



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 merancang tokoh Kevin dan Kakek untuk diterapkan dalam animasi 2D “Qing Ming”, penulis membuat kesimpulan bahwa dalam merancang tokoh ada banyak proses yang perlu dilalui. Tidak hanya sekedar menggambar, proses perancangan tokoh membutuhkan banyak observasi baik secara langsung ataupun melalui film-film animasi yang sudah ada. Riset sangat diperlukan untuk penambahan data agar perancangan tokoh sesuai dengan kebutuhan dan tujuan akhir perancangan. Perancangan tokoh sangatlah berfokus pada *3 dimensional character* seperti psikologis, sosiologis, dan fisiologis. Namun masih banyak faktor faktor penting yang harus dipahami dalam merancang tokoh seperti teori warna, proporsi tubuh, gaya gambar tokoh, dan teori bentuk-bentuk dasar.

Penulis membawakan animasi dengan konsep adat Tionghoa yaitu Festival Qing Ming. Hal ini menjadi salah satu kesulitan penulis dalam melakukan perancangan dikarenakan perlunya riset yang lebih mendalam. Selain itu riset untuk membedakan bentuk wajah penduduk Jawa lokal dan Tionghoa asli dengan penduduk Jawa-Tionghoa juga sangat berguna untuk membangun tokoh Kevin dan Kakek. Riset lokasi juga dibutuhkan untuk menyesuaikan latar belakang tokoh yang akan mempengaruhi *3 dimentional character*-nya.

5.2. Saran

Saran penulis bagi pembaca yang akan mengambil topik bahasan perancangan tokoh untuk tugas akhir, sangat diperlukan riset yang mendalam mengenai tokoh yang akan dirancang baik dalam aspek ras, suku, budaya, maupun sosialnya. Observasi yang mendalam dan detil akan sangat membantu proses perancangan tokoh. Unsur-unsur yang akan diterapkan dalam tokoh seperti bentuk tubuh, model rambut, warna pakaian, dan fitur tambahan seperti ekor / roh harus diperdalam lagi latar belakangnya. Teori-teori yang ada dan berhubungan dengan perancangan sangatlah membantu dan perlu untuk dipelajari. Perancangan tokoh haruslah sesuai dengan topik dan tujuan film agar tidak terjadi kejanggalan.

