



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

Setelah melakukan penelitian dan perancangan tokoh yang memiliki perubahan wujud tikus pada karya tugas akhir ini, penulis dapat menyimpulkan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam merancang tokoh tersebut. Langkah-langkah tersebut adalah:

1. Mencari tahu tentang teori-teori yang dibutuhkan dalam menciptakan tokoh dalam animasi, serta mencari tahu fakta dan anatomi tentang tikus untuk memperdalam pemahaman akan makhluk tersebut.
2. Dalam merancang tokoh, diperlukan latar belakang yang mendalam tentang fisiologis, sosiologi, dan psikologis guna mempermudah proses visualisasi dari tokoh.
3. Dalam proses perancangan visual dari wujud tikus perlu diperhatikan ciri khas dari tikus yang dapat dimanfaatkan dalam pengolahan visual tokoh. Ciri khas dari wujud manusia dari tokoh yang dibuat juga perlu untuk diperhatikan sehingga tokoh tikus yang dibuat dapat mencerminkan pribadi dan sifat yang sama.
4. Saat merancang visual tokoh, setiap aspek yang memperhatikan makna dari unsur visual yang digunakan, seperti makna dari bentuk dasar tokoh dan makna dari setiap warna yang digunakan, sehingga tokoh yang

dibuat dapat divisualisasikan secara maksimal dan akan memiliki makna yang mendalam.

5.2. Saran

Dalam membuat karya tugas akhir yang bertemakan tokoh, sebaiknya memperjelas fokus yang ingin diteliti dalam pembuatannya agar proses pengerjaan tugas akhir dapat terlihat dengan jelas dan tidak membingungkan. Selain itu pikirkan juga konsep cerita sematang mungkin agar hal tersebut tidak menghambat proses pembuatan dari tokoh.

Saat merancang sebuah tokoh, sebaiknya menciptakan latar belakang dari tokoh se jelas mungkin. Bila tokoh tersebut berkaitan dengan binatang ataupun makhluk tertentu, sebaiknya melakukan penelitian mendalam tentang makhluk tersebut karena dapat pula mempengaruhi *three dimensional* dari tokoh yang dibuat. Lakukan penelitian terutama mengenai anatomi dari makhluk tersebut. Hal ini sangat disarankan guna mengetahui batasan dari makhluk tersebut serta hal-hal yang dapat dimanfaatkan dari tokoh tersebut untuk mendukung proses perancangan tokoh.

Dalam pembuatan karya, targetkan karya sesuai dengan kemampuan, jumlah kelompok, serta waktu yang dimiliki. Susun *timeline* dengan sungguh-sungguh dan perhatikan jadwal yang telah dibuat, susun jadwal dengan realistis sehingga karya dapat selesai sesuai dengan *timeline* yang telah dibuat..