



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan observasi dan perancangan dalam menciptakan tokoh yang memiliki kontras, penulis menyimpulkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan dalam merancang sebuah kontras tokoh:

1. Untuk menciptakan tokoh yang memiliki kontras, seorang *character designer* harus paham tentang tokoh seperti apa yang ingin dicapai. Hal ini bias dicapai dengan menggunakan teori *3 dimensional character* untuk menciptakan latar belakang tokoh yang diinginkan.
2. Kontras tokoh dapat dicapai dengan adanya dua atau lebih tokoh sebagai pembandingan diantara kedua tokoh. Untuk mampu menampilkan perbedaan diantara satu karakter dengan karakter yang lain diperlukan pula informasi khusus yang membedakan setiap tokoh, misalnya dengan menggunakan ciri khusus yang ada pada tiap tokoh seperti bekas luka, cacat tubuh dan lain-lain.

5.2 Saran

Nusantara dikenal sebagai Negara kepulauan dan agraris yang sangat besar. Dari dulu perairan Nusantara sering dikunjungi para nelayan dan bangsawan luar untuk berdagang, bahkan hingga saat ini. Dahulu Nusantara memiliki 3 buah pelabuhan besar dan salah satunya Banten. Penulis dalam perancangan ini belum berhasil membawa sebuah lambang dari kota Banten sendiri sebagai kota

pelabuhan. Dalam laporan ini juga penulis hanya mendapatkan buku tunggal untuk mendapatkan informasi tentang Banten sehingga riset yang dilakukan belum maksimal. Diharapkan nantinya, tulisan ini mampu menjadi inspirasi untuk menciptakan tokoh yang mampu melambangkan kota Banten lebih baik lagi.

