



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

Pada perancangan sebuah *environment*, sangat penting untuk melakukan riset, mencari referensi, observasi, serta eksplorasi sesuai tahapan agar hasil perancangan tersebut memiliki tujuan yang jelas baik dari segi fungsional ataupun visual dalam animasi yang dibuat. Penulis mengurutkan proses tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yaitu merancang *environment* dengan latar *post-apocalypse*.

Pertama adalah memahami latar dari cerita yang telah dibuat. Setelah merundingkan konsep cerita bersama dan menentukan latar pada animasi tersebut, penulis kemudian melakukan riset pada film, animasi, atau *game* yang relevan dengan konsep cerita yang diangkat. Hal tersebut sangat penting supaya perancangan *environment* sesuai dengan kebutuhan dan tujuannya dalam animasi yang dibuat. Pada animasi “RAMPAG!”, perancangan *environment* disesuaikan dengan kebutuhan cerita yang memerlukan latar dunia *post-apocalypse* dimana cerita terfokus pada perjuangan kedua tokoh Roja dan Irna untuk bertahan hidup di dunia tersebut.

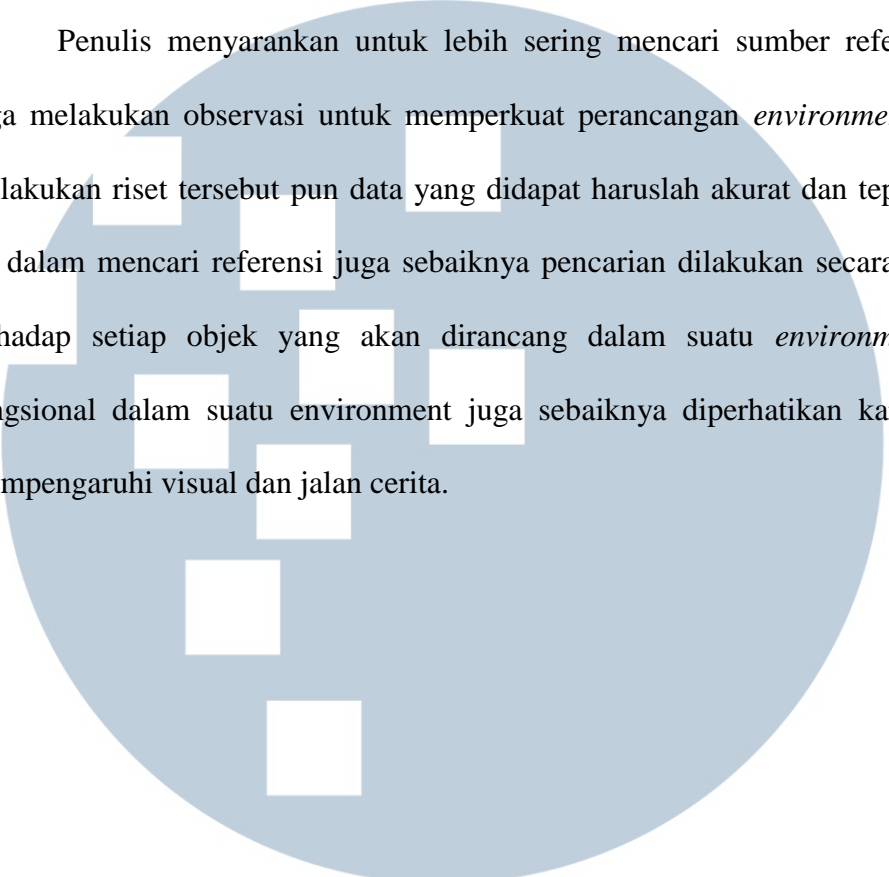
Kemudian penulis menentukan latar belakang *environment* serta latar yang menjadi fokus perancangan seperti *setting* dan *props*. Latar yang menjadi fokus utama penulis adalah latar gudang dan latar taman yang berada di kota kecil tersebut. Kedua latar tersebut merupakan latar yang paling mempengaruhi cerita

dalam animasi “RAMPAG!”. Dari kedua latar yaitu latar gudang dan latar taman, masing-masing memiliki fungsi baik itu mempermudah ataupun memberikan rintangan pada tokoh dalam cerita untuk meningkatkan kesan perjuangan tokoh. Dari cerita yang dibuat oleh penulis dan tim, cerita terfokus pada kedua tokoh penyintas yang berusaha bertahan hidup di dunia yang sudah mengalami krisis kehancuran dan keterbatasan sumber daya. Maka dari itu perancangan *environment* menyesuaikan dengan kondisi *post-apocalypse* dimana kedua tokoh dihadapkan dengan kondisi bertahan hidup di dunia tersebut. Kemudian, penulis merancang kedua latar tersebut berdasarkan observasi, referensi serta wawancara yang dilakukan yang terfokus pada konsep latar lalu dihubungkan dengan hasil referensi dan juga teori yang terkait dengan *apocalypse*. Hal tersebut bertujuan untuk merancang latar dengan konsep *post-apocalypse*.

Setelah itu dari perancangan yang telah dibuat, penulis menyimpulkan dengan *environment* bernuansa *post-apocalypse* adalah *environment* yang menggambarkan kondisi pasca runtuhnya suatu peradaban akibat bencana baik oleh alam ataupun ulah manusia sendiri. Dalam film ini latar yang ada pada animasi ini hancur akibat monster yang mengancam kehidupan manusia diseluruh dunia tersebut dan mengakibatkan kehancuran disemua tempat.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, perancangan *environment* dengan konsep *post-apocalypse* sangatlah luas. Karena konsep *post-apocalypse* sendiri bisa terjadi karena berbagai hal. Ada baiknya untuk mendalami konsep tersebut secara matang agar sesuai dengan hasil yang diinginkan.



Penulis menyarankan untuk lebih sering mencari sumber referensi dan juga melakukan observasi untuk memperkuat perancangan *environment*. Dalam melakukan riset tersebut pun data yang didapat haruslah akurat dan tepat. Selain itu dalam mencari referensi juga sebaiknya pencarian dilakukan secara mendetil terhadap setiap objek yang akan dirancang dalam suatu *environment*. Segi fungsional dalam suatu *environment* juga sebaiknya diperhatikan karena akan mempengaruhi visual dan jalan cerita.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA