

BAB VII. KESIMPULAN

Keseluruhan uraian proses penelitian hingga laporan kemajuan penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Menganalisa legenda daerah yang berkembang di masyarakat dibutuhkan pendekatan secara khusus agar mendapatkan cerita yang sesungguhnya.
2. Visualisasi karakter berbasis lokal Indonesia menggunakan teori Three Dimensional Development. Dalam proses penciptaan desain karakter, peneliti mengidentifikasi aspek Three Dimensional Character Development berdasarkan latar belakang budaya Ngada, Flores. Dalam proses tersebut memberikan pelajaran mengenai pentingnya mengidentifikasi budaya dibalik karakter lokal. Proses tersebut memberikan pelajaran mengenai pentingnya identifikasi budaya berdasar karakter lokal yang kemudian dilanjutkan pada desain karakter. Karakter animasi berdasarkan konten lokal menjadi solusi bagi generasi muda dalam mengeksplorasi kekayaan negara Indonesia sebagai ciri khas dalam karya sekaligus mengembangkan budaya lokal pada skala nasional maupun internasional.
3. Penerapan teori Character Growth dapat digunakan untuk menunjukkan waktu dalam cerita animasi berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arntson, Amy E. *Graphic Design Basics*. USA : Thomson Wadsworth, 2007
- [2] B. Tillman, “Creative Character Design”, Oxford: Elsevier, Inc., 2011
- [3] C. Hart, “Humongous Book of Cartooning”, Watson Guptill, 2009
- [4] H. Su and V. Zhao, “Alive Character Design: Character Design Course by Haitao Su”, Harrow Middlesex: CYPI PRESS, 2012
- [5] L. Sheldon, “Character Development & Storytelling for Games”, Nelson Education, 2014
- [6] M. Krawczyk and J. Novak, “Game development essentials: game story & character development”, Thomson/ Delmar Learning, 2006.
- [7] M.D. Mattesi, “Force Dynamic Life Drawing for Animators”, Focal Press, 2006
- [8] N.N.S.N. Sudhiastiningsih, D. Subandrio, Supriyanta, I. Yulianti, I.G. Apriryan, S. Chadijah, A. Usman, “Ngada: Kolaborasi Pelaku Kreatif - Masyarakat Ngada Nusa Tenggara Timur”, Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2017
- [9] R. Williams, “The Animator’s Survival Kit”, London, New York: Faber & Faber, 2002
- [10] S.R.D. Setiawan, “Industri Game dan Animasi Potensial Genjot Ekonomi Indonesia”, Available: <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/12/14/142213926/industri-game-dan-animasi-potensial-genjot-ekonomi-indonesia>, 14 December 2017
- [11] Sachari, Agus. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa : Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan kriya*. Jakarta: Erlangga, 2005
- [12] T. Bancroft, “Creating characters with personality”, Watson-Guptill, 2016
- [13] Y. Mopa, “Loka Lanu”, unpublished, Bajawa, 2015
- [14] Y. Mopa, Puju Pia Kuwi Na’a Fedhi Legi Pogha Rona, unpublished, Bajawa, 2009
- [15] Y. Yanuar, “Tokoh Animasi Dunia Berkumpul pada BEAST 2019 di BSD”, Available: <https://tekno.tempo.co/read/1272023/tokoh-animasi-dunia-berkumpul-pada-beast-2019-di-bsd-sabtu-lusa/>, 14 November 2019
- [16] <http://kamusbahasaindonesia.org>