



### **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 dari hasil analisis mengenai perancangan tokoh dalam animasi 2D berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”, penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk perancangan dasar tokoh animasi 2D diperlukan berbagai macam pengertian serta teori mengenai perancangan sebuah tokoh seperti bentuk tokoh, *archetypes* tokoh, hierarki tokoh, serta *three dimensional character* yang akan mempengaruhi hasil akhir dari tokoh yang dirancang. Hal – hal tersebut sangat membantu penulis dalam merancang tokoh Pandji dan Laras yang tepat.
2. Pengertian mengenai warna merupakan hal yang penting dalam merancang sebuah tokoh. Karena setiap warna memiliki arti tersendiri yang disebut juga dengan psikologi warna. Warna tersebut dapat menceritakan banyak hal mengenai tokoh serta kisahnya, seperti warna utama dari tokoh Laras yaitu warna ungu yang menggambarkan keanggunan dan warna coklat yang merupakan warna utama dari tokoh Pandji yang menggambarkan kekokohan dan kekuasaan.
3. Penggunaan referensi pada perancangan tokoh merupakan suatu hal yang penting. Dengan menggunakan referensi, maka tokoh yang dirancang akan terlihat lebih tepat dan matang agar sesuai dengan tema film animasi yang dibuat. Seperti film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris” yang

berlatar di Jakarta pada tahun 1970-an, referensi yang digunakan untuk merancang kostum tokoh Pandji dan Laras merupakan pakaian – pakaian yang sesuai dengan latar di Jakarta pada tahun 1970-an.

## 5.2. Saran

Berikut adalah saran yang penulis berikan dalam merancang tokoh:

1. Diperlukan konsep serta tema yang matang dan kuat untuk dapat merancang tokoh yang tepat.
2. Perbanyak teori mengenai perancangan tokoh melalui berbagai macam studi pustaka. Dengan teori yang matang maka tokoh yang dirancang akan semakin baik pula.
3. Perbanyak referensi sebanyak – banyaknya untuk mendapatkan gambaran mengenai tokoh yang akan dirancang. Referensi dapat berupa kostum, proporsi tubuh, *personality*, dan masih banyak lagi. Semakin banyak referensi yang didapat, semakin baik tokoh yang dibuat.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA