



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

2.1. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan perancangan tokoh, penulis menarik kesimpulan dari beberapa hal penting dalam perancangan tokoh animasi. Penulis akan menjabarkan dalam beberapa poin-poin di antaranya:

1. Untuk merancang tokoh animasi yang mendukung alur cerita, pertama penulis harus memahami konsep cerita dan konsep *environment*. Tokoh, *environment* dan konsep cerita tidak dapat dipisahkan dan harus berhubungan dan saling mendukung.
2. Kedua, untuk membuat alur cerita yang lebih dinamis melalui hubungan antar tokoh, sebaiknya tokoh yang dirancang beragam dan memiliki fisik dan kepribadian yang berbeda, namun memiliki hubungan satu sama lain antar tokoh.
3. Ketiga, perancangan pakaian dan aksesori sebaiknya memiliki fungsi yang sesuai dengan pekerjaan, kepribadian, alur cerita dan peranan sang tokoh dalam cerita.
4. Perancangan tokoh dari sisi psikologis yang berkaitan dengan unsur fisiologis akan membantu menggambarkan kepribadian tokoh.
5. Dalam proses eksplorasi tokoh animasi, dimulai dari tahapan menentukan bentuk dasar, merancang bentuk fisik, kemudian merancang pakaian, ekspresi dan gestur. Keseluruhan proses berpedoman pada *three dimensional character* yang telah dibuat sebelumnya.

2.2. Saran

Berikut ini berisi saran yang penulis berikan kepada pembaca mengenai hal-hal yang sebaiknya dilakukan pembaca jika berada dalam posisi yang serupa dengan penulis. Saran juga dapat berupa masukan mengenai topik lain yang dapat diteliti oleh pembaca.

1. Penulis menyarankan agar dalam merancang sebuah tokoh perlu mempertimbangkan latar cerita.
2. Seluruh proses perancangan tokoh, termasuk pengumpulan data, sebaiknya bermula dari *three dimensional character*. *Three dimensional character* adalah acuan paling dasar dalam perancangan sebuah tokoh.

