



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

Setelah melalui proses studi literatur, observasi visual dalam film animasi maupun kehidupan nyata, dan perancangan yang dimulai dari eksplorasi sampai render 3D pada bab sebelumnya, penulis mendapat beberapa kesimpulan dalam perancangan tokoh untuk menunjukkan perbedaan kepribadian dalam animasi *Hide n' Run*. Berikut merupakan kesimpulan yang di dapat penulis:

1. Kepribadian memengaruhi unsur visual dari perancangan tokoh, begitu pun sebaliknya. Pada pembahasan penulis, bentuk, fitur wajah, kostum, serta warna menjadi unsur visual utama dalam perancangan tokoh. Penulis menjabarkan penggambaran kepribadian ini berdasar pada tokoh sebagai berikut.
 - a. Pada tokoh Ita, kepribadiannya yang ENFP yaitu ramah, percaya diri, energik atau antusias, serta penasaran ditunjukkan dari elemen visual yang menjadi bahasan utama penulis. Seperti kepribadian Ita yang ramah ditunjukkan oleh bentuk dasar Ita yang tidak bersudut. Kemudian, kepribadian Ita yang energik ditunjukkan oleh kostum Ita yang meriah serta pemakaian warna yang mencolok.

- b. Pada tokoh Beru, kepribadian INTJ yang lebih mengarah kepada tertutup, mandiri, kreatif, dan dewasa juga dapat ditunjukkan secara visual selain dari gerakan. Seperti bentuk Beru yang segitiga dan kotak mengarah pada kepribadian Beru yang dewasa. Kemudian, mandiri dan tertutup juga dapat dilihat dari pemakaian warna yang tidak mencolok. Selain itu, warna ini juga mendukung kepribadian Beru dari segi bentuk binatangnya yang merupakan beruang coklat.
2. Dalam merancang tokoh yang tinggal di tahun 1998, penting untuk melakukan observasi, khususnya kostum. Hal ini karena kostum menjadi salah satu unsur utama yang dapat menunjukkan latar waktu dan tempat suatu kejadian. Oleh karena itulah visualisasi dari kostum seperti celana kodok, baju bergaris maupun aksesoris yang digunakan Ita didasari oleh acuan yang dilakukan penulis.

5.2. Saran

Setelah melalui proses perancangan, adapun beberapa saran untuk penulis, pembaca, maupun universitas adalah sebagai berikut.

1. Dalam pematangan konsep cerita, harus didiskusikan dengan kelompok terkait secara detail. Komunikasi yang baik menjadi sarana utama untuk menghindari kesalahpahaman tentang tujuan utama dari tugas akhir ini.
2. Sebelum melakukan proses perancangan, perlu adanya pemahaman mengenai hal yang akan dibahas. Dalam laporan penulis, hal ini berupa studi literatur mengenai perancangan tokoh yang meliputi tridimensional

tokoh, *archetypes*, bentuk dasar, proporsi tubuh, fitur wajah, kostum, warna, dan unsur-unsur dari perancangan tokoh lainnya. Kemudian, studi literatur ini juga harus disesuaikan dengan fokus utama masalah. Di sini fokus utama penulis adalah bagaimana cara membedakan kepribadian pada kedua tokoh yang dirancang. Untuk itu, penulis perlu mengetahui dan memahami tentang kepribadian manusia.

3. Mengumpulkan teori dari berbagai sumber, baik itu di perpustakaan universitas, situs web maupun jurnal menjadi penting dilakukan agar lebih memahami topik bahasan yang diambil. Selain teori, riset harus dilakukan dengan baik agar tidak menyimpang dari bahasan utama. Riset juga penting dilakukan untuk menambah pemahaman perancang tentang hal yang ingin dibahas. Selain itu, hal ini juga dapat membantu dalam eksplorasi perancangan.
4. Dalam merancang tokoh dengan gaya visual yang minimalis perlu adanya acuan yang kuat. Hal ini karena ketika menggambarkan atau memvisualisasikan tokoh dengan etnis tertentu, gaya visual minimalis membuat tokoh terlihat ambigu ketika divisualisasikan. Dengan adanya acuan ini, perancang dapat menentukan visual yang baik dan tepat pada tokoh.