



### **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

#### 5.2. Kesimpulan

Berdasarkan proses mendesain tokoh dalam novel interaktif *Vie en Rouge* , dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Proses pembuatan desain karakter sangat dipengaruhi oleh target audience. Dalam hal ini, desainer karakter harus mempertimbangkan tiap kepekaan audience yang dilandasi selera, umur dan tingkat pemahaman mereka. Salah satu penunjang kesuksesan sebuah karya agar diterima masyarakat adalah cocok atau tidaknya karya tersebut dengan target audience.
- 2) Untuk mendesain sebuah tokoh yang kuat, karakter desainer memerlukan pemahaman yang mendalam serta menggali potensi yang mungkin muncul dari karakter tersebut yang nantinya membuat karakter seakan nyata. Karakter berkualitas diciptakan dengan baik dan secara mendalam dari berbagai sisi. Semakin unik karakter, semakin lama ia akan tertanam dalam ingatan
- 3) Perencanaan harus di buat dengan matang agar memudahkan proses pemindahan karakter menuju dimensi yang lebih baik. Revisi minor sering terjadi, namun identitas karakter masih terjaga jika perencanaan karakter dibuat sebaik-baiknya
- 4) Kemampuan menggambar dan menginterpretasikan konsep berupa teks kedalam wujud 2D sangat mempengaruhi hasil akhir dalam pembuatan elemen novel interaktif.

- 5) Ketika bekerja dalam sebuah kelompok atau team Works, perlu adanya kedisiplinan, bertanggung jawab, dan kesigapan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Penting untuk memiliki kesabaran yang tinggi ketika mendapati rekan satu tim yang memiliki kekurangan dan harus bersedia membimbingserta memberi dorongan kepada rekan satu tim.

## 5.2. Saran

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan dalam mendesain tokoh untuk film animasi:

- 1) Persiapkan perencanaan serta konsep tokoh secara matang dan mendetail dari berbagai aspek, agar kedepannya dapat mempermudah karakter desainer dalam merancang tokoh tersebut
- 2) Kedisiplinan serta ketepatan waktu dalam mengerjakan karya akan mempermudah proses dan perkembangan progress karya. Jangan sampai keterlambatan menghambat pembuatan karya.

U  
M  
N