

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah merancang *environment* dalam film “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis mendapatkan beberapa kesimpulan dalam membuat *environment* tempat tinggal makhluk fantasi di film animasi 3d “Hifa The Mushroom Shepherd” antara lain sebagai berikut:

1. Merancang sebuah *environment* bertema fantasi tentu tidak sembarangan memberikan konsep. Fantasi sendiri adalah sebuah bayang-bayang atau sebuah imajinasi yang memiliki dasar dari sebuah pengalaman, dan sesuatu disekitar kita. Dengan kata lain dalam merancang sebuah seni fantasi harus berdasarkan sebuah aspek yang nyata.
2. Untuk mendukung sebuah seni fantasi, maka dalam merancang seni fantasi tersebut perlu melakukan riset. Selain melakukan riset diperlukan beberapa referensi dari film, game, dan lain-lain terutama yang berhubungan dari aspek tertentu. Apabila ada *budget* lebih, dan memiliki kesempatan, melakukan survey lapangan dapat mendukung dalam merancang sebuah *environment* dalam sebuah film atau proyek yang serupa.
3. Dalam merancang sebuah *environment* diperlukan nilai keterhubungan dengan tokoh, dan *environment* dalam sebuah film, maka perlu dipertimbangkan dengan latar belakang tokoh dalam sebuah film.

5.2. Saran

Selama merancang *environment* tempat tinggal makhluk fantasi dalam film animasi 3D “Hifa The Mushroom Shepherd” penulis memberikan saran untuk pembaca yang memiliki proyek serupa yang berhubungan dengan *environment* fantasi, untuk universitas.

Untuk pembaca:

1. Melakukan riset, dan mencari referensi yang memiliki hubungan dengan proyek yang kita kerjakan menjadi poin yang sangat penting ketika kita melakukan perancangan *environment* dalam sebuah film, dan proyek apapun.
2. Diskusikan dengan teman sekelompok tentang keputusan dari yang kita ambil dalam pembuatan proyek yang dikerjakan. Dalam merancang sebuah *environment* harus memiliki hubungan latar belakang dari sebuah karakter yang terdapat pada film.
3. Meminta masukan atau *feedback* dari pihak lain. Terkadang ketika merancang sebuah karya kita tidak menyadari kesalahan atau kejanggalan dalam merancang sebuah karya. Orang-orang yang tidak terlibat dalam pembuatan film adalah gambaran dari calon penonton yang akan menyimak karya yang dibuat, untuk itu dengan meminta *feedback* atau masukan dari orang lain sangatlah penting.
4. Mencari jalan alternatif ketika mendapatkan kendala yang cukup mengganggu. Sesuatu yang sudah dilakukan dapat diperbaiki dikedepannya

5. kita tidak perlu mengambil jalan atau Langkah kebelakang, karena dapat mengganggu proses atau jalannya produksi.

Untuk universitas:

1. Memberikan lebih banyak tentang pembelajaran dalam pematangan konsep dalam sebuah karya. Seperti pemikiran dasar yang harus dilakukan dalam membuat sebuah karya.
2. Ketika mendapatkan pembelajaran sebelum melaksanakan tugas akhir , pada saat mengikuti mata kuliah FPP (*final project preproduction*). harap dipertimbangkan Kembali pembagian dosen pembimbing dalam setiap mahasiswa. Karena akan lebih efektif mendapatkan dosen pembimbing dari masa preproduksi, pematangan konsep akan lebih cepat, siap, dan lebih efisien , jika dibandingkan dengan pembagian dosen pembimbing setelah FPP (*final project preproduction*).