



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 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Desain karakter memiliki peranan penting dalam sebuah karya animasi. Di dalam sebuah cerita, karakter adalah unsur penentu sekaligus penggerak cerita. Hal paling utama yang perlu dibuat dalam merancang karakter adalah merancang 3 dimensional karakter, yakni merancang aspek fisiologi, sosiologi dan psikologi.

Perancangan karakter melalui teori-teori dan referensi yang telah diteliti dapat membantu mewujudkan karakter dalam bentuk visual, khususnya teori *appeal*. Perancangan karakter yang memiliki *appeal* atau daya tarik, dapat dimulai dari eksplorasi bentuk-bentuk sederhana seperti bentuk persegi, lingkaran atau segitiga, tergantung dari aspek psikologis karakter yang ingin ditunjukkan. Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa karakter akan semakin memiliki daya tarik apabila secara visual dapat memperlihatkan dengan jelas watak dan sifat-sifatnya. Penelitian mengenai peralatan dan bahan-bahan yang digunakan pada masa kebudayaan karakter tersebut dapat mendukung visualisasi karakter yang sesuai dengan jalan cerita.

5.2. Saran

Perancang karakter harus melakukan studi dari banyak sumber dan referensi dalam pembuatan rancangannya. Selain mempelajari teori-teori dan mencari referensi, perancang karakter harus menjiwai karakter tersebut agar dapat memahami dengan baik aspek psikologis karakter.

Harapan penulis adalah penelitian ini dapat memiliki manfaat yang baik untuk mahasiswa lainnya, khususnya bagi yang ingin merancang karakter. Saran saya sebagai penulis dan perancang karakter adalah dalam merancang karakter perlu mengatur waktu dan membuat *timeline*, oleh karena perlu ketepatan waktu dan efisiensi pengerjaan.

UMMN