



### **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 dari hasil analisis mengenai perancangan tokoh dalam film animasi 2D berjudul “Abnormal”, penulis menyimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam merancang tokoh animasi 2D, pendalaman mengenai teori perancangan tokoh perlu dipahami. Teori-teori yang digunakan penulis sangatlah penting dalam proses perancangan maupun analisis. Hal itu sangat berpengaruh pada hasil akhir dari proses perancangan. Pemahaman dan penerapan teori terhadap perancangan tokoh sangat membantu penulis untuk membuat kedua tokoh animasi 2D berjudul “Abnormal” yaitu pada tokoh Wiro dan Maya.
2. Kedua tokoh yang dirancang harus disesuaikan dengan logika cerita agar peran dan latar belakang tokoh dapat mendukung jalannya cerita dari film animasi 2D yang baik. Logika cerita secara tidak langsung dapat menuntun penonton agar lebih mengerti dan memahami masing-masing tokoh serta peranannya pada jalan cerita yang diperlihatkan. Walaupun media animasi 2D dapat memperlihatkan hal yang imajinatif, logika pada cerita harus tetap diperhatikan karena hal itu yang menjadikan penonton dapat mengerti dan memahami pesan visualnya.
3. Referensi sangatlah penting sebagai acuan dalam perancangan tokoh Wiro dan Maya. Penggunaan referensi juga sangat penting karena dapat

membantu memberikan gambaran yang lebih spesifik serta menguatkan karakteristik dari tokoh tersebut agar terlihat cocok dan sesuai dengan tema film animasi 2D yang dibuat. Dalam hal ini, referensi dapat dijadikan acuan untuk memberikan visualisasi dan kesan yang sesuai dengan latar belakang tokoh untuk mendukung jalannya cerita yang logis.

## **5.2. Saran**

Berikut ini adalah beberapa saran dari penulis untuk para pembaca khususnya teman-teman civitas akademik Universitas Multimedia Nusantara yang akan melakukan penelitian mengenai perancangan tokoh film animasi 2D:

1. Dalam melakukan perancangan tokoh diperlukan konsep yang matang agar dapat membuat tokoh yang tepat sehingga dapat mendukung jalan cerita film animasi 2D yang dibuat. Konsep yang dibuat akan sangat mempengaruhi proses pengerjaan hingga hasil akhir.
2. Penulis menyarankan kepada pembaca untuk lebih banyak mencari teori dari berbagai sumber agar tokoh yang dirancang dapat dihasilkan dengan maksimal. Selain itu, teori juga dapat mendukung perancangan tokoh yang logis dan dapat memberikan cerita yang menarik.
3. Perdalam dan pahami setiap data dan teori yang digunakan dalam perancangan. Kaitan antara teori dengan proses perancangan harus dapat memperlihatkan hasil yang sesuai. Berbagai data yang digunakan dalam menentukan aspek-aspek perancangan harus relevan agar dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

4. Perbanyak referensi agar proses perancangan tokoh sesuai dengan tema film animasi yang dibuat. Gunakan referensi yang sesuai dengan topik dan tema. Memperbanyak referensi dilakukan agar acuan dalam perancangan tokoh tidak keluar dari topik dan tema pada film animasi 2D yang dibuat.
5. Penulis juga menyarankan kepada pembaca untuk tidak memberatkan perancangan hanya pada salah satu tokoh saja. Setiap tokoh yang dirancang memiliki karakteristik dan peranannya masing-masing. Oleh karena itu, perancangan antar satu tokoh dan tokoh lainnya juga harus seimbang dalam segi konsep, riset, hingga eksekusi.
6. Dalam menentukan *Three Dimensional Character* harus diperhatikan hubungan antara aspek psikologis, sosiologis, dan fisiologis. Ketiga hal itu sangat berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu dalam menentukan aspek psikologis, sosiologis, dan fisiologis suatu tokoh harus dilakukan riset agar dapat memberikan argumentasi berdasarkan data dan teori dalam menentukan setiap aspek *Three Dimensional Character*.
7. Pada saat menentukan aspek psikologis tokoh Wiro, penulis sempat menemukan masalah yaitu kurangnya perencanaan dari segi metodologi. Hal itu menyebabkan kurangnya relevansi antara aspek psikologis tokoh dengan aspek sosiologis dan fisiologisnya. Kurangnya rincian penulis dalam metode pengumpulan data berpengaruh pada proses perancangan yang menyebabkan hasil akhir kurang sempurna. Oleh karena itu, metode yang digunakan harus direncanakan secara rinci agar dapat mendukung segala aspek yang berkaitan dengan proses perancangan tokoh.