



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

Berikut adalah kesimpulan yang bisa penulis paparkan selama melakukan proses perancangan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Karakter Protagonis dan Antagonis Pada Film Animasi ARA”.

- Dalam proses perancangan karakter ada beberapa tahapan penting yang harus dilalui secara berurutan. Bagian dari tahap awal pada proses ini adalah penentuan ide dari karakter yang akan dirancang, penentuan latar belakang dari sang karakter, pengumpulan data atau teori-teori, pencarian referensi visual. Selanjutnya mulai dilakukan pembuatan siluet ataupun *rough sketches* yang nantinya akan lebih didetilkan dan difinalisasi dengan warna.
- Pada saat melakukan perancangan karakter yang berasal dari sebuah suku tertentu atau spesifik, akan dibutuhkan banyak data. Untuk mendapatkan data-data ini ada baiknya melakukan wawancara kepada seseorang yang berasal dari suku tersebut karena, ada kemungkinan akan sulit untuk menemukan literturnya.
- Dalam melakukan perancangan karakter, sang desainer harus dapat mengetahui fungsi dari setiap bagian yang ia desain. Pikirkanlah apakah hal yang akan di desain akan membantu sang karakter atau malah membatasinya.
- Meskipun penulis berhasil mencapai tujuan penelitian, masih terdapat beberapa kekurangan pada desain karakter yang dirancang oleh penulis.

Penulis juga merasa masih perlu belajar lebih banyak untuk dapat menghasilkan desain karakter yang lebih baik lagi.

- Kerja sama yang baik antar anggota tim sangat dibutuhkan selama proses perancangan. Komunikasi antar anggota tim akan sangat membantu dalam menentukan hal mana yang harus diprioritaskan terlebih dahulu. Saran dan kritik dari anggota tim juga dapat dijadikan pertimbangan saat melakukan pendesainan. Selain itu ada baiknya bagi setiap anggota tim agar saling mengingatkan dan membantu satu sama lain sehingga target yang sudah ditetapkan dapat dicapai.

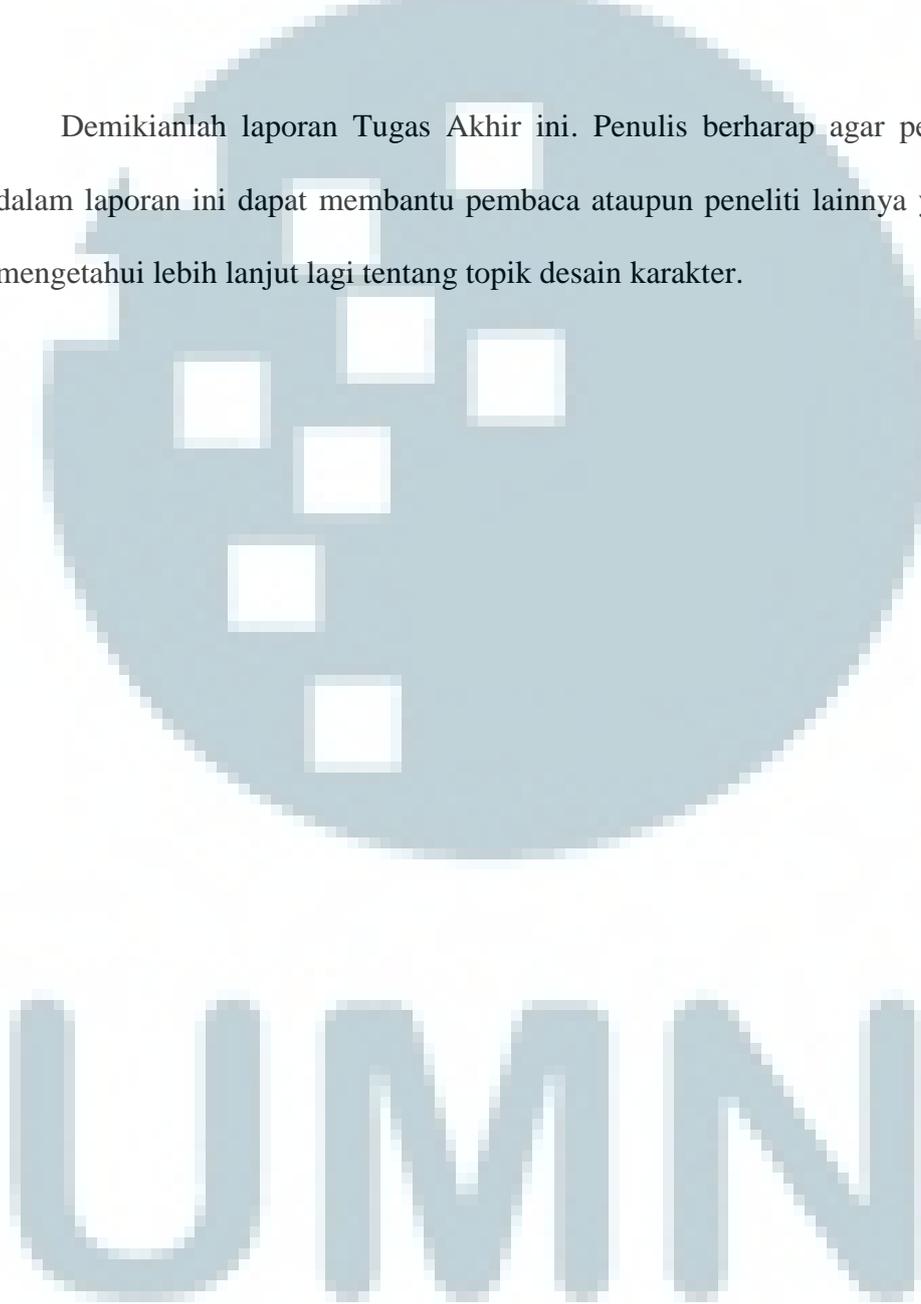
5.2. Saran

Berikut adalah saran dari penulis setelah melalui proses perancangan yang panjang untuk pembaca ataupun para calon *character designer*:

- Siapkanlah konsep-konsep yang akan dirancang secara matang, sehingga proses pendesainan dapat berjalan lebih lancar. Semakin detil konsepnya akan semakin baik juga hasilnya.
- Lakukanlah eksplorasi sebanyak mungkin untuk menemukan desain yang paling pas dan sesuai. Peneliti juga dapat menggabungkan desain-desain yang telah dirancang sebelumnya untuk mendapatkan hasil yang baru.

- Carilah referensi dan teori-teori sedalam mungkin untuk membantu proses perancangan. Selain itu pastikan semua hal yang dirancang memiliki teori sebagai dasar dan pendukung dari perancangan desain tersebut.

Demikianlah laporan Tugas Akhir ini. Penulis berharap agar pembahasan dalam laporan ini dapat membantu pembaca ataupun peneliti lainnya yang ingin mengetahui lebih lanjut lagi tentang topik desain karakter.



UMN