



### **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

Berdasarkan penelitian dan analisis yang dilakukan selama tugas akhir dapat ditarik beberapa kesimpulan :

1. Desain karakter pada film animasi harus memperhatikan karakteristik dan peran dari karakter tersebut dalam cerita. Pada proyek ini terdapat dua tokoh utama yang cukup berbeda satu sama lain, namun dua – duanya adalah tipe manusia yang cukup melankolis, dan introvert. Unsur – unsur karakter demikian harus digali secara dalam.
2. Pemahaman mengenai 3 Dimensional Karakter akan mempermudah proses pembuatan karakter sekaligus *movement sheets* karena di dalam 3Dimensional Karakter terdapat analisis mengenai Psikologis, Fisiologis, serta Sosiologis karakter.
3. Untuk melengkapi apa yang harus diteliti dalam pembuatan *movement sheets* ataupun *wardrobe design*, aspek-aspek yang dicari tersebut dapat berupa studi literatur, referensi film, maupun data lain seperti mengenai *origin race* dan *archetypes* dari karakter tersebut sendiri dapat menjadi hal yang dapat mendukung proses desain karakter.

Film animasi *hybrid* 2D & 3D “Rana” ingin menyampaikan sebuah pesan tentang permasalahan *bullying* yang tidak mengenal waktu dan negara, serta ras, juga untuk menceritakan mengenai bahwa sebagai seorang yang masih muda tidak baik jika kita tidak melawan apa yang telat membuat kita jatuh. Gerakan juga adalah hal yang sangat penting diperhatikan dalam pembuatan desain karakter, karena gerakan adalah hal yang dapat memperjelas emosi serta karakteristik dan sifat seorang karakter.

Visual yang ingin dicapai adalah penggambaran kesan 1950s, yang cerah namun *mellow* untuk karakter Anna, sedangkan untuk karakter Rangga adalah *grey scheme* yang menunjukkan *mysterious*, *mellow*, dan kaku sesuai dengan sifat Rangga.

## 5.2 Saran

Menjadi seorang *character concept artist* dalam sebuah produksi film animasi adalah suatu pekerjaan yang membutuhkan tanggung jawab besar. Karakter yang dibuat beserta konsep final harus dibuat sesuai dengan jadwal yang ditentukan, dan banyaknya revisi akan menentukan seberapa lama produksi akan berlanjut. Buatlah jadwal serta pembagian kerja yang jelas, serta *work log* yang tertata sehingga tidak ada proses tunggu – menunggu antara satu sama lain. Bantu membantu di dalam tim yang tidak satu *work desk* pun sangat dibutuhkan.

Penulis berharap projek 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.

