensi yang sesuai, dilanjutkan dengan memilah data yang dibutuhkan untuk dibawa menjadi rancangan akhir karakter yang penulis rancang.

Pada prosesnya, perancangan karakter pada animasi bruu bruu yang telah dilakukan penulis telah menghasilkan analisa yang cukup baik. Penyesuaian dengan literatur dan referensi serta sebaran form juga telah tercapai dengan baik yang dapat ditemukan pada bab 4 berupa analisa dan proses kerja penulis. Hasil survey atas form, studi literatur dan studi referensi berbanding 5 : 3 : 2, dengan mengedepankan kebutuhan penonton, penulis lalu mencerna kembali konsep dengan bantuan literatur dan juga sedikit *influence* dari referensi dengan tujuan menghasilkan karya yang disukai target penonton namun masih matang secara konseptual penciptaannya.

Dalam penciptaan karakter juga tidak luput dari trial dan error, adanya penyesuaian seperti rubahan proporsi, penghapusan beberapa atribut juga bentuk dilakukan supaya rancangan akhir dapat dinikmati oleh target penonton animasi ciptaan penulis dan tim dengan baik, contohnya seperti rubahan proporsi yang ditujukan supaya sifat dan karakteristik karakter dapat terlihat lebih baik dan

penyesuaian bentuk untuk menyesuaikan dengan kemungkinan kegagalan akan rig yang penulis siapkan untuk karakter yang dirancang oleh penulis. Penyesuaian penyesuaian yang ada dilakukan berdasarkan hasil bimbingan dan juga diskusi yang penulis lakukan bersama tim juga dosen pembimbing.

Ketekunan dan kesabaran dalam menempuh tugas akhir ini juga dibutuhkan untuk memberikan hasil maksimal sesuai tema komedi dan dapat di aplikasikan pada *hybrid cgi animation* yg diciptakan penulis dan tim.

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan kepada mereka yang akan membaca atau menggunakan laporan ini untuk kebutuhan riset atas desain karakter ialah:

- Perhatikan kaitan visual terhadap dimensi karakter yang telah dibuat, karena visual harus dapat merepresentasikan dimensi karakter baik dari dimensi fisiologi, psikologi dan juga sosiologi karakter.
- Gaya visual dan warna yang ingin dicapai juga disesuaikan dengan kebutuhan cerita dan genre karya yang akan dibuat.
- Pendapat orang lain merupakan hal yang krusial dalam mencipta desain, dikarenakan selain menambah pengetahuan juga membantu penciptaan karya menuju hasil yang dapat lebih baik.
- Penyesuaian penyesuaian berupa revisi atas desain yang ada perlu dilakukan, mengingat keterbatasan yang mungkin dimiliki atas desain akhir yang ada bila diterapkan kedalam karya akhir.

- Bekerja sama lah dengan tim dengan baik, karena sebagus apapun desain yang telah ada, bila erja sama tim dinilai kurang, maka hasil akhir juga tidak akan maksimal.
- Studi akan referensi dan riset lebih mendalam sebaiknya dilakukan untuk menghindari kritik tidak sedap juga mendambah pengetahuan.

UMN