



### **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

Sesuai dengan rumusan masalah, untuk dapat merancang tokoh robot yang baik dalam animasi berjudul “Omen” maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Memahami alasan yang melatarbelakangi kepribadian tokoh penting dalam perancangan tokoh. Maka dari itu seorang perancang tokoh perlu mempelajari *three dimensional character* bagi tiap tokoh.
2. Selain *three dimensional character*, seorang perancang tokoh juga perlu memahami peran atau *archetype* tokoh tersebut.
3. Dalam merancang tokoh referensi penting untuk membantu perancangan serta membandingkan apakah ada kesamaan dengan desain yang sudah ada. Referensi tidak hanya berupa karya, tetapi objek nyata juga penting. Referensi objek nyata pada Ryfi yaitu robot-robot seperti Knightscope dan Cozmo, sementara Mantis mengacu pada anatomi hewan belalang sembah.

#### 5.2. Saran

Setelah melakukan perancangan tokoh robot bernama Ryfi dan Mantis dalam film animasi 3D “Omen”, penulis menyarankan untuk memahami cerita terlebih dahulu sebelum melakukan perancangan tokoh. Tokoh itu sendiri diciptakan

untuk suatu cerita, sehingga sebaiknya latar belakang tokoh tersebut sesuai dengan cerita yang ada. Penulis mengalami kesulitan dalam perancangan proses perubahan serta detail tokoh Mantis, khususnya pada bagian tubuh. Penulis kemudian melakukan observasi terhadap anatomi belalang sembah kemudian melakukan pembagian tubuh pada tokoh Mantis. Adanya pembagian anatomi tersebut mempermudah proses perancangan selanjutnya, yaitu menentukan bagian tubuh Mantis yang dapat berubah dan bagaimana bagian tubuh tersebut dapat tersembunyi dengan baik pada bagian dalam tubuh. Maka dari itu, referensi menjadi penting dalam perancangan tokoh.

