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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

1.2. Kesimpulan

Setelah melalui proses perancangan *environment* desa wisata dalam animasi 2D "Village of Hope", penulis dapat menarik kesimpulan berikut:

1. *Environment* dalam film merupakan sebuah tempat dimana karakter dapat berinteraksi satu sama lain. Perancangan *environment* merupakan hal yang penting agar dapat membuat sebuah *environment* yang terasa nyata dan dapat dipercaya. Maka dari itu, perancangan *environment* menjadi penting dan harus disiapkan secara matang, mulai dari teori-teori perancangan *environment* hingga pencarian referensi *environment*.
2. Perancangan *environment* desa wisata memiliki tantangan yang unik karena tidak banyak animasi yang mengangkat tema desa wisata. Oleh karena itu penulis harus berimprovisasi dan mencari referensi berupa desa wisata yang ada di Indonesia.
3. Desa wisata Besur, desa wisata Pujon Kidul dan desa wisata Tembi adalah desa yang dipilih menjadi referensi karena relevansi desa wisata tersebut dengan kebutuhan cerita animasi. Desa wisata Besur digunakan sebagai referensi pematang sawah *environment* bertani, desa wisata Tembi digunakan sebagai referensi *environment* membajak sawah dan desa wisata Pujon Kidul digunakan sebagai referensi *environment café* sawah.

Perancangan Environment Desa..., Amadeus Prasthadi Gianugroho, FSD UMN, 2019

1.3. Saran

Saran ditulis oleh penulis kepada penulis lain di masa depan yang membahas topik yang sama atau pun kepada para pembaca:

1. Pada perancangan *environment*, acuan teori dan referensi digunakan agar proses perancangan tidak melenceng dari teori. Tetapi, perancangan *environment* tidak terikat pada teori yang ada, sehingga ada perubahan dari referensi yang digunakan dengan hasil akhir yang sudah penulis rancang. Hal ini bukanlah kegagalan atau hal buruk, tetapi adalah proses eksperimen visual.
2. Lebih banyak melihat referensi animasi *environment*. Dengan melihat lebih banyak referensi, pengetahuan kita akan *environment* akan semakin luas dan akan membantu dalam proses eksperimen visual, dimana pengetahuan kita akan *environment* akan membantu kepada proses perancangan secara keseluruhan.
3. Terdapat kesalahan *major* dalam perancangan penulis, dimana penulis tidak memperhitungkan *universe* atau dunia dalam *environment* sehingga perancangan *environment* dengan dunia *environment* tidak berkesinambungan. Penulis juga sudah menuliskan pada teori desa wisata tetapi tidak diterapkan dalam perancangan. Seharusnya yang penulis lakukan adalah memperhitungkan dunia *environment* sebelum memulai perancangan agar perancangan *environment* dapat menyatu.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA