

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah memastikan cerita yang akan dibuat, penulis merancang tokoh mulai dari konsep dengan beberapa bentuk sketsa. Tokoh tersebut dirancang berdasarkan *3 dimensional character* yang telah dituliskan. Penulis kemudian membentuknya berdasarkan teori dan referensi sudah dikumpulkan untuk hasil akhir yang akan dianimasikan. Penulis ingin merancang tokoh yang tidak percaya diri untuk menunjukkan perkembangan tokoh.

Penulis merancang dua tokoh bernama Gumelar dan Maria Lestari. Setiap tokoh akan dirancang mulai dari konsep lalu disempurnakan dengan teori dan referensi. Teori sangat membantu untuk bisa menjelaskan kepada pembaca untuk mengerti alasan merancang tokoh dan acuan untuk mengarah bentuk tubuh maupun penampilan seperti apa tokoh ingin rancang. Merancang dimulai dari Gumelar memiliki sifat tidak percaya diri dengan tubuh gemuk dan keterampilan tata rias kepada penonton. Maria Lestari tidak percaya diri atas kulitnya berbeda dengan orang lain. Merancang dua tokoh tersebut sangat menantang karena memerlukan banyak revisi demi menyempurnakan rancangan tokoh berdasarkan dari tridimensional karakter dan menyampaikan penonton arti film animasi "*Incomplete Sets*".

Setiap tokoh memiliki sifat masing-masing maka penulis merancang dengan gaya seni berbeda-beda sesuai *3 dimensional character*. Gumelar melebihi ke gaya kartun untuk menunjukkan lemahnya dan Maria Lestari melebihi kecantikannya. Tetapi, setiap tokoh memiliki sifat tidak percaya diri kepada dirinya, maka penulis merancang dari sisi kelemahannya atau cacat seperti Gumelar psikologinya karena

ditolak menjadi tata rias dari penampilannya dan Maria Lestari karena kulitnya berbeda dengan orang lain.

5.2. Saran

Penulis menyadari bahwa merancang tokoh tidak bisa hanya dengan ide di pikiran saja, namun diperlukan juga teori dan referensi untuk mengerti apa yang ingin gambarkan dan disampaikan secara jelas dan berkonsep. Penulis juga menyadari bahwa menulis karakteristik tokoh secara tridimensional sangat penting untuk menjelaskan mengenai data tokoh agar dapat mudah dimengerti seperti apa konsep tokoh tersebut yang ingin disampaikan kepada penonton.

Bagi pembaca, membaca skripsi ini dapat mengajarkan cara untuk menulis karakteristik tridimensional dari tokoh untuk merancang fisik tokoh, sehingga perancang tokoh mampu mengintroduksi sifat tokoh secara visual. Teori dan referensi sangat membantu untuk menyempurnakan pembentukan karakteristik tokoh, sehingga disarankan untuk pembaca yang ingin membuat "*Character Design*" untuk melakukan riset sebanyak mungkin dan menggunakan teori-teori sebagai materi pendukung.