



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 eksplorasi yang telah dilakukan untuk mendapatkan hasil dalam merancang tokoh, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan.

1. Dalam merancang sebuah tokoh animasi dapat menggunakan warna dasar dengan psikologi tertentu untuk merancang sebuah tokoh, yang menarik dan sesuai dengan aspek-aspek yang diperlukan dalam pembangunan cerita.
2. Agar dapat merancang tokoh dengan baik diperlukan tiga aspek yang penting, yakni fisiologi, sosiologi, dan psikologi (tridimensional karakter). Dimana nantinya aspek ini akan bermanfaat dalam proses pembuatan visual serta kelangsungan cerita dari tokoh itu sendiri.
3. Perancangan karakter tak luput dari bentuk-bentuk dasar yang membantu memvisualisasikan tokoh sesuai dengan pribadi tokoh itu sendiri.
4. Penggunaan literatur dan referensi sangat dibutuhkan untuk merancang tokoh agar dapat menjadi menarik dan unik, serta mudah diingat dan dikenal. Dalam segi visual, referensi juga membantu perancang tokoh, agar lebih imajinatif dan merangsang perancang untuk membuat tokoh baru yang orisinal.

5. Berbagai bentuk dasar bermanfaat untuk lebih menunjukkan peran serta kepribadian tokoh yang dirancang. Dengan memanfaatkan bentuk dasar dengan menggunakan teori peranan serta sifat tokoh jadi lebih mudah dilihat dan dicerna audiens.

5.2. **Saran**

Dalam merancang sebuah tokoh, sangat dibutuhkan banyak Teori serta referensi, dan konsep yang jelas dari mulai awal pembuatan cerita agar tokoh yang dibuat dapat menarik, dan dapat dimengerti oleh audiens. Memanfaatkan warna dasar sebagai pengembangan sifat tokoh, sangat didukung dengan adanya teori yang tepat, dan berbagai masukan dari berbagai referensi tokoh-tokoh lain yang sudah ada dalam film animasi lain.

