



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 bisa diperoleh dalam pengalaman penulis perihal perancangan tokoh satpam dan Toni adalah seorang perancang tokoh harus dapat memperhatikan apakah tokoh satpam dan Toni adalah aspek penting dalam cerita mereka atau tidak. Selain itu, pembaca juga harus memperhatikan satpam seperti apa yang ingin mereka buat untuk karya visual mereka, mengingat satpam itu memiliki dikelompokkan menjadi beberapa divisi tergantung dimana mereka dialokasikan, dan satpam yang akan dimasukkan kedalam sebuah karya visual harus sesuai dengan latar lingkungan dimana mereka bekerja. Satpam museum akan memiliki seragam serta tugas yang berbeda dengan satpam yang bekerja di mall. Karenanya, melakukan kunjungan studi ke tempat yang menjadi acuan untuk bahan latar lingkungan di suatu karya cerita sangat ditekankan untuk meningkatkan akurasi dari perancangan tokoh satpam.

Sedang untuk tokoh Toni, seperti yang penulis temukan, Toni sendiri bisa berasal dari beragam kalangan dan pakaian mereka bisa beragam, dari yang menggunakan pakaian sehari-hari hingga pakaian yang serba hitam dengan penutup wajah seperti helm atau masker. Untuk merancang perancangan tokoh Toni yang sesuai kebutuhan karya visual, *three dimensional character* dari Toni tersebut harus diperhatikan, seperti apa tingkah lakunya dan metode pencurian yang ia lakukan, serta kostum apa yang ia kenakan saat aksi pencurian yang ia

lakukan. Selain itu, menonton beberapa film dan media lain yang memiliki tokoh pencuri juga disarankan untuk menganalisis perancangan kostum dari seorang pencuri dengan *three dimensional character* mereka.

5.2. Saran

Bagian ini berisi saran yang penulis Skripsi berikan kepada pembaca mengenai hal-hal yang sebaiknya dilakukan pembaca jika berada dalam posisi yang serupa dengan penulis. Saran juga dapat berupa masukan mengenai topik lain yang dapat diteliti oleh pembaca.

Dari pengalaman penulis selama menggarap laporan ini, penulis menyarankan para pembaca untuk senantiasa rajin dalam berkonsultasi perihal perancangan tokoh mereka. Hal ini ditujukan supaya ada korelasi diantara rancangan tokoh serta cerita dari karya visual yang akan dibuat. Selain itu, pembaca juga harus melakukan kunjungan ke beberapa tempat yang menjadi bahan untuk perancangan latar cerita, seperti yang penulis lakukan dengan mengunjungi Museum Nasional untuk dijadikan latar cerita serta mempelajari satpam yang bekerja disana. Hal ini ditujukan supaya antara tokoh dan latar lingkungannya memiliki sinergi dan tidak terlihat seakan ia bukan dari lingkungannya itu.