



### **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

Berdasarkan hasil dari proses mendesain tokoh dan film animasi pendek *Daddy's Girl*, Penulis menemukan beberapa hal penting selama proses pengerjaan desain tokoh dalam film animasi pendek *Daddy's Girl* :

1. *3 dimensional character development* Lajos Egri sangat dibutuhkan untuk mengumpulkan data dan membentuk konsep karakter. Penulis menemukan bahwa untuk membuat visualisasi yang sesuai dengan karakteristik karakter dibutuhkan data penelitian yang dapat dijadikan sebagai referensi.
2. Semiotika dibutuhkan membentuk visualisasi karakter yang sesuai dengan karakteristik yang ingin disampaikan. Semiotika itu sendiri dapat disalurkan dalam bentuk visual seperti bentuk, warna dan komposisi.
3. Pakaian merupakan media ekspresi sifat dari pemakainya. Kostum merupakan salah satu media untuk memberikan sifat pada karakter.
4. Visualisasi bentuk otot atlet yang aktif berolah raga dan pensiun memiliki bentuk yang agak berbeda. Hal ini dikarenakan otot mengalami perubahan massa, sebagai mana yang penulis temukan dari buku referensi *Physiology of Aging*.

#### 5.2. Saran

Seorang desainer karakter sebaiknya memiliki persiapan yang matang akan observasi dan desain karakter yang baik pada tahap konsep. Konsep yang matang akan mempermudah proses kerja selanjutnya. Desainer dalam masa perancangan

konsep harus mengadakan observasi terhadap elemen-elemen visual yang mempengaruhi karakteristik dari karakter. Selain itu penggunaan program seperti z-Brush ataupun Mudbox sangat disarankan untuk digunakan, karena program ini memudahkan desainer karakter agar dapat mewarnai secara langsung dan melihat langsung hasil dari pewarnaan karakter dalam bentuk 3d.

Seorang desainer karakter juga harus berkomunikasi dengan baik dengan klien ataupun teman satu kelompoknya untuk mencapai tujuan akhir desain yang diinginkan bersama. Komunikasi yang baik juga akan mempercepat dan membuat kerja lebih efisien.



UMN