



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

Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan oleh penulis ketika mengerjakan proses perancangan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Environment* Pada Film Animasi Ara”.

1. Dalam perancangan *environment* dengan tema fantasi pada sebuah film animasi, seorang *environment artist* memerlukan banyak referensi dari dunia nyata dikarenakan meskipun dunia fantasi merupakan dunia yang tidak pernah ada, dunia tersebut masih berdasarkan dunia asli yang kita tinggali, sehingga penonton masih bisa merasakan bahwa *environment* yang diciptakan terasa nyata.

2. Dalam perancangan *environment* fantasi dikarenakan banyaknya interpretasi tentang dunia fantasi, diperlukan pengumpulan referensi yang lebih mendalam tentang elemen yang memberikan kesan fantasi. Referensi dapat dijadikan sebagai acuan untuk menciptakan dunia fantasi yang baru. Referensi tersebut dapat ditemukan diberbagai media yang memberikan gambaran dunia fantasi seperti film animasi yang pernah ada sebelumnya, *video game*, literatur dan juga komik

3. Untuk merancang hutan sebagai *environment* diperlukan riset mendalam tentang jenis hutan yang ingin dipergunakan, apa saja vegetasi yang ada didalam hutan tersebut serta struktur penyusunnya didalam hutan, selain vegetasi ada pula iklim dan warna yang menjadi ciri khas di hutan tertentu. Banyak jenis hutan didunia yang bisa dijadikan dasar untuk menciptakan dunia fantasi, contohnya terdapat beberapa jenis hutan yang ada di Kalimantan, yakni hutan Meranti dataran rendah, hutan dataran tinggi, hutan Bakau dan hutan Gambut.

4. Didalam merancang sebuah *environment*, seorang *environment artist* perlu menghubungkan *environment* yang dirancang dengan cerita yang ingin disampaikan. *Environment* tersebut harus memiliki fungsi naratif dimana *environment* tersebut akan menggerakkan alur cerita beserta dengan karakter didalamnya.

5. *Environment artist* pula harus bekerja sama dengan anggota timnya karena semua bagian dari film memiliki keterkaitan satu sama lain, contohnya seorang *environment artist* perlu mendefinisikan dunia yang dirancang melalui pembuatan peta dari *environment* tersebut, dengan adanya peta yang disediakan *lighting artist* dapat memberikan pencahayaan yang akurat sesuai dengan posisi matahari yang menyinari *environment*. Penulis naskah dan *Storyboard artist* juga akan menjelaskan tempat-tempat yang menjadi lokasi film diambil, *environment*

artist akan menggambarkan tempat tersebut dengan menciptakan rute dari tiap *scene* agar menciptakan kontinuitas pada cerita.

5.2. Saran

Setelah melakukan pengerjaan dalam tugas akhir ini dan mengetahui prosesnya didalam merancang sebuah *environment*, penulis memberikan saran kepada pembaca dan *environment artist*:

1. Melakukan riset yang mendalam pada jenis *environment* yang dijadikan sebagai acuan. Didalam sebuah *environment* terdapat banyak sekali elemen yang menjadi penyusunnya seperti objek didalamnya, relief tanah, iklim dan cuaca. Dengan melakukan riset mendalam, *environment*, yang dirancang desainer akan dapat lebih diterima oleh penalaran penonton dan dapat merasakan bahwa *environment* yang dirancang bisa ada di dunia nyata, meskipun *environment* tersebut bersifat fiktif.

2. Untuk merancang sebuah *environment*, desainer harus memberikan definisi yang jelas dari *environment* yang ingin dirancang, definisi tersebut seperti seberapa besar daerah yang dirancang, bagaimana relief tanah dari tempat tersebut atau penempatan bangunan jika *environment* memiliki bangunan. Bagaimana persebaran vegetasi serta lokasi dari suatu tempat berdasarkan mata angin. Definisi ini dapat dicapai dengan membuat peta di daerah tersebut dan juga sketsa

kasar di berbagai tempat untuk lebih memperjelas kondisi *environment* didalamnya.

3. Setelah menggunakan referensi visual dunia nyata, desainer dapat mencoba untuk bereksperimen dengan desainnya. Untuk menciptakan *environment* fantasi, seorang desainer memiliki kebebasan untuk merancang dunia yang fiktif dengan berbagai macam cara seperti menggabungkan objek-objek nyata menjadi sebuah objek baru, memberikan efek distorsi dan lain-lain. Namun perlu diperhatikan juga efek yang akan mempengaruhi *environment* yang dirancang ketika melakukan perubahan tersebut.

UMMN