



### **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**

Kesimpulan yang didapatkan oleh penulis berdasarkan proses perancangan tokoh Maya dan tokoh Novi sesuai dengan acuan yang dipaparkan berserta dengan teori desain tokoh yang ada adalah sebagai berikut:

1. Gaya visual yang digunakan dalam perancangan tokoh disesuaikan dengan genre dan target penonton dari film animasi. Untuk target penonton dari diatas umur 13 tahun, gaya gambar semi realis termasuk gaya gambar yang paling sesuai.
2. *Three dimensional character* memiliki peran besar dalam merancang bentuk dasar dan bentuk wajah tokoh. Bentuk dasar tokoh mencerminkan kepribadian tokoh.
3. Terdapat beberapa aspek yang diperhatikan untuk membuat tokoh Maya dan Novi dengan gaya gambar semi realis. Diantaranya adalah proporsi tokoh, bentuk tubuh tokoh, serta fitur wajah tokoh. Proporsi dan bentuk tubuh tokoh menyerupai manusia pada umumnya. Fitur wajah tokoh dibuat lengkap dengan mata, hidung, dan mulut. Namun fitur tidak perlu digambarkan secara realistik.
4. Untuk merancang visual tokoh Maya dan Novi, dibutuhkannya referensi-referensi dari film atau serial animasi lain yang kemiripan fisik, busana, serta

bentuk tubuhnya juga mengindikasikan kepribadian yang mirip dengan tokoh Maya. Referensi-referensi ini membuat rancangan tokoh lebih matang sesuai dengan konsep.

5. Warna untuk tokoh dengan kepribadian yang licik dan jahat seperti tokoh Novi cenderung lebih *bold* dibandingkan dengan tokoh yang lebih polos yang warnanya cenderung lebih *soft*.

## **5.2. Saran**

Saran yang penulis berikan kepada pembaca terkait dengan perancangan tokoh

- a. Untuk mempermudah proses perancangan desain tokoh sehingga menjadi lebih cepat dan efektif, sebaiknya siapkan konsep tokoh secara matang berserta dengan aspek *three dimensional character*. Matangkan cerita dan tokoh sehingga mempermudah proses perancangan tokoh mulai dari pencarian rancangan bentuk dasar sampai dengan penentuan warna.
- b. Carilah teori-teori serta referensi yang kuat terkait elemen-elemen visual tokoh untuk mendukung perancangan tokoh. Teori dan referensi harus berkaitan dengan kepribadian tokoh yang akan dibuat.
- c. Eksplorasi tokoh dengan berbagai macam gaya gambar sampai busana untuk memperoleh gambaran yang tepat. Hal ini diperlukan agar mempermudah penulis mendapatkan gambaran tokoh yang paling cocok dengan konsep awal.