



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang ada pada bab 3 serta analisis yang ada di bab 4, penulis menyimpulkan beberapa poin-poin sebagai berikut:

1. Dalam menciptakan karakter, seorang *concept artist* harus menentukan terlebih dahulu dari si karakter. Seperti kata Tillman (2011) karakter ada sebagai pelayan dari cerita (hlm. 6).
2. Berangkat dari konsep karakter yang telah diciptakan, *concept artist* harus membuat sketsa-sketsa kasar beserta alternatifnya. Setelah itu *concept artist* melakukan *brainstorming* sketsa yang mana yang akan masuk sebagai desain utama.
3. *Concept artist* juga harus memperhatikan siluet dari karakter yang diciptakan, apakah karakter tersebut dapat dikenali langsung atau tidak. Sebuah desain karakter yang baik haruslah mudah dikenali melalui bentuk siluetnya.
4. Dalam membuat desain robot berdasarkan makhluk nyata, alangkah sangat membantu jika terlebih dahulu membuat bentuk organiknya yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk robot.
5. Selain melakukan observasi, *concept artist* juga harus mengamati target usia dan membuat sketsa sesuai dengan target usia tersebut.
6. Naga adalah makhluk fantasi dan belum ada yang pernah melihatnya, oleh karena itu kita sebagai *concept artist* dapat berkreasi dan mencampurkannya dengan hewan lainnya.

7. Desain persendian pada robot hampir mirip dengan persendian pada bentuk organiknya.

5.2. Saran

Saran penulis bagi yang akan membahas mengenai karakter desain, naga, sendi ataupun robot adalah sebagai berikut:

1. Tentukanlah cerita terlebih dahulu, baru karakter. *Three dimension character* harus benar-benar matang untuk menciptakan karakter yang baik.
2. Jangan takut untuk berkreasi dengan anatomi naga
3. Banyak buka buku IPA di waktu SMP/SMA, itu akan membantu mencari sumber mengenai persendian
4. Dalam menciptakan desain robot jangan lupa untuk melakukan riset tentang bentuk organiknya, serta persendian-persendiannya.

UMMN