



### **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

Berikut beberapa kesimpulan yang dapat penulis tarik setelah melalui proses perancangan tokoh hewan untuk film “Bawa Diriku”:

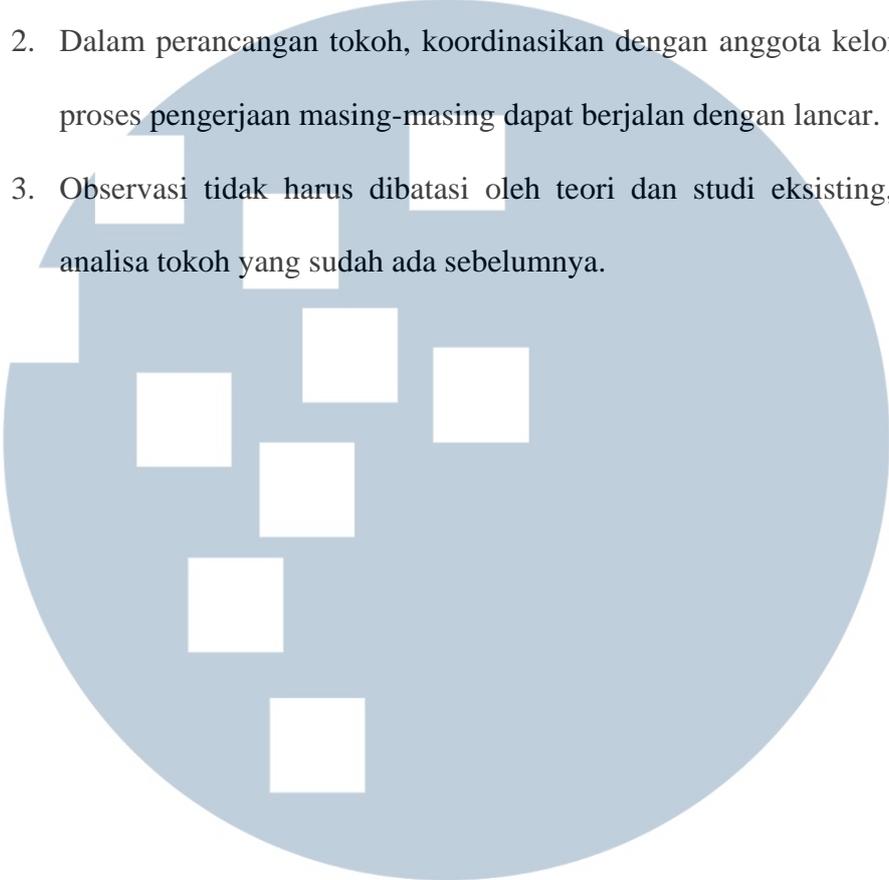
1. Ide dan konsep cerita harus matang terlebih dahulu sebelum merancang tokoh. Hal ini penting untuk dapat mengeksplorasi kepribadian serta memilih arahan visual dalam perancangan tokoh.
2. Penting untuk mematangkan *three-dimensional* tokoh terlebih dahulu sebelum mulai merancang desain tokoh. Tiga poin yang utama adalah kepribadian, fisik dan sosiologi tokoh
3. Studi eksisting terhadap hewan asli lalu membandingkannya dengan teori perancangan tokoh diperlukan untuk membentuk *three-dimensional* tokoh dengan lebih matang dan memberi ciri khas pada desain tokoh.
4. Tujuan dari perancangan tokoh untuk film “Bawa Diriku” adalah untuk merancang tokoh hewan dengan karakteristik ibu dan anak burung gereja.

#### 5.2. Saran

Penulis hendak memberikan beberapa saran berdasarkan proses perancangan tokoh untuk film “Bawa Diriku”:

1. Jika mengambil tokoh hewan, perdalam pengetahuan tentang perilaku dan kebiasaan hidup mereka untuk dapat merancang *three-dimensional* yang lebih matang.

2. Dalam perancangan tokoh, koordinasikan dengan anggota kelompok agar proses pengerjaan masing-masing dapat berjalan dengan lancar.
3. Observasi tidak harus dibatasi oleh teori dan studi eksisting, bisa dari analisa tokoh yang sudah ada sebelumnya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA