



### **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

Berdasarkan perancangan *environment* film animasi *thriller* 2D *The Dream* dapat disimpulkan bahwa, perancangan dimulai dari riset *background* hutan pinus. Kemudian dilanjutkan dengan mempelajari *style visual*, persepektif dan teknik pengerjaan yang tepat. Dari riset tersebut, warna menjadi bagian terpenting dalam proses pembuatan *background* film *The Dream*.

Studi juga dilakukan dengan mencari referensi dari film-film yang ada, berupa film-film bergenre *thriller* yang sejenis. Terutama pada bagian elemen-elemen *environment* berupa hutan pinus, portal, dan ruangan.

Perancangan tersebut didasarkan pada *Storyboard* film 2D animasi *The Dream*. Kemudian dibuat sketsa aset sesuai dengan *Storyboard* untuk memenuhi kebutuhan *environment*. Perancangan tersebut diawali dengan pembuatan sketsa manual, kemudian diolah secara *digital*. Pengolahan *digital* berupa *digital painting*, pengaturan warna, dan pergerakan *background*.

Karya yang selesai dikomposisikan dengan animasi karakter. Namun perlu diperhatikan *style background* dengan karakter harus seirama. Dalam film 2d animation *The Dream*, menggunakan *style thriller* dengan gaya gambar manga.

## 5.2. Saran

Pada pengembangan berikutnya penggambaran *environment 2d animation* The Dream bisa menggunakan teknik *photoscoping*, atau membuat model *environment 3d* yang dirender menjadi 2d sehingga bisa mengefisiensikan pengerjaan.

