



### **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

Setelah melakukan penelitian dan eksplorasi perancangan *environment* Hutan Batang Garing menggunakan budaya Dayak Ngaju, berikut merupakan kesimpulan yang dapat penulis sampaikan:

1. Saat pembuaatan *environment* harus memahami kebudayaan Dayak Ngaju, karena mereka memiliki aturan-aturan atau hukum adat yang harus dipatuhi untuk menjaga keseimbangan alam dengan manusia. Dengan memahaminya, pembuatan *environment* dalam film dapat mendekati keadaan aslinya.
2. Saat mengaplikasikan unsur ragam hias pada *environment*, tidak ada salahnya jika mempertahankan keaslian bentuknya. Ini disebabkan adanya beberapa unsur ragam hias yang sudah merupakan turun-temurun terus digunakan karena mengandung nilai luhur dan jimat lindung untuk menjaga dari bala.
3. Saat membuat *environment* suasana hutan yang dipilih sebagai referensi utama, seperti vegetasi apa saja yang ada, iklim, karakteristik hutan, dan lain-lain harus diperhatikan dengan seksama. Hal ini untuk memperlihatkan bahwa *environment* tersebut memang berada di daerah tersebut.

4. Saat membuat objek *environment* tertentu seperti Pohon *Batang Garing* yang merupakan sebuah pohon kehidupan yang berasal dari legenda Dayak Ngaju, dapat menambahkan unsur fantasi, mengambil referensi dari vegetasi sekitar, dan referensi pohon kehidupan lainnya agar dapat menciptakan pohon yang menarik dan dapat diterima oleh penonton.

## 5.2. Saran

Setelah melalui proses pengerjaan laporan Tugas Akhir ini, penulis memberikan beberapa saran kepada pembaca:

1. Sebelum membuat *environment* ada baiknya pembaca melakukan riset yang mendalam pada jenis *environment* seperti apa yang dijadikan sebagai acuan agar sesuai dengan pendekatan aslinya.
2. Jika mengalami kesulitan karena materi topik bahasan masih sedikit yang meneliti. Pembaca bisa menggunakan materi yang sudah ada dengan menambahkan materi lain untuk memenuhi kekosongan tersebut. Tentu saja dengan pertimbangan bahwa materi tersebut mempunyai beberapa kesamaan dengan topik bahasan.
3. Saat membuat *environment* yang mengambil tema suatu budaya ada baiknya kita memiliki narasumber yang mengenal budaya atau berasal dari budaya tersebut, agar dapat dipertanggungjawabkan dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.

4. Koordinasi dan komunikasi yang baik dengan kelompok sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan suatu *shot* dalam animasi. Pembaca dapat membuat media penyimpanan data yang dapat dibagikan bersama secara *online* agar tidak kesulitan.
5. Dalam pembuatan *environment* hutan, sering kali penulis mengalami kesulitan dalam mempertahankan perbandingan tinggi pepohonan yang ada. Untuk mengatasi hal tersebut pembaca dapat membuat objek tiga dimensi sederhana dari pohon tersebut, untuk di gunakan sebagai patokan dasar dalam pembuatan *layout* animasi.

UMMN