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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan tokoh diperlukan kedetailan dan penetapan dalam proses pembuatannya. Memperbanyak pengetahuan dan referensi yang tepat mengenai subjek sangat diperlukan. Dalam perancangan tokoh binatang anjing, memerlukan banyak referensi anjing nyata dan mengubahnya menjadi rancangan tokoh kartun. Untuk tokoh Copper, penulis dapat belajar banyak mengenai cara yang tepat selangkah demi selangkah dalam pembuatan tokoh. Perancangan tokoh dalam film animasi astraphobic ini penulis ingin menjadikan hiburan yang tepat untuk sasaran target anak kecil berusia 5 sampai 9 tahun dengan kartun *simple disney style*. Penulis ingin memperkenalkan peyederhanaan tokoh-tokoh binatang yang hidup bersampingan dengan majikannya di dalam rumah. Dibutuhkan literatur serta referensi yang sesuai dengan tempat tinggal para tokoh. Perbedaan antara tiap negara dan cara memperlakukan binatang sudah sangat berbeda.

Dalam karakteristik 3 dimentional, tokoh dapat diperkuat dengan sifat, watak, kebiasaan yang sesuai dengan umur dan etnisitas tokoh. Hal ini bisa dilihat dalam perancangan Hazel, yang mengunakan referensi gadis kaukasia yang tinggal di Miami, Florida. Elemen seperti warna dan bentuk membantu memperkuat fisiologi dan penampilan dalam tokoh tersendiri. Warna yang cerah pada Copper membuatnya menonjol dibandingkan Pip, karena Copper adalah peran utama. Warna kusam seperti Pip membuat karakternya misterius dan tidak

Perancangan Tokoh Dalam..., Prisca Christalia Inderamuljo, FSD UMN, 2018

gampang ditebak. Kepribadian tokoh tersendiri didukung oleh sifat bentuknya dan pemilihan warna mengaruh ke sifat-sifat baru dan membuatnya menarik. Bentuk tubuh Copper yang bulat menyatakan bahwa tokoh adalah naif, lucu dan polos. Keruncingan bentuk segitiga terhadap Pip menyatakan kelicikannya dan ketegasannya tetapi tidak berarti harus menjadi tokoh yang jahat. Dalam *gesture*, tokoh dibuat hidup dari tulisan menjadi nyata. Gerakan serta ekspresinya agar jalan cerita dan pesan tersampaikan.

Begitu juga dengan mengaplikasikannya tokoh ke dalam animasi 2D. konsep yang telah dirancang dan ditambahkan dengan aspek lain melalui riset literatur dan referensi agar serupa pada sasarannya.

5.2. Saran

Sebagai mahasiswa yang mengerjakan tugas akhir ini dengan sendirinya, dibutuhkan niat yang kuat dalam menjalaninya. Mengunakan waktu dengan baik dan rajin berkonsultasi dan bertanya dengan jelas dengan dosen pembimbing akan sangat membantu banyak. Juga lebih memperhatikan hal detail tokoh dan lebih perbanyak referensi yang bisa digunakan dengan tepat.

Untuk pihak Universitas, diperlukan referensi literatur yang lebih luas lagi dibandingkan yang berada di perpustakaan sekarang. Dengan banyaknya referensi literatur, pengerjaan laporan tugas akhir menjadi solid dan kuat dalam menriset kebutuhan laporan.

Perancangan Tokoh Dalam..., Prisca Christalia Inderamuljo, FSD UMN, 2018

Untuk pihak Penonton, agar dapat mengambil moral dan kreatifitas dari film animasi Astraphobic. Juga agar dapat memberikan hiburan kecil bagi yang menontonnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA