



### **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

Bedasarkan proses desain karakter *motion comic* “Baton”, penulis dapat menarik kesimpulan.

##### 5.1.1. Desain Karakter dalam *Motion comic* “Baton”

Desain tokoh Baton dalam *motion comic* “Baton” adalah Blaine, seorang pria dengan latar belakang militer yang berniat untuk membalas kematian ayahnya dan juga menuntut keadilan di kota *Flux City*. Blaine saat menjadi Baton menggunakan sebuah kostum dengan sebuah logo terpampang di dadanya dengan tujuan untuk menjadi simbol seorang pelopor dalam menegakan keadilan di *Flux City*. Dalam melakukan aksinya, Baton menggunakan sepasang baton khusus yang berfungsi untuk melumpuhkan lawan-lawannya.

Sedangkan Smiley adalah karakter dengan kondisi yang berseberangan dari Baton. Smiley adalah seorang criminal dan mafia kelas atas yang selalu beraksi untuk menebar teror pada masyarakat guna untuk memperluas dan memperkuat kekuasaannya di *Flux City*. Smiley adalah Rudolph, seorang mantan militer yang menjadi korban perang dan malfungsi senjata ciptaan Barney, ayah Blaine. Untuk itu ia menuntut balas kepada mereka dengan aksi-aksinya.

### 5.1.2. Hal-Hal Penting Dalam Desain Karakter

Penulis menemukan beberapa hal penting selama proses desain karakter *motion comic* “Baton”, antara lain:

1. Dalam perancangan desain karakter diperlukan persiapan dan konsep yang sangat matang dan detail. Desain yang dibuat juga harus mempertimbangkan beberapa aspek seperti fungsinya dan nilai artistiknya. Sehingga tidak menghambat dalam proses-proses selanjutnya.
2. Dalam desain karakter ada tiga aspek yang sangat penting yaitu, Psikologi, Sosiologi dan Fisiologi. Ketiga aspek tersebut sangat penting untuk menggambarkan dan menghidupkan konsep yang telah kita buat.
3. Untuk mematangkan dan memantapkan konsep dan desain, referensi juga dibutuhkan sebagai inspirasi dan juga untuk mencegah kemiripan yang terlalu banyak dengan karakter lain.
4. Kemampuan gambar dan stabilitas dalam menggambar sangat dibutuhkan dalam menggambar karakter.
5. Dalam desain sebuah karakter, mereka harus mempunyai sebuah keunikan. Hal itu dapat dicapai dengan memberikan keunikan dalam desain, kondisi psikologinya ataupun dengan aksesoris yang digunakan.
6. Diperlukan pemahaman yang sangat mendalam terhadap cerita dan juga kepribadian karakter. Hal tersebut sangat penting agar karakter yang diciptakan terasa hidup, relevan dan memiliki konsep dan latar belakang yang kuat.

## 5.2. Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang penulis berikan dalam mendesain karakter.

1. Dalam perancangan desain karakter, perlu dipertimbangkan juga keunikan karakter yang akan dibuat, agar berbeda dan lebih menonjol dari karakter-karakter lain.
2. Kestabilan dalam menggambar sangat dibutuhkan. Karena kesulitan dalam menjaga kestabilan menggambar dapat mengakibatkan perbedaan yang terlalu jauh antara rancangan awal karakter dengan hasil gambar lain.
3. Dalam membuat timeline, sebaiknya membagi waktu untuk kemungkinan terjadinya kesalahan pada hal teknis. Entah itu *crash*, *file* hilang atau kerusakan komputer.
4. Mintalah pendapat orang lain sebagai tolak ukur karya yang sedang dibuat.

UMMN