

## 5. KESIMPULAN

Setelah melakukan studi literatur, observasi referensi dalam film animasi dan foto-foto dari internet ataupun dokumentasi pribadi sampai tahap perancangan dimulai dari eksplorasi hingga hasil rancangan, penulis akan menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Untuk membuat rancangan tokoh, penulis telah mempertimbangkan beberapa aspek yang diperlukan dan menetapkannya sebagai batasan masalah, hal ini meliputi fitur wajah, kostum, *shape*, proposi, warna, gaya visual dan *three-dimensional character*. Pada tahap pertama penulis melakukan studi literatur yang mempelajari teori-teori untuk merancang tokoh. Pada tahap kedua, penulis melakukan observasi referensi dengan acuan yang sesuai dengan tokoh yang dibuat. Pada tahap akhir, penulis melakukan tahap perancangan dan melakukan eksplorasi hingga mendapatkan rancangan tokoh yang sesuai.

Pada rancangan tokoh Toba, sesuai aspek-aspek yang telah ditentukan pertama penulis menentukan bentuk dasar terlebih dahulu dimana Toba menggunakan bentuk dasar persegi dan segitiga yang telah disesuaikan dengan observasi. Setelahnya penulis menentukan bagaimana Fitur wajah Toba yang meliputi karakteristik etnis Batak, seperti memiliki rahang yang tinggi dan menonjol, serta memiliki hidung yang berukuran sedang. Selanjutnya penulis menentukan kostum Toba, yakni kemeja sederhana, sarung dari kain ulos, celana dan topi caping. Terakhir penulis menentukan warna yang digunakan oleh Toba, yaitu warna putih, coklat dan warna biru yang menyesuaikan dengan warna kain ulos.

Selanjutnya pada rancangan tokoh Putri dengan aspek-aspek yang sama dalam perancangan tokoh Toba, Putri menggunakan bentuk dasar persegi, segitiga dan lingkaran yang telah disesuaikan dengan observasi. Fitur wajah Putri meliputi karakteristik seperti memiliki rahang yang tinggi dan menonjol, serta memiliki hidung yang berukuran sedang. Kostum Putri adalah luaran, dalaman polos, penutup kepala dan selendang. Warna yang digunakan oleh Toba adalah warna putih, hitam yang

merupakan warna dasar kontras. Warna merah bata dan warna biru juga digunakan sesuai dengan warna kain ulos.

Terakhir untuk rancangan tokoh Samosir, masih dengan aspek-aspek yang sama dengan Toba dan Putri. Samosir menggunakan persegi dan lingkaran yang telah disesuaikan dengan observasi. Fitur wajah Samosir meliputi karakteristik seperti memiliki rahang yang tinggi dan menonjol, serta memiliki hidung yang berukuran sedang. Kostum Samosir terdiri dari kemeja sederhana dan celana yang ditambahkan sarung dan selendang dengan bahan kain ulos. Warna yang digunakan oleh Toba adalah warna putih, hitam yang merupakan warna dasar kontras. Warna merah bata dan warna biru juga digunakan sesuai dengan warna kain ulos.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized face with a wide, open mouth and a prominent nose, composed of geometric shapes like squares and rectangles. The logo is semi-transparent, allowing the text behind it to be visible.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA