



### **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**

Setelah penulis menyelesaikan penelitian, penulis dapat menyimpulkan bahwa. Pada perancangan tokoh riset dan menentukan acuan yang tepat sangatlah penting untuk dilakukan, agar tokoh dapat dibuat sesuai dengan 3 dimensional yang sudah dirancang. Menentukan bentuk dasar, proporsi tubuh, fitur wajah, kostum dan warna juga sangat penting untuk menunjang 3 dimensional tokoh.

Dari seluruh hasil perancangan tokoh yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan juga bahwa, perancangan dari bentuk fitur wajah, kostum atau tampilan dari tokoh dan juga warna. Sangat mempengaruhi visual dari tokoh tersebut. Dimana meski kedua tokoh tersebut adalah orang yang sama, tetapi jika diberikan perbedaan seperti yang penulis sebutkan diatas akan sangat mempengaruhi 3 dimensional dari tokoh tersebut. Sehingga memberi kesan dua tokoh berbeda, yang sebenarnya adalah tokoh yang sama.

#### **5.2. Saran**

Penulis sadar masih banyak kekurangan dalam perancangan tokoh yang dilakukan oleh penulis sehingga penulis dapat memberikan saran. Dalam perancangan tokoh sangat diperlukan eksplorasi yang luas. Oleh karena itu perancang dituntut untuk dapat

membayangkan terlebih dahulu seperti apa kira-kira tokoh yang akan terlahir dari cerita yang akan diangkat. Setelah bayangan tokoh ditemukan mulailah dengan mencari acuan – acuan yang dapat menjadi inspirasi pada pengembangan tokoh. Perbanyak mencari referensi dan jangan cepat puas dengan hasil bayangan awal tokoh.

Kemudian untuk memahami acuan atau referensi yang akan digunakan, perancang harus benar-benar paham batasan masalah apa yang akan dikerjakan, agar tidak terjadi kesalahan atau ketidakcocokan acuan dengan tokoh yang akan dirancang, karena akan menimbulkan kesalahan karena ketidakcocokan sehingga harus melakukan pemilihan acuan ulang dan eksplorasi ulang. Mengulang karena kesalahan akan membuat jalannya produksi menjadi tidak terlalu mulus. Jika semua acuan sudah dirasa cukup dan cocok, mulailah dengan eksplorasi besar-besaran. Kemudian ciptakanlah tokoh yang sesuai dengan jalannya cerita.

Disain *appealing character* dari seorang tokoh juga harus dibuat, serta memperbanyak riset lapangan yang didata secara teratur agar data bisa dipertanggungjawabkan agar data seperti gaya berpakaian ataupun gaya hidup tokoh dapat dipertanggungjawabkan dengan bukti-bukti yang kongkrit dan nyata. Sehingga dapat tercipta tokoh yang memiliki cirikhas baik perawakan dan tampilan tokoh.