



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 analisis yang dijabarkan mengenai perancangan tokoh dalam *Limited Animation* berjudul “*Techno-Faulty*“, kesimpulan yang dicantumkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam proses perancangan tokoh *Limited Animation* untuk memberikan wujud tokoh pegawai kantor yang sebenarnya, pemahaman dalam konsep perancangan, dan teori-teori mengenai *Three Dimensional Characters*, proporsi tokoh, bentuk tubuh, fitur wajah, kostum, dan penggunaan warna yang benar untuk tokoh sangat dibutuhkan. Perancangan bentuk tubuh dan fitur wajah tokoh memainkan peran yang esensial untuk proses perancangan tokoh yang justru sangat mendukung setelah tahap *Three Dimensional Characters*. Aplikasi atas studi pada faktor-faktor tersebut ditujukan untuk menciptakan setiap tokoh dengan ciri khas yang tersendiri yang dapat mengaitkan situasi tokoh itu terhadap penonton agar penonton dapat memahami watak dari tokoh berdasarkan bentuk and fitur wajah pada diri tokoh itu. Pada awalnya, penulis mengalami kesalahan dalam proses perancangan terutama pada tokoh Laura, yang disebabkan oleh kesalahan bentuk tubuh dan proporsi tubuh wanita, sehingga terlihat seperti laki-laki.
2. Dengan lanjutan, pemahaman watak berdasarkan warna juga sangat diperlukan untuk membantu dalam menciptakan watak tokoh berdasarkan

latar belakangnya, walaupun warna adalah faktor pendukung dalam proses perancangan tokoh. Hal ini diterapkan dengan tujuan untuk menciptakan tokoh dengan kepribadian berdasarkan warna yang kontras dan *vibrant*. Adanya permainan dalam perpaduan warna yang, kontras, *vibrant*, dan benar dalam diri tokoh dapat memberikan pemahaman yang mudah bagi penonton terhadap karakteristik suatu tokoh berdasarkan permainan warna atas proses perancangan tokoh. Sebelumnya, penulis merancang tokoh Adrian dengan warna biru keabu-abuan dan coklat sebagai seragam pegawai kantor pada umumnya, namun perpaduan warna tersebut kurang kontras sehingga terlihat pucat dan tidak menyesuaikan pada kepribadian Adrian sehingga terlihat membingungkan.

3. Acuan pada sepasang kekasih ketika hendak merancang tokoh sepasang kekasih diperlukan untuk melakukan penelitian berlanjut, yaitu dengan melakukan studi acuan dan studi observasi, yaitu dengan mengetahui jenis daya tarik kedua tokoh dengan kesamaan dalam beberapa aspek utama (fisik, psikologis, dan lain-lain) yang justru akan menciptakan pasangan kekasih yang cocok dan serasi.

5.2. Saran

Saran-saran mengenai perancangan tokoh diberikan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. *Three-Dimensional Character* perlu dijelaskan dengan acuan yang relevan dan adanya latar belakang yang jelas untuk tokoh yang akan dirancang. Hal ini dilakukan untuk menciptakan tokoh yang tidak hanya hidup, melainkan juga tokoh yang juga memiliki latar belakang yang jelas dan dapat membangun koneksi situasi antara penonton dan tokoh dalam aspek fisiologis, psikologis, dan sosiologis pada diri tokoh tersebut.
2. Studi teori dan pencarian referensi perlu didalami dan diperbanyak dalam konteks perancangan untuk pembuatan animasi, terutama ketika dalam proses perancangan tokoh dari sumber-sumber yang *valid*, yaitu dari buku, jurnal (disarankan dalam bentuk dokumen buku), berita, film, dan video. Untuk menciptakan seorang tokoh dengan latar belakang (watak dan kondisi psikologis), dan penampilan fisik yang konkrit dan jelas melalui analisis bentuk tokoh, fitur wajah, dan permainan warna.
3. Studi referensi melalui observasi untuk perancangan tokoh dapat dilakukan dengan studi survei, dapat dilakukan dengan kunjungan ke lokasi yang menjadi target utama studi survei observasi atau dengan melakukan kuesioner. Semua data yang diperoleh melalui studi observasi membuahkan hasil pengumpulan data yang lebih akurat sehingga proses studi ini dapat membantu banyak dalam proses perancangan tokoh dengan tujuan untuk menciptakan tokoh dengan acuan yang lebih jelas.