



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

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama proses perancangan *environment* menggunakan teknik *digital matte painting*, didapatkan kesimpulan bahwa perancangan *environment* terhadap karakter menjadi penting untuk membuktikan sifat karakter berdasarkan *3 dimensional character*. Cerita terbentuk karena *environment* merupakan tempat interaksi sebuah karakter dengan karakter lain atau benda di sekitarnya. Kemudian penonton mendapatkan informasi dan penjelasan tentang asal-usul tokoh dan cerita yang sedang tokoh hadapi. Lalu, dengan teknik *digital matte painting* penonton dapat percaya dan tertarik dengan cerita yang ingin disampaikan, bahkan merasakan empati terhadap tokoh utama walaupun penonton tidak secara langsung atau pernah mengalaminya.

Untuk itu di dalam proses perancangan diperlukan penjelasan secara detail mengenai *3 dimensional character* terlebih dahulu. Kemudian cari berdasarkan referensi nyata yang tepat yang dapat mendukung perancangan karakter. Observasi berdasarkan referensi film, buku dan apartemen sangat diperlukan. Seperti contohnya untuk mengetahui kebutuhan ekonomi menengah ada beberapa ketentuan dan syarat dalam mendesain apartemen yang ergonomis. Kemudian dari sisi penempatan barang dan benda juga perlu diperhatikan untuk mendukung sifat karakter.

5.2. Saran

Saran yang ingin penulis sampaikan dari hasil penulisan ini, yaitu untuk membuat penonton menikmati cerita diperlukan pengetahuan teknis. Seperti komposisi gambar pada teknik *digital matte painting*, dibutuhkan untuk mendramatisasi sebuah adegan dan juga meningkatkan nilai estetik gambar. Dan dalam proses pemilihan warna harus berani bahkan memilih warna yang tidak wajar sekalipun dan tidak ada di dunia nyata namun harus tetap mengikuti teori komposisi, pada dasarnya ini adalah kunci utama dalam estetika. Selain itu juga komposisi gambar diperlukan agar penonton tidak kebingungan untuk mencari kemana posisi mereka melihat selanjutnya dan mampu mengikuti cerita dengan baik hingga akhir. Kemudian pada proses perancangan *environment* detail seperti informasi latar waktu dan tempat serta benda dan peletakkan barang juga diperlukan agar penonton dapat merasakan apa yang tokoh rasakan dan mendapatkan keseluruhan pesan dari cerita dengan sekali tonton. Namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan seperti apartemen harus terlihat berantakan sehingga kurang terlihat secara detail bagian 3 dimensional karakternya.

U
M
M
N