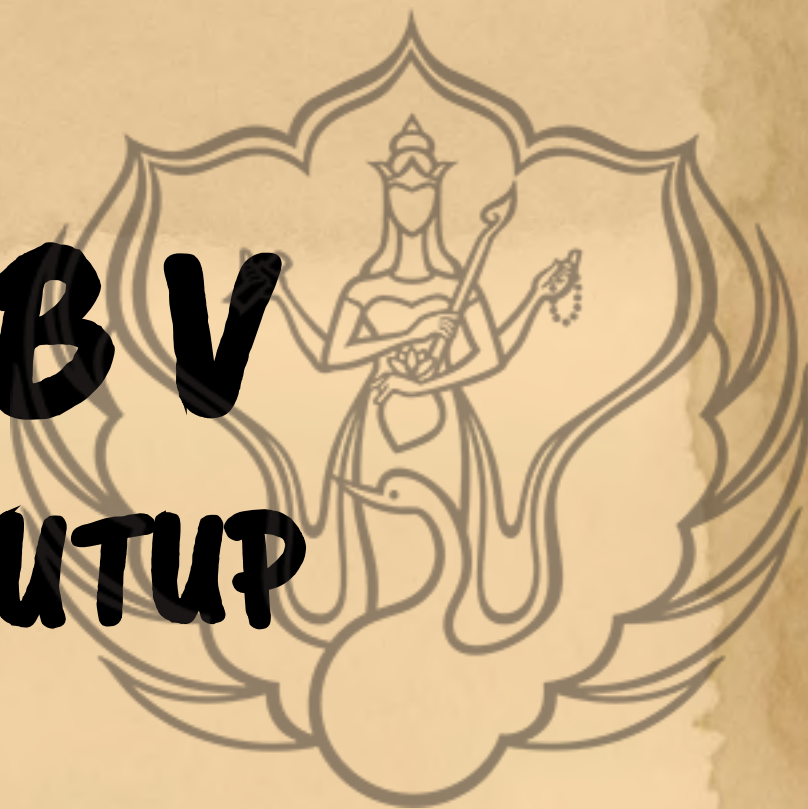


BAB V

PENUTUP





A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, dapat disimpulkan bahwa penciptaan visual *watercolor* pada media digital dapat dicapai dengan mudah dan optimal, dengan menggunakan *brush* khusus. Penggunaan *brush* ini terbukti memberikan efisiensi tinggi dalam proses pengerjaan karena mampu menghasilkan efek visual yang diharapkan hanya melalui beberapa goresan, tanpa memerlukan penambahan aset eksternal seperti tekstur atau efek tambahan.

Secara teknis, spesifikasi *brush* ini dirancang menyesuaikan data dari survei *online*, yaitu dengan ketebalan 75%, karakter goresan halus, serta tipe tekstur kertas basah dengan gradasi yang lembut. Hasil akhir menunjukkan bahwa *brush* tersebut berhasil menampilkan visual *watercolor* yang mendekati referensi utama, yaitu film animasi "Run Totti, Run". Dengan demikian, *brush* ini dinyatakan berhasil dan dapat diaplikasikan sepenuhnya untuk kebutuhan desain karakter pada proyek "Unspoken Tales".

B. SARAN

Bagi para desainer yang ingin menerapkan gaya visual *watercolor* pada media digital, disarankan untuk merancang dan membuat *brush* sendiri dibandingkan mengandalkan *brush* pada bawaan perangkat lunak. Hal ini dikarenakan *custom brush* memberikan keleluasaan penuh bagi desainer untuk menyesuaikan setiap detail teknis mulai dari tekstur, tingkat kebasahan, karakteristik, hingga dinamika goresan agar benar-benar sesuai dengan visi artistik yang diinginkan.

Dengan membuat *brush* sendiri, desainer dapat menciptakan alat kerja yang spesifik dan personal. Selain itu, parameter *brush* pada setiap perangkat lunak selalu berbeda, sehingga desainer bisa membuat preferensi sendiri tergantung dengan pengaturan perangkat lunak yang dipakai. Hal ini terbukti jauh lebih efektif dibandingkan harus mencari dan menyesuaikan aset tambahan dari luar. Seperti yang terlihat dalam perancangan ini, *brush* yang dirancang khusus mampu menghasilkan efek *watercolor* yang utuh dan natural secara langsung, sehingga proses pengerjaan menjadi jauh lebih cepat, efisien, dan tetap memiliki kualitas estetika yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Vogler, C. (2007) *The Writer's Journey. Mythic Structure For Writers*. Studio City, Ca: Michael Wiese Productions.
- Vianja Magfira Lacinta Indra. (2018). *Perancangan Concept Art Karakter Animasi 2D Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Wanita Remaja Dewasa*. Universitas Telkom
- Purwaningsih dan Dominika Anggraeni (2017). *Optimizing 2D Animation Production Time in Creating Traditional Watercolor Looks by Integrating Traditional and Digital Media*. Faculty of Art and Design Multimedia Nusantara University.
- Sudarman, S dan Dina Azka Hayatil (2023) *Penerapan Teknik Digital Painting Pada Produksi Film Animasi 2 Dimensi "DREAMS"*
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design Second Edition (Second Edition)*. CRC Press.
- Tian, X dan Tirakoat, S (2024) *The Creative Watercolor Flow in the Digital Epoch: A Novel Approach to Cross-Disciplinary Aesthetics Integration*. TEM Journal.
- Greenwa, T, (2009) *Masters Collection : Volume One Digital Painting Techniques volume*. Elsevier Ltd.