



### **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 penelitian yang telah penulis lakukan untuk mendapatkan hasil dalam bahasan topik ini, penulis akhirnya dapat menarik beberapa kesimpulan.

1. Dalam mendesain tokoh, banyak pertimbangan dalam pemikiran konsep dan rancangan yang tepat. Hal ini dilakukan untuk keharmonisan dalam perancangan tokoh nantinya, agar dapat menghasilkan suatu tokoh yang menarik dan tepat dalam segala aspek yang diterapkan.
2. Untuk memulai merancang tokoh terdapat tiga aspek yang penting sebelum membuat tampak visualnya, yakni adalah fisiologi, psikologi dan sosiologi atau disebut '*Three Dimensional Character*'. Aspek ini berfungsi untuk membantu pemahaman dasar dan pondasi pada tokoh, lalu menentukan sisi visualnya berdasarkan konsep yang diinginkan sebelumnya.
3. Penggunaan acuan serta referensi yang tepat juga membantu perancangan tokoh agar tampak menarik. Ditambah sketsa dan desain alternatif juga dapat membantu penulis mengeksplorasi bentuk yang lebih menarik. Hal ini dapat memperluas imajinasi serta mengetahui berbagai tokoh yang pernah dibuat dan mendorong penulis untuk merancang tokoh yang unik serta menarik.
4. Saat merancang juga diperlukan kestabilan dalam menggambar tokoh yang konsisten. Ditambah dengan kemampuan yang cukup untuk dapat menciptakan

suatu visual yang menarik serta unik, dimana hal tersebut didapat dari keahlian itu.

## **5.2. Saran**

Setelah penulis selesai menyelesaikan penelitian dan perancangan tokoh terhadap tema yang diambil, berikut ini ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam merancang tokoh.

1. Saat akan mulai merancang tokoh, pertimbangkanlah secara mendalam pada konsep serta alasan tokoh tersebut dirancang agar dapat mempermudah proses perancangan selanjutnya.
2. Perbanyak referensi serta buat desain alternatif, yang dapat membantu penulis untuk menemukan rancangan paling menarik dan perbedaan satu sama lainnya.
3. Jagalah kualitas yang ditentukan berdasarkan kemampuan menggambar masing-masing. Karena untuk merancang tokoh dan menentukan visual yang diinginkan, diperlukan keahlian yang stabil terus menerus dan cukup sesuai kadarnya tergantung dari rancangan yang ingin dicapai.
4. Menerima pendapat dan masukan dari orang lain sangat penting, karena dengan begitu penulis dapat mengetahui celah dan titik kelemahan rancangannya. Kritik dan saran membantu dalam penyusunan tugas akhir, serta memberikan titik terang dalam perancangan nantinya.