



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Dalam pengerjaan karya merancang *environment* dengan tujuan penyampaian satir dalam animasi “Marsvelous”, kesimpulan yang dapat ditarik dari proses riset, perancangan, dan eksekusi adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *genre science fiction* dengan latar cerita Mars mengharuskan adanya riset terlebih dahulu mengenai teknologi yang ada beserta keadaan Mars pada saat ini. Riset ini mendukung dalam penentuan material dan rancangan arsitektur yang digunakan. Material sebagai acuan tekstur dan warna, arsitektur sebagai acuan bahasa visual seperti garis dan bentuk. Hanya setelah terkumpulnya data dan fakta yang bersangkutan, bisa dibuatnya rancangan berdasarkan dari prediksi bagaimana keadaan teknologi dan iklim tersebut di masa depan. Dengan adanya prediksi yang logis, *exaggeration* dapat dibuat sesuai kebutuhan cerita, dalam kasus ini diaplikasikan pada aspek satir sosial.
2. Penyampaian konsep kapitalisme melalui rancangan visual sebuah *environment* dalam media animasi dapat didukung dengan penggunaan tanda-tanda yang diasosiasikan dengan ideologi tersebut. Karena di zaman sekarang tidak ada simbol tertentu yang merepresentasikan kapitalisme, dalam animasi “Marsvelous”, keberadaan sebuah Mall yang diiklankan dijadikan simbol dari kapitalisme, sebuah pusat pembelanjaan yang

dirancang oleh kaum kapitalis yang berisi parodi dari merek-merek produk global, segala sesuatu yang merupakan realisasi dari keinginan konsumen untuk mendatangkan uang berlebih dari barang biasa.

3. Penyampaian satir melalui perancangan *environment* dalam media animasi secara kuat dan jelas tidak harus hanya mengandalkan bentuk, bahasa visual, dan warna saja, melainkan bisa didukung dengan *props* dalam *environment* dan interaksi dengan tokoh dalam animasi tersebut. Satir yang disampaikan bersifat implisit, disinilah perancangan *environment* beserta *props* berperan. Bahasa visual, warna, bentuk yang digunakan mendukung dalam penyampaian *exaggeration* yang didapat melalui riset sebelumnya beserta *mood* yang sesuai. Dalam kasus ini, *exaggeration* yang disampaikan ditekankan kepada budaya konsumeris manusia demi mencapai status sosial tinggi, disampaikan dengan *mood* di Mars yang terlihat damai namun pada kenyataannya terdapat tujuan jahat lain, kaum kapitalis yang memanfaatkan pola pikir kaum konsumeris.
4. Topik yang diangkat dalam animasi ini adalah mengenai fenomena sosial yang benar-benar terjadi sekarang ini, dan pesan yang disampaikan menyangkut dampak buruk dari fenomena tersebut. Dalam menyampaikan kritik mengenai fenomena sosial harus didukung dengan data terkini yang masih bisa dianggap relevan, dikarenakan keadaan sosial akan terus berubah, dan penggunaan data yang kadaluarsa berpotensi mengakibatkan topik dan pesan yang disampaikan mengenai konsekuensi fenomena

tersebut di masa depan menjadi tidak masuk akal dan membuat audience tidak bisa *relate* dengan apa yang disampaikan.

## 5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan kepada pembaca mengenai penemuan dan pengalaman riset di balik proses perancangan *environment* dalam animasi “Marsvelous” yang diharapkan dapat berperan sebagai acuan dalam penelitian serupa ada sebagai berikut:

1. Perancangan *environment* untuk animasi dengan *genre science fiction* membutuhkan penelitian lebih, karena perancangan *environment* yang hanya memikirkan aspek bahasa visual, bentuk, warna, dan semiotika saja tidak cukup. Ketidacukupan riset dalam proses perancangan bisa menghasilkan sebuah desain yg tidak masuk akal dan tidak logis, karena dasar ilmu pengetahuan yang tidak kuat, dalam kasus ini mengenai arsitektur, material bangunan, latar waktu beserta teknologi yang sesuai, dan keadaan lingkungan *environment* yang dirancang. Inti dari *science fiction* adalah keterlibatan ilmu sains itu sendiri dalam pembuatan hal fiktif.
2. Topik atau fenomena sosial yang diangkat dan dikritik akan lebih baik apabila dekat dengan perancang, sehingga tidak ada kesalahpahaman atau kesan menggurui mengenai hal yang tidak dialaminya sendiri. Data yg dikumpulkan harus dari hasil survey dengan orang-orang asli yang mengalami fenomena sosial tersebut pula, dan tidak hanya dari satu sudut

pandang. Pengumpulan data yang lengkap dan meluas ini membantu dalam penyampaian kritik yang kemudian tidak terkesan memihak ataupun terlalu subjektif. Survey dan pengumpulan data yang digunakan juga harus sesuai dengan kebutuhan cerita, baik audiens maupun latar tempat cerita. Dalam kasus karya “Marsvelous”, budaya kapitalis dan konsumeris yang disindir itu terjadi secara global, sehingga memerlukan data yang telah terkumpul secara universal, baik dari sudut pandang pihak konsumen maupun kapitalis.

3. Penyampaian satir bersifat implisit, namun target dari penyampaian satir itu adalah agar audiens sadar akan apa yang disindir. Menyindir dengan terlalu terang-terangan tanpa melibatkan unsur humor dari satir dapat dianggap sebagai serangan terhadap audiens dan dapat memicu konflik, tidak terlintas di pikiran audiens sebagai kritik. Sebaliknya pun demikian, menyindir dengan cara yang terlalu tersembunyi seperti simbolisme dan semiotika memiliki risiko pesan yang tidak tersampaikan kepada audiens. Maka dari itu, penyampaian satir yang efektif adalah titik tengah dari kedua contoh tersebut, dapat dicapai dan diuji kesuksesan penyampaian pesannya melalui pengajuan ide dan konsep dari karya kepada target audiens terlebih dahulu.