



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

Jadi kesimpulan dari perancangan ini ialah dalam merancang karakter, perlu diketahui terlebih dahulu sifat dan psikologi dari karakter tersebut, setelah itu barulah dibuat *mindmapping* dan *brainstorming* untuk menentukan *visual* dari karakter. Selanjutnya barulah dibuat *thumbnail*, siluet, dan sketsa-sketsa karakter dari hasil *mindmap* tersebut. Proporsi dan anatomi merupakan unsur yang penting dalam perancangan karakter, karena proporsi dan anatomi tiap etnis bisa saja memiliki perbedaan yang signifikan.

Perlu diketahui pula pendekatan apa yang digunakan dalam *art style* dan mengapa digunakan pendekatan tersebut. Pendekatan *manga* digunakan karena *visual novel* merupakan bagian dari *manga/anime*, dan pendekatan semi realis digunakan karena didasari dari teori usia target audiens dan untuk menggambarkan karakter Indonesia. Gestur dan ekspresi juga perlu dirancang dalam membuat desain karakter untuk *visual novel*. Karena, karakter *visual novel* umumnya statis sehingga membutuhkan variasi ekspresi dan gestur agar terlihat lebih hidup.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

5.2. Saran

Saran dari penulis ialah penting bagi perancang karakter untuk meneliti terlebih dahulu dan mencari teori-teori sebelum merancang karakter. Teori-teori yang diperlukan ialah teori mengenai *archetype*, *story* dan *arc*, untuk membentuk psikologi dari karakter yang dirancang. Psikologi mempengaruhi bentuk dasar *visual* karakter, seperti persegi, lingkaran, dan segitiga.

Riset untuk referensi atribut karakter penting dalam perancangan. Disarankan untuk lebih memperdalam referensi dari peninggalan sejarah atau kesenian daerah yang sesuai dengan konsep cerita rakyat yang diangkat, jika tidak menemukan referensi dari buku. Dalam perancangan karakter *visual novel*, umumnya karakter tidak memiliki animasi/statis, sehingga karakter memerlukan variasi ekspresi dan gestur. Gestur yang digunakan dalam perancangan karakter adaptasi cerita rakyat Indonesia dapat diperoleh referensinya dari kesenian daerah. Akan tetapi, gestur kesenian daerah dapat terlalu berlebihan sehingga lebih baik mencari tambahan referensi dari film-film kuno yang bercerita tentang cerita rakyat pula. Agar karakter terlihat lebih hidup, selain diberi variasi ekspresi dan gestur dapat juga ditambahkan animasi sederhana seperti kedipan mata.

Ketika merancang karakter Indonesia yang proporsional, cari buku serta referensi yang membahas mengenai proporsi karakter manusia. Karena, manusia memiliki proporsi yang berbeda untuk setiap etnis. Tidak hanya proporsi tubuh, tetapi juga proporsi wajah, namun proporsi wajah bisa didapat dari foto orang Indonesia.