



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

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis mengenai perancangan tokoh Bubu dan MadBull pada film animasi 2D “Petualangan si Bubu”, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam merancang tokoh animasi Bubu dan MadBull perlu beberapa macam cara dan pengertian yang dilandasi oleh teori tentang perancangan tokoh. Teori yang harus diperhatikan adalah mengenai teori *3-Dimensional Character*, bentuk tokoh, hierarki tokoh, warna pada tokoh yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari sifat dan karakteristik tokoh. Melalui teori tersebut penulis dapat merancang tokoh Bubu dan MadBull dengan tepat.
2. Pemilihan referensi pada tokoh juga merupakan suatu hal yang penting dalam merancang tokoh. Dalam pemilihan referensi yang tepat, tokoh yang dirancang oleh penulis dapat sesuai dengan cerita yang sudah dibuat dalam sinopsis dan juga script yang sudah dibuat dalam film animasi 2D “Petualangan si Bubu” yang didasarkan pada setting London di tahun 1960. Referensi yang penulis dapatkan sesuai dengan apa yang terjadi pada tempat dan waktu yang ditentukan agar film yang penulis buat mendapatkan kesan yang tepat.

3. Pemilihan warna pada tokoh Bubu dan MadBull juga diperhatikan. Karena dalam memilih warna pada tokoh dapat mengartikan sifat dari tokoh tersebut. Sesuai dengan teori warna yang dijelaskan. Seperti pada tokoh Bubu yang memiliki bulu berwarna biru, dapat diartikan bahwa warna biru adalah baik dan bersahabat. Sedangkan pada MadBull yang memiliki warna abu-abu pada bulunya, dapat diartikan bahwa tokoh tersebut memiliki sifat yang licik. Tidak hanya dari warna tokoh, warna diterapkan juga pada bagian kostum tokoh. Pada kostum bubu dipilih dengan warna putih pada bagian kaos, dan warna hitam pada bagian rompi. Dapat diartikan warna putih memiliki arti *heroic* sedangkan warna hitam dapat diartikan sebagai penakut. Pada kostum MadBull, dipilih warna hitam pada bagian rompinya, karena warna hitam juga dapat diartikan sebagai jahat.

6.2. Saran

Berikut ini adalah saran yang penulis berikan dalam merancang tokoh:

1. Menentukan sifat tokoh melalui *3-Dimensional Character* dengan tepat, agar tokoh tersebut memiliki sifat yang sesuai dengan cerita yang sudah ditentukan. Menganalisis cerita yang ditentukan lalu disesuaikan dengan tokoh yang dirancang.
2. Memilih acuan yang tepat dalam perancangan tokoh. Dalam merancang tokoh, diperlukannya juga acuan sebagai referensi pada tokoh yang dibuat. Agar sesuai dari bentuk dan hierarki tokoh tersebut dengan sifat yang

dimiliki sesuai dengan cerita yang ditentukan. Hal tersebut dapat mempermudah penulis dalam merancang tokoh Bubu dan MadBull.

3. Memperbanyak referensi sebagai bentuk gambaran mengenai tokoh yang sudah ada diterapkan kepada tokoh yang sedang dirancang. Referensi tersebut dapat merupakan bentuk tokoh, warna tokoh, hierarki tokoh, dan banyak lagi. Melalui referensi yang banyak pada perancangan tokoh, maka semakin baik rancangan tokoh tersebut.