



## 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 pengerjaan dan analisis mengenai perancangan tokoh dalam film animasi 2D berjudul "ESTRESS", penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

- 1. Penentuan fokus tokoh dan cerita menjadi penting dalam perancangan sebuah tokoh. Pada film Estress, perancangan tokoh difokuskan pada seorang tokoh yang mengalami stress dalam pekerjaannya hingga mengalami depresi dan juga pada tokoh yang berhasil bangkit dari keadaan tersebut dengan cara kelar dari pekerjaannaya dan memulai sebuah usaha baru. Tanpa adanya penentuan fokus, tokoh akan menjadi terlalu umum dan tidak memiliki ciri khas.
- 2. Pada perancangan tokoh yang mengalami transisi dalam psikologi atau fisiologi, pembuatan sebuah desain dasar tokoh sebagai acuan pembuatan tokoh lainnya menjadi penting agar tidak terdapat perbedaan yang terlalu besar antara tokoh sebelum dan sesudah transisi.
- 3. Penggunaan referensi dan observasi yang tepat terhadap film menjadi yang sangat penting dalam perancangan sebuah tokoh. Pada film Estress, digunakan referensi mengenai tokoh yang menderita stress, serta tokoh yang terlepas atau bangkit dari stressnya. Dilakukan pula observasi dan

wawancara untuk memperdalam pemahaman mengenai stress tersebut, karena terdapat perbedaan antara stress, depresi serta pengertian stress yang luas.

#### 5.2. Saran

- 1. Observasi dan penentuan fokus sebaiknya dilakukan lebih awal agar tidak menghambat berjalannya proses produksi.
- 2. Diperlukan studi literatur dan studi observasi yang banyak serta sesuai untuk menjadi dasar dan batas dalam perancangan sebuah tokoh. Referensi yang digunakan dapat berupa proporsi tubuh, ekspresi muka, *personalit*y, penampilan hingga kostum yang dikenakan.

