



### **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

#### 6.1. Kesimpulan

Perancangan *environment* pabrik kopi dengan suasana penjara ternyata dapat memengaruhi jalan cerita dan suasana cerita pada animasi *Jailbreak*. Setiap bangunan *interior* dan eksterior sangat membantu dalam proses animasi dan memudahkan *animator* saat memulai *blocking character* pada *environment*. Dengan Pendekatan Gaya *visual* pada setiap shot yang dibahas, penulis mengetahui bahwa semua hasil proses perancangan yang sederhana ini masih bisa menciptakan *visual* yang unik dengan beberapa faktor seperti gaya bentuk, bangunan dan suasana warna. Penulis menggunakan tinjauan yang relevan, hasil observasi serta menggunakan referensi yang dikumpulkan agar perancangan dapat dikerjakan sesuai rancangan yang akan dibuat.

Pada *Interior* dan eksterior yang memiliki 2 *mood* warna yang berbeda menciptakan perbandingan suasana yang sangat kuat. Dengan suasana penjara, penulis juga bisa menciptakan kondisi tentang luwak-luwak yang putus asa saat dikurung dan dipekerjakan di pabrik tersebut. Pabrik yang dibuat dengan gaya *visual* tersebut juga ternyata menunjukkan bahwa pabrik yang dirancang benar-benar terlihat ilegal secara naratif.

Fungsi pada *environment* yang dirancang penulis untuk animasi *hybrid* JailBreak juga terlihat dari nilai sudut perspektif pada bagian shot-shot yang penulis analisis. Selain dilihat dari sudut perspektif, penulis juga menyimpulkan

bahwa tujuan dan fungsi *environment* pada film ini selain memberikan informasi mengenai penguatan setting cerita, *environment* merupakan sebuah tempat dimana para tokoh beraktifitas, dan bergerak. Jika tanpa adanya *environment*, tempat dimana tokoh hidup tidak tervisualisasikan dan *setting* waktu dan tempat pada cerita jelas.

## 6.2. Saran

Saat proses perancangan *environment* untuk animasi *hybrid*, Penulis menyarankan untuk pembaca yang akan membuat tema yang serupa untuk banyak melakukan observasi lebih jauh, membaca literatur yang relevan, dan berlatih dan giat dalam melakukan *modelling* 3D. selain itu, penulis menyarankan juga untuk mencoba banyak *software* 3D yang berbeda-beda sehingga pengalaman yang akan didapatkan akan lebih, dan hasil 3D yang akan dibuat akan lebih baik. Penulis menyarankan untuk kampus agar bisa menyediakan lebih banyak literatur tentang *Environment* secara *fundamental* karena pada saat penulis melakukan observasi literatur, penulis masih mendapatkan kesulitan mencari literatur yang relevan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA