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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Karakter atau pun tokoh mempunyai peran penting dalam menyampaikan kesan dan makna dari cerita kepada penonton. Dalam perancangan tokoh fantasi perlu diperhatikan tingkat kerumitan yang ingin dicapai, dan seperti apa posisi tokoh dalam cerita. Perlu adanya pemahaman tentang hirarki pada tokoh fantasi untuk mengetahui wujud apa yang ingin diterapkan. Fantasi sendiri memiliki arti yang sangat luas dan bebas. Namun perancangan tokoh fantasi harus memiliki batasan-batasan tertentu agar terlihat 'nyata'. Target penonton juga mempengaruhi kesuksesan sebuah tokoh fantasi, karena pada umur tertentu banyak batasan-batasan yang terjadi pada perkembangan otak anak.

Perancangan sebuah tokoh didasari pada kepribadian masing-masing yang tentunya memiliki latar belakang berbeda. Namun visual seperti bentuk, ukuran, garis, dan warna dapat menguatkan elemen desain dari tokoh. Warna dan bentuk yang diaplikasikan untuk tokoh tidak hanya berhenti pada konsep awal. Apabila hasil dari tekstur dan warna dari konsep yang diinginkan tidak tercapai pada *render* dan *environment*, maka perlu penyesuaian kembali hingga tercapainya warna seperti konsep.

Dalam merancang tokoh tidak hanya diperlukan pustaka yang lengkap, namun perlu dilakukannya penelitian. Dalam membuat bentuk tokoh atau *shape*, penulis mengacu pada teori Bancroft, yaitu dengan penerapan bentuk dasar segi tiga

Perancangan Tokoh..., Marshellina, FSD UMN, 2014

terbalik pada Kevin, *diamond* pada Boris, dan persegi panjang pada Lichtz. Namun untuk mempresentasikan sebuah tokoh yang berkepribadian dan unik tidak hanya berhenti pada bentuk dan visual, namun diterapkan dengan pose dan ekspresi. Sementara untuk merancang tokoh humanoid yang sesuai konsep, penulis melakukan studi visual dan penelitian pada beberapa film animasi.

Proses perancangan tokoh tidak dapat berdiri sendiri, namun harus bekerja sama khususnya dengan, *creature designer*, *environment designer*, *dan animator*.

5.2. Saran

Dalam sebuah tim, desainer harus bekerja sama dengan desainer lainnya agar menghasilkan konsep yang serasi dalam mencapai gaya fantasi berdasarkan konsep. Meskipun konsep dan visualisasi tokoh sudah selesai, perlu disesuaikan lagi dengan *environment*, *lighting*, dan tokoh lainnya. Pengaturan waktu untuk konsep dan visualisasi tokoh diperlukan jadwal yang tepat agar *deadline* yang ditentukan untuk proses animasi, dan lainnya tidak tertunda.

Jika bekerja dalam tim, perlu diingat untuk memperhatikan efisiensi dari visual tokoh. Meskipun visualisasi 3d sudah sesuai dengan konsep, perlu diingat untuk membuat tokoh yang dapat digerakkan dengan baik. Hal-hal seperti *topology*, sruktur *poly*, rambut, material, normal map, dan bentuk map lainnya akan mempengaruhi efisiensi produksi. Jangan terbatas oleh kemampuan sebuah *software*, bila memungkinkan pergunakan *software* atau pun *plug-in* lainnya. Terutama untuk membuat sebuah film animasi, sebuah tokoh tidak hanya harus indah secara visual, namun juga harus *able*. Jangan ragu untuk bertanya, dan meminta pendapat orang lain, terutama kelompok.

Perancangan Tokoh..., Marshellina, FSD UMN, 2014