

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah proses yang dilakukan untuk mendesain *environment* yang dibatasi pada perancangan jalan umum dan kafe untuk film animasi dua dimensi “SMOKIN’!!!” dengan mengacu pada *three dimensional* tokoh perokok, disimpulkan bahwa *environment* yang ada harus memiliki lokasi perkotaan yang bertempat di kota megapolitan.

Dalam menciptakan konsep kota di animasi “SMOKIN’!!!”, referensi yang didapatkan cukup mudah ditemui karena kota-kota ini dapat ditemui di mana saja. Dengan tokoh apatis, yang lebih banyak ditemui di lingkungan perkotaan, referensi dapat dengan segera dicari.

Kesulitan yang ditemui ketika membuat konsep *environment* ini adalah bagaimana sosiologi kota, atau lebih tepatnya dua lokasi yaitu jalanan umum dan kafe dapat terhubung dengan *three dimensional* tokoh perokok. Tokoh perokok dalam animasi “SMOKIN’!!!” memiliki sikap yang acuh terhadap lingkungannya namun tempat yang ia lewati adalah tempat umum dan bukan tempat pribadi sehingga tanpa kegiatan tokoh, konsep apatis yang ada di perkotaan ini dapat tidak terlihat.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan kepada pembaca yang ingin membuat desain *environment* berdasarkan *three dimensional character* dari tokohnya adalah memperdalam pemahaman terhadap tokoh yang dituju. Selain itu, referensi yang terfokus dan spesifik juga sangat penting agar penonton dapat dengan mudah merelasikan tokoh yang ada dengan *environment*.

Masalah yang dialami peneliti adalah referensi yang digunakan dalam membuat *environment* masih sangat luas dan kurang berfokus pada tokoh sehingga letak kota yang spesifik tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Visualisasi *environment* kurang menampilkan data yang telah dikumpulkan. Hasil animasi yang didapatkan kurang sesuai dengan hasil penelitian dan riset yang telah dilakukan karena peneliti merancang *environment* dengan preferensi tersendiri .

UMMN