



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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis dapatkan selama proses pengerjaan tugas akhir adalah pembuatan *environment* membutuhkan riset dan observasi yang mendalam. Hal ini dikarenakan *environment*, terlebih yang berupa bentang alam, memiliki ekosistem dan timbal balik antara individu dan kelompok yang ada didalamnya. Rancangan yang dibuat untuk *environment* film “Bawa Diriku” dirasa sudah sesuai untuk kelangsungan hidup tokoh didalam cerita, karena dibuat dengan memerhatikan kebutuhan tokoh tersebut. Di lain sisi, visualisasi dari perancangan tersebut dirasa kurang maksimal. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya pengalaman serta sulitnya menerjemahkan bentuk natural yang dinamis, menjadi media 3D yang cenderung teratur dan kaku.

Proses pemilihan tumbuhan lebih dipengaruhi fakta-fakta natural tentang burung gereja dan tumbuh-tumbuhan dibandingkan dengan teori. Walaupun demikian, teori elemen desain Van Sijl menjadi pertimbangan dari perancangan & eksplorasi, demikian pula dengan teori *Mise-en-scene* milik Bordwell & Thompson, serta teori *Staging, Blocking*, dan Komposisi milik McGiven dan Thompson & Bowen. Teori dari Russell & Cutler mendukung riset lapangan namun menunjang perancangan, namun tidak memengaruhi proses perancangan secara langsung. Teori desain ekosistem hutan milik Verweij menjadi penopang

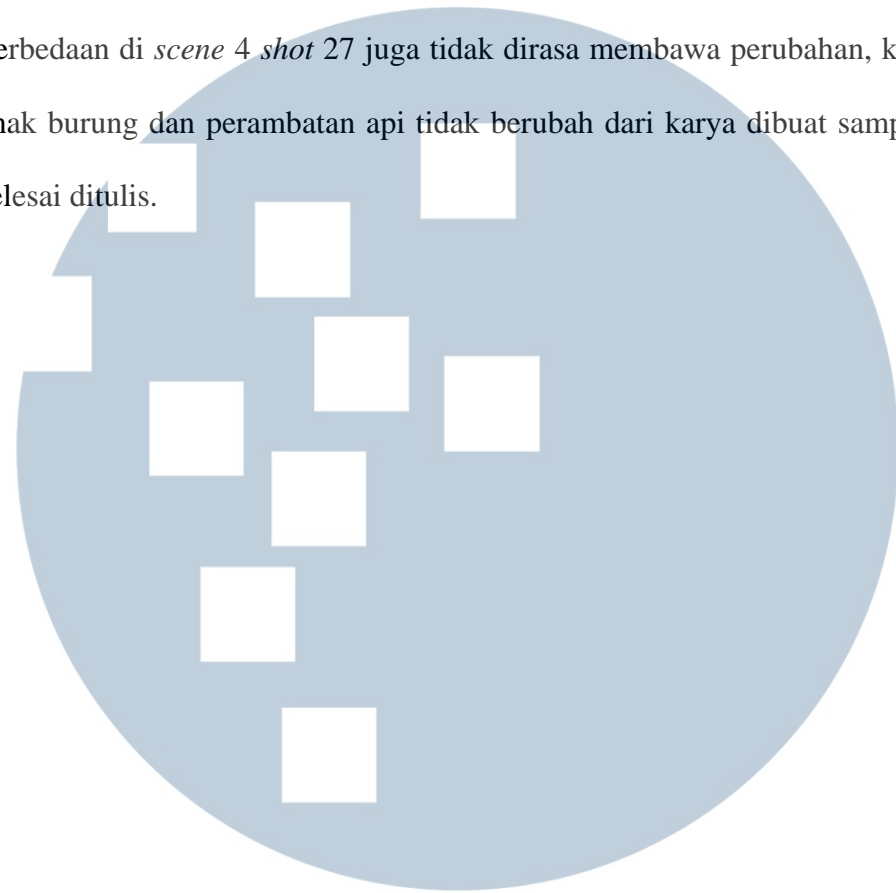
terbesar dari proses perancangan, karena menjadi dasar perancangan ekosistem Lahan Warga.

5.2. Saran

Saran dari penulis adalah menelaah dunia dari film/animasi yang akan dibuat sebelum merancang *environment*. Cari kebutuhan dari adegan cerita, kemudian terjemahkan menjadi kriteria perancangan. Selalu ukur kemampuan individu dan kelompok kerja secara realistis. Tetapkan waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas masing-masing tanpa terburu-buru ataupun malas-malasan. Koordinasi antar anggota kelompok menjadi hal yang penting, terutama dalam pengerjaan tugas akhir. Ingat untuk meminta *feedback* dari orang lain, baik rekan sekelompok ataupun pihak lain. Ada banyak kesalahan yang dapat luput dari mata sendiri, namun dapat ditangkap oleh pihak lain. Pengubahan konsep ataupun rancangan harus dipikirkan matang-matang. Jangan ragu untuk meminta bantuan ke rekan sekelompok, terlebih untuk bagian yang tidak dikuasai. Komunikasikan ide, gagasan, dan pertanyaan dengan baik, sehingga dosen pembimbing maupun rekan sekelompok dapat memahami inti dari percakapan.

Dapat dilihat adanya perbedaan dari adegan yang ada didalam karya yang sudah dibuat, dibandingkan dengan adegan yang ditunjukkan didalam laporan ini, seperti pada *scene 3 shot 23*. Hal ini dikarenakan laporan dibuat setelah karya terlebih dahulu selesai dibuat, sehingga teori telah disempurnakan lebih jauh dan tidak menyamai karya yang telah dibuat. *Scene 4 shot 27* juga berbeda, namun perbedaan di *shot* tersebut hanya merupakan perbedaan jauh-dekat jarak kamera.

Perbedaan di *scene 4 shot 27* juga tidak dirasa membawa perubahan, karena jalur anak burung dan perambatan api tidak berubah dari karya dibuat sampai laporan selesai ditulis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA