

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh penulis mengenai perancangan tokoh Nabang dan Paus dalam animasi 2D “Si Nabang”, penulis menyimpulkan bahwa:

1. Perancangan tokoh Nabang dan Paus diperoleh melalui studi pustaka, observasi, serta acuan sebagai penopang dalam merancang tokoh yang didapatkan dan dipelajari meliputi bentuk, proporsi, busana, dan warna untuk menyimpulkan bahwa merancang tokoh harus disesuaikan dengan konsep serta latar belakang tokohnya.
2. Hal utama dalam merancang tokoh sangat diperlukan adanya teori tridimensional tokoh untuk mendasari bentuk dan proporsi yang sesuai dalam membangun visualisasi tokoh sehingga adanya ketertarikan penonton terhadap tokoh tersebut.
3. Merancang tokoh Nabang dengan adanya unsur kebudayaan Aceh membutuhkan studi literatur yang lebih mendalam serta jelas salah satunya mengenai busana yang dikenakan pada tahun 1600-an. Hal itu, dapat dilakukan melalui wawancara dengan narasumber yang ahli akan pengetahuan tersebut dan observasi secara langsung ketempat.
4. Dalam merancang tokoh Paus, penulis hanya mengacu pada referensi foto nyata dan studi literatur untuk merancang bentuk dan proporsi saja

dan tidak melakukan riset antara hubungan persahabatan antara hewan dan manusia. Riset tersebut dapat dilakukan melalui referensi film yang mengenai hubungan antara hewan dan manusia dan studi literatur untuk dapat memperjelas hubungan tersebut.

## **5.2. Saran**

Saran penulis terhadap pembaca yang membahas topik merancang tokoh, sebagai berikut:

1. Penulis tidak terlebih dahulu melakukan riset dan pemahaman mengenai bentuk, sifat, dan referensi sebagai acuan yang dipakai untuk merancang tokoh dalam cerita yang dibuat, maka sebaiknya terlebih dahulu memahami sifat dan bentuk tokoh pada cerita tersebut, kemudian melakukan riset dan pencarian referensi berupa film, gambar, maupun media lainnya yang sebanyak-banyaknya agar menghindari kesalahan rancangan yang tidak sesuai dengan sifat tokoh tersebut.
2. Melakukan eksplorasi yang sebanyak-banyaknya mengenai busana yang dipakai dan bentuk rancangan tokoh agar dapat ditentukan hasil akhir rancangannya yang sudah tepat sesuai dalam cerita, bentuk, dan sifat tokoh. Dikarenakan pada tahap ini, penulis kurang melakukan banyak eksplorasi dalam merancang tokoh sehingga hasil akhir rancangan tokoh tidak maksimal.
3. Melakukan observasi secara langsung ke tempat yang dituju atau mewawancarai narasumber yang berkaitan dengan topik bahasannya. Jika tidak melakukan hal tersebut, akan kesusahan karena tidak ada atau

kurang lengkapnya data-data dari sumber yang diperlukan untuk merancang tokoh dengan baik.