



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 hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, dalam merancang tokoh untuk film animasi 3D Trashure, penulis telah menemukan beberapa hal-hal penting. Dalam merancang tokoh, ternyata ada banyak proses yang harus dilakukan. Proses yang dilakukan juga tak hanya mengikuti sesuai acuan, namun harus dikembangkan lagi. Pengembangan rancangan tokoh manusia gerobak dibuat berdasarkan banyak acuan. Tak hanya dari film animasi, namun juga karya ilustrasi. Tak hanya itu, observasi dan wawancara juga sangat mendukung proses perancangan.

Dalam merancang bentuk tokoh manusia gerobak, hal yang penting ialah gaya gambar yang sederhana. Namun selain itu, karakteristik tokoh juga berkaitan dengan bentuk tokohnya. Meskipun memiliki kesamaan bentuk tubuh, namun kedua tokoh manusia gerobak tetap memiliki beberapa perbedaan. Hal tersebut ialah karena karakteristik keduanya yang berbeda. Karakteristik keduanya telah dirancang berdasarkan acuan dari wawancara dan foto manusia gerobak di dunia nyata.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa dalam merancang tokoh manusia gerobak, meski kedua tokoh sama-sama dirancang dengan gaya gambar yang sama, namun hasil jadi kedua tokoh tetap terlihat berbeda. Hal ini dilakukan atas proses dan

pertimbangan yang telah dilakukan oleh penulis agar tokohnya cocok dengan karakteristik manusia gerobak.

5.2. Saran

Berdasarkan proses dalam merancang tokoh manusia gerobak yang sudah penulis lakukan, penulis dapat menyimpulkan beberapa saran untuk peneliti berikutnya dengan topik serupa. Acuan ialah hal yang sangat penting dalam merancang tokoh. Acuan bisa didapat dari dunia nyata, animasi lain, sampai media lain di luar animasi, seperti halnya skripsi ini yang mengambil observasi tak hanya dari animasi namun juga komik strip. Sebagai peneliti, lebih baik untuk mendapat acuan dengan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan wawancara dan mengambil foto sendiri selain dari literatur dan foto yang sudah ada.

