



### **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**

Untuk merancang set dan properti dalam film bentuk *stop motion*, tahap awal yang harus dilakukan adalah dengan menentukan *concept art* seperti apa yang ingin dibuat sesuai dengan cerita. Dalam film ini, penulis ingin menyampaikan adanya hubungan antara pencarian jati diri yang dialami oleh karakter utama dalam set dan properti dengan cara mencari referensi dan meriset mengenai jati diri dan elemen-elemen desain yang ada.

Penggambaran pencarian jati diri dapat ditunjukkan dengan cara membuat set dan properti yang memberi kesan ketertarikan. Contohnya saja salon, penulis membuat bentuk gedung yang serupa dengan apel. Apel yang merupakan bentuk cantik yang idealis di kota apel merah. Pada *scene 2*, Rusmini menemukan brosur salon guna menarik perhatian Rusmini untuk datang ke salon dan juga melihat ada sebuah apel merah yang lebih *fresh* keluar dari salon tersebut. Hal ini digunakan untuk memancing rasa ketertarikan bagi Rusmini. Bukan hanya itu, unsur cermin juga membantu dalam penggambaran jati diri. Cermin digunakan sebagai merefleksikan diri sendiri. Dengan melihat cermin, Rusmini dapat melihat diri sendiri dan orang lain. Secara tidak langsung akan adanya pola pikir membandingkan diri sendiri dengan orang lain. Ketika rasa iri muncul maka muncul juga rasa ketidakpercayaan dalam diri sendiri.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis akan memberikan beberapa saran bagi pembaca, khususnya yang ingin berprofesi sebagai *production designer* dalam film animasi stop motion.

Langkah awal yang tidak boleh dilewatkan oleh *production designer* adalah riset. Meriset dan mencari banyak referensi sangat membantu *production designer* dalam pembuatan *concept art* yang akan dibuat nanti. Tergantung dengan genre film yang akan dibuat, jika film yang dibuat adalah realis, maka *production designer* harus mencari bentuk *real set* tersebut. *Production designer* harus menentukan *style* apa yang ingin dipakai. Mau *realistic* atau pun *stylized* semuanya berdasarkan kepada benda asli di dunia nyata yang kemudian bisa dimodifikasi sesuai dengan maksud dan tujuan cerita dalam film.

Setelah memiliki gambaran konsep pada set, sebaiknya ide tersebut dituangkan dalam buku sketsa agar bisa didiskusikan kepada sutradara dan juga kameramen untuk mengetahui gambaran tersebut sudah sesuai tidaknya dengan cerita. Jika sudah disetujui oleh sutradara, waktunya *production designer* mendiskusikan bentuk set kepada kameramen untuk mengetahui bagian mana set mana saja yang akan terlihat di *frame* agar tidak terjadi konflik pada saat syuting berlangsung. Komunikasi antar kru sangat penting demi kelangsungan proses film tersebut.

Yang harus diperhatikan lagi adalah ketelitian dalam memperhitungkan skala. Dalam *stop motion*, *production designer* harus memperhitungkan skala set dari ukuran panjang, lebar, serta tingginya. Kekeliruan skala akan menguras

waktu dalam proses pengerjaan film. *Production designer* harus teliti memperhitungkan perbandingan ukuran keseluruhan set dengan karakter agar tidak menimbulkan keanehan dalam ukuran kecuali memang sengaja dibuat sesuai dengan konsep cerita

Dalam pembuatan set, *production designer* tidak perlu takut jika tidak terampil dalam membuat maket. Namun, *production designer* bisa mencari seseorang yang lebih ahli atau yang disebut set desainer, tetapi alangkah lebih baik jika seorang *production designer* juga terampil dalam hal tersebut. Bukan hanya dalam pembuatannya, tetapi dalam pemilihan bahan juga harus terampil dimana bahan yang dipilih tidak mudah rusak dan mudah didapat. Dan *production designer* harus benar-benar memastikan semua set dan properti yang harus dibuat agar pada saat syuting berlangsung semua set dan properti yang dibutuhkan sudah siap untuk disyutungkan.

Hampir sama dengan pembuatan film baik animasi ataupun film pendek biasa, kerja sama tim sangat diperlukan dimana masing-masing anggota juga harus memiliki visi dan misi yang sama serta memiliki *style art* yang sama untuk mempermudah proses kerja dalam tim.