



### **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 melakukan analisis dan perancangan tokoh, penulis dapat menyimpulkan hal-hal yang perlu dilakukan dalam merancang tokoh. Hal dasar dalam merancang tokoh meliputi teori 3 dimensional tentang fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang fungsinya membuat tokoh menjadi lebih hidup dan menentukan latar belakang tokoh. Unsur budaya dan kebiasaan masyarakat juga harus diteliti secara seksama karena ini salah satu faktor yang sangat mempengaruhi tridimensional tokoh.

Lalu hal lain yang perlu diperhatikan adalah penerapan gaya perancangan untuk masing-masing kelompok umur. Macam-macam penerapan bentuk dasar dan psikologi warna juga sangat penting karena ini digunakan untuk menyampaikan sifat-sifat yang dimiliki tokoh. Warna yang diterapkan pada pakaian juga menunjukkan sifat-sifat yang dimiliki tokoh tersebut. Dari sifat tokoh pun bisa disimpulkan bagaimana tokoh itu berpakaian. Penampilan yang tidak modis menunjukkan bahwa tokoh itu tidak terlalu mempedulikan penampilannya atau pakaian yang gelap menunjukkan sosok yang tertutup.

Desain tokoh lebih baik memiliki elemen-elemen visual yang familiar agar penonton lebih bisa bersimpati pada tokoh. Hal ini didapat dari studi referensi dan observasi langsung. Contohnya penulis membuat tokoh Aji menggunakan kaos partai (putih dengan aksan warna di lengan dan leher) yang umum dilihat digunakan bapak-bapak di jalanan.

## **5.2. Saran**

Setelah serangkaian proses perancangan, penulis dapat menyimpulkan hanya dengan tampilan visual saja penonton sudah dapat menebak-nebak sifat dan latar belakang dari seorang tokoh. Untuk itu perancangan tidak boleh dibuat asal dan harus berdasarkan teori dan data yang ada agar lebih akurat. Dengan begini pesan akan tersampaikan dengan jelas pada penonton.

Oleh karena itu, lebih baik mencari referensi yang berkaitan sebanyak mungkin bisa dari film-film animasi atau nyata. Apabila konsep tokoh mempunyai unsur yang spesifik maka lakukanlah riset atau observasi langsung agar memperoleh data yang berguna dan akurat.