



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

Untuk merancang karakter yang sesuai dengan animasi pendek Companion, penulis harus memahami cerita dan *setting* tempat yang digunakan. Berbagai referensi dan teori dikumpulkan, mulai dari penampilan dan pakaian yang dikenakan pada masa Perang Dunia II sampai jenis anjing. Teori-teori pembentukan karakter seperti teori karakter tiga dimensi (fisiologis, sosiologis, dan psikologis) serta fakta-fakta Perang Dunia II di negara Swiss sangat mendukung proses pengerjaan karena menjadi bagian yang diimplementasikan pada karakter yang didesain. Karakter yang didesain memiliki sifat, penampilan, dan relasi dengan karakter lain yang membuatnya seolah memiliki kehidupan sendiri dan terasa nyata. Teori bentuk juga berpengaruh pada proses perancangan penampilan karakter yang membuat masing-masing karakter terlihat berbeda dan mampu menampilkan kepribadiannya masing-masing.

Peristiwa pengeboman kota Schaffhausen misalnya, menjadi salah satu kejadian yang mengubah sifat Walter dan mengharuskannya pindah ke tempat lain. Penggunaan psikologi warna juga diterapkan dalam desain untuk memunculkan kesan yang diinginkan, warna biru misalnya membuat karakter terlihat tenang namun sedih, sementara warna putih melambangkan kemurnian. Karakter yang sesuai untuk animasi ini membutuhkan banyak referensi historis,

terutama untuk karakter Walter agar penampilannya masuk akal dan dapat merepresentasikan kehidupan dalam masa perang yang diangkat.

5.2. Saran

Akan lebih baik jika membuat pertimbangan yang matang sebelum memulai suatu proyek. Kesulitan dalam mencari referensi dan teori yang relevan dapat menjadi hambatan yang cukup berpengaruh dalam proses pengerjaan. Sebaiknya tentukan dahulu konsep dengan baik dan pikirkan cara untuk mendapatkan referensi yang dibutuhkan. Selain membutuhkan referensi dan teori yang kuat, karya yang dibuat harus diperlihatkan pada orang lain agar mendapat masukan yang bisa saja diaplikasikan pada karya final. Pendapat dari orang lain biasanya lebih objektif dan kelemahan pada karya kadangkala lebih jelas terlihat. Pendapat dan masukan yang positif berkaitan dengan karya dapat pula dikembangkan dan digunakan sebagai tambahan untuk meningkatkan kualitas karya.

UMMN