



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

Perancangan tokoh astronaut dan alien tidak hanya berdasarkan bentuk saja namun hal tersebut harus dapat dicapai dengan adanya data-data pendukung mengenai fungsinya. Perancangan bentuk, warna dan silhouette dapat di rancang ketika penulis mengerti dengan dalam mengenai efek biologis terhadap makhluk hidup yang terjadi diluar angkasa , penulis dapat dimudahkan dalam pembentukan *three-dimensional character* yang akan berkolerasi dengan visual tokoh astronaut maupun alien.

Berdasarkan analisa perancangan tokoh astronaut berdasarkan teori astronaut dan *spacesuit*, dan analisa penulisan tokoh alien berdasarkan teori alien dan lendir dalam film animasi 3D “Dirgantara”. Dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dalam merancang sebuah tokoh astronaut berdasarkan teori astronaut dan *spacesuit*, penulis memerlukan teori lain untuk mendukung perancangan secara visual. Dengan memperdalam teori astronaut dan *spacesuit* penulis dapat merancang *three-dimensional character* yang cocok untuk seorang tokoh astronaut. Hal tersebut dapat didukung dengan menggunkan teori bentuk, warna dan siluet untuk memperkuat kepribadian tokoh. Perancangan aset-aset seperti *patch* dan logo yang ada di seragam astronaut dan *spacesuit* astronaut juga harus di analisa dengan benar dan akurat.

5.2. Saran

Berikut adalah saran dari penulis dalam proses perancangan tokoh:

1. Studi film mengenai genre tertentu sangat penting dalam proses perancangan tokoh. Dengan mempunyai cerita yang matang dan jelas perancangan tokoh akan lebih mudah untuk disamakan dengan latar cerita. Proses perancangan tokoh terundur akibat cerita yang tidak matang dan pencarian acuan yang rancu.
2. Dalam menuliskan acuan, sebaiknya perancang menentukan teori utama yang dapat merepresentasikan tokoh dan mencari kata kunci yang cocok untuk memvisualisasikan sifat tokoh. Hal ini akan mempermudah visualisasi sifat tokoh yang akan berperan didalam film dan akan memudahkan penulis untuk mencari acuan yang tepat.
3. Karena tidak memiliki riset yang cukup mengenai tokoh alien, penulis merasa bingung dalam membuat visual tokoh dan akan mengundur proses ketika mencari acuan yang cocok dengan *three-dimensional character* tokoh tersebut.
4. Dalam proses, penulis tokoh memerlukan sebuah batasan yang jelas agar visualisasi kedua tokoh astronaut maupun alien tidak terlalu luas. dan akan mempersempit penggunaan referensi, pencarian acuan dan fokus penelitian.
5. Perancangan sebuah tokoh harus memiliki pemetaan yang jelas sejak awal seperti pencarian acuan visual film, pencarian data, eksplorasi hingga rancangan final agar tidak ada pengulangan proses yang tidak diperlukan.