



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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan proses desain karakter untuk proyek *motion comic* Dakotah adalah:

1. Desain karakter Dakotah dan Ojinintka dikembangkan berdasarkan unsur fisiologi, sosiologi dan psikologi karakter sesuai dengan kebutuhan cerita. Dalam proses mendesain dilakukan juga studi referensi dari karakter anime dan film lain yang berhubungan dengan suku *Native American*.
2. Pengaplikasian budaya *Native American* dan Eropa terlihat dari pakaian, warna kulit, warna dan model rambut karakter Dakotah. Sedangkan pengaplikasian budaya *Native American* terlihat pada penampilan fisik seperti pakaian, model rambut, warna rambut dan warna kulit karakter Ojinintka. Selain itu kepribadian karakter juga terlihat dari cara berpakaian mereka. Contohnya bisa dilihat dari karakter Dakotah, karakter ini memakai baju yang digulung pendek agar memudahkan pergerakannya sehari-hari karena dia sangat aktif dan suka bermain. Dakotah juga berponi untuk menunjukkan kepribadiannya yang masih kekanak-kanakan berlawanan dengan Ojinintka yang sudah lebih dewasa.
3. Suku *Native American* memiliki budaya dan aturannya masing-masing. Pengaplikasian budaya tersebut juga bisa dilihat melalui penampilan fisik contohnya suku Sioux memiliki kebiasaan memotong rambutnya saat

berduka. Begitu pula ornamen dan simbol yang digunakan biasanya memiliki arti dan maknanya masing-masing.

4. Dalam mendesain karakter tidak boleh hanya bagus dan menarik, tetapi harus memiliki unsur psikologi dan sosiologi yang jelas sehingga karakter menjadi hidup dan dapat memberikan kedalaman emosi yang lebih mendukung cerita atau tema yang diangkat.

5.2. Saran

Berikut ini adalah saran penulis tentang pengerjaan tugas akhir yang serupa:

1. Buatlah desain karakter yang kokoh dari berbagai aspek, baik psikologi, fisiologi maupun sosiologi sehingga karakter menjadi lebih hidup dan dapat menarik perhatian penonton.
2. Mengenai budaya yang akan diterapkan, jika mengambil budaya dengan literatur yang tidak mudah didapatkan di Indonesia lebih baik pencarian literatur dimulai sebelum Tugas Akhir. Karena hal tersebut akan sangat membuang waktu, membuat kita tidak bisa memaksimalkan proses desain serta membuat tugas lain menjadi terbengkalai.
3. Saran terakhir yang dapat penulis berikan yaitu jika sudah merasa berada pada titik jenuh, maka akan lebih baik untuk istirahat sejenak dan menenangkan pikiran. Karena jika dipaksakan hasilnya juga tidak akan baik.