



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Pada bagian ini, penulis akan memberikan kesimpulan mengenai analisis yang penulis dapatkan melalui proses perancangan dan analisis yang penulis lakukan. Kesimpulan ini akan disampaikan dalam tiga poin. Poin yang digunakan sesuai dengan yang penulis rumuskan dalam rumusan masalah dalam bab satu penulis.

1. *Floorplan* adalah rancangan utama yang harus disusun sebelum mulai merancang ruangan. Dalam perancangan *floorplan* pun *environment artist* dapat memulai dengan menentukan dimana ruangan yang hendak dirancang berada sehingga dapat menciptakan ruangan yang logis.

Ketika hendak memulai perancangan *floorplan* dari suatu ruangan, hendaknya dirancang terlebih dahulu *floorplan* besar yang mencakup seluruh latar tempat dimana cerita berlangsung. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan dasar dimana keberadaan *floorplan* utama yang hendak dibahas. Selain itu, terdapat dua fungsi dari adanya *floorplan* besar yang disusun sebelum mulai menyusun *floorplan* setiap ruangan. Kedua fungsi tersebut adalah fungsi dalam perancangan visual dan fungsi mendukung jalan cerita.

Dalam fungsinya untuk membantu perancangan visual, *floorplan* besar maka akan memberikan gambaran lebih jelas ketika seorang *environment artist* hendak menggambarkan suatu latar tempat dalam *shot*.

Arah cahaya serta perspektif dapat dengan mudah ditentukan ketika *floorplan* besar ada. Dengan demikian, perancangan *floorplan* besar secara tidak langsung menghindarkan *environment* artist untuk membuang waktu karena kebingungan menentukan properti dalam ruangan dan teknik penggambaran cahaya yang hendak diterapkan.

Dalam fungsi mendukung jalan cerita, keberadaan *floorplan* besar akan sangat membantu menjelaskan kepada tim produksi bahwa ruangan yang hendak dijadikan latar utama sungguh berada di tempat terasing dan terkesan tertinggal (dalam konteks film “Sajen”). Keberadaan *floorplan* besar pun memberikan gambaran yang lebih jelas kepada tim produksi mengenai latar tempat dimana cerita berlangsung. Hal ini akan sangat berpengaruh kepada *storyboard artist* dalam menyusun logika ruangan serta menentukan *shot* yang tepat dengan kebutuhan cerita.

Setelah tersusun *floorplan* besar, maka *environment* artist dapat mulai merancang ruangan yang dikehendaki. *Floorplan* yang dirancang hendaknya dapat menyampaikan informasi secara tepat. Perincian barang-barang yang terdapat di dalam ruangan pun hendaknya sesuai dengan logika cerita dan tidak menonjol melebihi karakter.

2. Properti yang diletakkan dalam ruangan pun harus dipilih sedemikian rupa sehingga tidak membingungkan atau bahkan mendistraksi perhatian penonton. Properti membentuk *environment* yang nantinya akan menjadi latar berjalannya cerita. Sesuai dengan tujuannya, maka ia tidak boleh lebih

menonjol dari tokoh utama namun tetap dapat mendukung jalan cerita yang sedang disampaikan.

Sebagai contoh, keberadaan pagar dan sepeda di dalam gudang sebenarnya cukup memakan ruang dalam *environment* yang dirancang, namun ia tidak mendistraksi perhatian penonton pada aksi yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita. Keberadaannya justru mencegah penonton melihat kesana kemari dalam ruangan. Mereka menghalangi perhatian penonton pada detail yang malah akan memakan banyak perhatian penonton dan membuat mereka melewatkan aksi tokoh.

Selain itu, demi kepentingan cerita, *environment artist* harus siap untuk melakukan revisi. Pertimbangan ruang untuk tempat dimana aksi berlangsung serta ruang terlihat dari tokoh mesti menjadi pertimbangan utama. Dalam film “Sajen”, penulis melakukan revisi peletakan properti pada botol demi terlihatnya tokoh oleh penonton.

Keberadaan tiga properti hantu pun sebenarnya cukup janggal di dalam gudang tersebut, namun mereka semua diletakkan sedemikian rupa sehingga ketika tokoh muncul, penonton dapat setidaknya mengidentifikasi sifat dan kepribadian mereka masing-masing melalui properti yang mereka lihat.

3. Menimbulkan kesan seram memerlukan usaha dalam penataan properti dalam *floorplan* sedemikian rupa sehingga tidak meninggalkan kesan janggal atau salah tafsir dari penonton. Mengatur objek yang terlihat dan tidak menentukan seberapa dalam efek seram yang hendak diciptakan.

Pemilihan properti yang tidak umum di dalam suatu ruangan juga akan memberikan efek was-was kepada penonton sebab barang yang tidak umum bila diletakkan pada porsi serta tempat yang tepat akan menimbulkan efek yang sangat berbeda kepada penonton.

5.2. Saran

Pada bagian ini penulis akan menambahkan beberapa saran dalam proses perancangan *environment* yang baik sesuai dengan hemat penulis setelah melakukan proses perancangan *environment* dan penentuan set serta properti.

1. Mulai dari *floorplan*

Perancangan sebaiknya dimulai dengan merancang proses perancangan agar perancangan tidak asal merancang tanpa terancang. *Floorplan* akan membebaskan perancang dari rancangan yang sia-sia.

2. Properti yang tepat

Sebaiknya diperlukan adanya properti yang tepat dalam suatu karya film. Properti yang tepat akan memberikan kesan yang tepat sesuai keinginan dari *filmmaker* yang bersangkutan. Penonton pun akan dengan mudah merasa puas dengan melihat perancangan properti yang tepat di tempat yang tepat.

3. Penyusunan properti di dalam set hendaknya tepat

Penyusunan properti yang telah ditentukan di dalam *floorplan* yang sudah dirancang hendaknya memperhatikan sekaligus mempertimbangkan berbagai macam aspek. Aspek utama yang harus diperhatikan adalah peran *environment* sebagai pendukung cerita. *Environment* hendaknya disusun dengan tepat, tidak terkesan asal jadi dan jangan sampai menonjol melebihi

karakter. Aspek kedua yang hendaknya diperhatikan adalah estetika. *Environment* hendaknya diwarnai sesuai dengan kebutuhan dan sebaiknya dapat terlihat menyatu dengan karakter.

Demikianlah kesimpulan dan saran yang penulis dapat tuliskan. Semoga nantinya dapat berguna bagi para perancang yang membaca.