



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

Dalam proyek tugas akhir animasi 2D yang dikerjakan saat ini, penulis memiliki peran sebagai perancang tokoh. Pada cerita film yang digarap penulis, terdapat dua tokoh utama yaitu duyung yang dirancang berdasarkan beberapa contoh *folklore* duyung dan manusia yang dirancang berdasarkan *archetype The Addict*. Untuk mengembangkan kedua tokoh tersebut maka sebelumnya diperlukan literatur tentang *folklore* duyung dan *archetype The Addict*. Setelah mendapatkan poin-poin dari *folklore* dan *archetype* yang dapat diterapkan dalam proses perancangan, kemudian poin-poin tersebut diinterpretasikan menjadi *3-dimensional character* (sosiologis, psikologis, fisiologis) dari tiap tokoh. Setelah mendapatkan *3-dimensional character* dari hasil interpretasi, tahap berikutnya adalah mencari referensi yang sesuai untuk kemudian digunakan dalam pengembangan tokoh.

Berdasarkan proses kerja yang telah dilakukan, penulis mengambil beberapa kesimpulan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu:

- Mengambil poin-poin tertentu dari literatur tentang *folklore* duyung dan *archetype The Addict* untuk dijadikan dasar perancangan.
- Dibutuhkan proses interpretasi agar poin-poin dari *folklore* dan *archetype* dapat menjadi *3-dimensional character* dari tokoh.

- Referensi dibutuhkan agar dapat merancang tokoh yang dapat dipercaya karena memiliki dasar dari hal nyata atau karya yang sudah ada sebelumnya. Dalam merancang tokoh duyung yang adalah bentuk antropomorfisasi ikan kakatua, maka referensi yang dibutuhkan adalah referensi anatomi manusia dan duyung, serta referensi warna dan bentuk ikan kakatua. Sedangkan untuk tokoh manusia dengan archetype *The Addict*, referensi yang digunakan adalah ciri-ciri fisik dari penderita kecanduan makanan, serta tokoh fiksi dengan sifat serupa/mendekati.

5.2 Saran

1. Dalam mencari referensi, utamakan yang paling sesuai/penting dalam proses perancangan sebuah tokoh. Apabila referensi terlalu banyak atau terlalu membahas detail tidak penting, ke depannya akan mempersulit dan membingungkan.
2. Setiap proses perancangan tokoh membutuhkan manajemen waktu yang baik, terlebih lagi dalam proyek tugas akhir animasi 2D yang dikerjakan secara individu. Proses perancangan tokoh memiliki banyak tahapan yang memakan waktu tidak singkat serta mengerjakan animasi 2D juga memerlukan waktu lama.
3. Timeline harus sesuai dengan proses kerja. Timeline yang baik dibutuhkan untuk mengetahui *progress* dari proyek yang dikerjakan, dan dapat menjadi panduan untuk mengatur waktu agar proyek yang dikerjakan dapat selesai tepat waktu.