



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

Setelah melakukan penelitian tentang perancangan *environment* dengan unsur budaya Tionghoa untuk tokoh antropomorfik, hal yang penulis temukan dan merasa penting adalah memahami keseluruhan cerita, konsep, dan tokoh terlebih dahulu. Hal tersebut dilakukan sebelum melakukan perancangan, sehingga dari hasil pemahaman tersebut penulis lebih mendapatkan apa yang ingin dirancang dan mendukung jalannya sebuah cerita. Oleh karena itu, pentingnya tiga dimensional karakter untuk memahami tokoh dalam cerita. Tiga dimensional karakter ini juga digunakan pada perancangan *environment* yang bertujuan untuk menyediakan *setting* dan properti pada cerita ini, kemudian pentingnya mengetahui dan memahami konsep yang ingin diciptakan sehingga perancangan akan lebih terarah. Memahami keseluruhan cerita juga dapat membantu memberikan gambaran untuk membayangkan sebuah konsep.

Kemudian, setelah memahami beberapa hal tersebut, hal penting lainnya adalah mencari referensi-referensi baik dari film, buku, maupun gambar yang dapat mendukung perancangan tersebut. Hal tersebut dilakukan untuk membantu menciptakan karakteristik di dalam *environment* dan membantu memperjelas konsep. Oleh karena itu, referensi-referensi tersebut membantu menciptakan *environment* bernuansa budaya Tionghoa untuk tokoh antropomorfik pada film animasi *Yue Bing*.

Setelah itu, dalam hal membuat *environment* dengan unsur budaya Tionghoa dibutuhkan detail-detail yang sering muncul atau ada di masyarakat Tionghoa, seperti aset-aset pada interior rumah maupun toko kue bulan. Dari detail-detail tersebut dapat membantu meningkatkan kesan budaya Tionghoa yang ada pada suatu *environment*. Pahami juga teori-teori tentang kebudayaan Tionghoa, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui karakter pada orang-orang Tionghoa seperti kepercayaannya, kebudayaannya dan lain-lain. Hal tersebut juga dapat membantu dalam hal menciptakan nuansa budaya Tionghoa di dalam suatu *environment*. Kemudian, dalam hal membuat *environment* untuk tokoh antropomorfik juga dibutuhkan referensi-referensi baik dari film, gambar maupun buku. Pahami juga teori tentang antropomorfik agar mengetahui gambaran seperti apa antropomorfik itu, kemudian dihubungkan dengan referensi-referensi yang ada. Sehingga, dari pemahaman yang sudah diketahui dan juga beberapa referensi yang sudah didapati kemudian bisa membantu dalam menciptakan *environment* untuk tokoh antropomorfik.

Dalam menciptakan *environment* dengan unsur budaya Tionghoa untuk tokoh antropomorfik ini, diperlukan beberapa detail yang ditampilkan antara lain aset-aset yang ada pada masyarakat Tionghoa pada umumnya seperti altar sembahyang, hiasan-hiasan Tionghoa, dapur, meja makan, pemahaman tentang kepercayaan budaya Tionghoa dan lain-lain yang nantinya akan digunakan oleh tokoh keluarga kelinci. Setelah itu, detail untuk menunjukkan unsur antropomorfik adalah memasukkan unsur karakteristik atau kejiwaan yang ada pada manusia

kedalam *environment* keluarga kelinci ini, sehingga antara tokoh dan juga *environment* dapat berhubungan.

5.2. Saran

Penulis membahas penulisan tentang perancangan *environment* dengan unsur budaya Tionghoa untuk tokoh antropomorfik, oleh karena itu penulis memberikan saran kepada pembaca apabila memiliki perancangan yang serupa. Jika ingin menciptakan sebuah *environment*, hal yang perlu dilakukan adalah pahami tokoh yang ada pada cerita dan konsep yang ingin diciptakan juga harus berhubungan dengan tokoh dan cerita pada film. Hal utama yang harus diingat dalam merancang *environment* adalah seluruh isi *environment* itu harus mendukung jalannya sebuah cerita dan mendukung interaksi antar tokoh pada film sehingga hal tersebut dapat memberikan pesan dan kesan yang lebih jelas kepada penonton melalui *environment* yang sudah dibuat.

Carilah referensi-referensi yang mendukung konsep yang ingin diciptakan. Kemudian, telitilah atau lakukan *breakdown* pada referensi yang sudah didapatkan dari segi bentuk-bentuk dan elemen-elemen yang ada pada referensi tersebut, sehingga dari hasil penelitian tersebut dapat diaplikasikan ke dalam *environment* yang pembaca inginkan. Untuk mendapatkan referensi-referensi tersebut, pembaca dapat melakukan beberapa hal seperti perbanyak menonton film baik itu film *live action* atau animasi, *game* juga bisa menjadi referensi. Intinya, carilah sebanyak-banyaknya referensi agar menambah wawasan kepada pembaca dalam merancang sebuah *environment* yang mendukung sebuah cerita.

Pada penulisan ini, penulis merancang *environment* bernuansa budaya Tionghoa untuk tokoh antropomorfik. Oleh karena itu, jika pembaca memiliki perancangan yang serupa dalam hal ini pembaca juga harus mengetahui tentang kebudayaan Tionghoa itu seperti apa dan kepercayaannya seperti apa. Hal-hal tersebut bisa didapatkan melalui referensi film, buku, gambar atau pembaca juga bisa melakukan riset ke suatu tempat yang memiliki budaya Tionghoa. Hal tersebut dapat menambah wawasan pembaca tentang kebudayaan Tionghoa yang nantinya dapat diaplikasikan ke dalam *environment* yang ingin diciptakan. Selain itu, jika *environment* yang ingin diciptakan juga berhubungan dengan tokoh antropomorfik, pembaca dapat mencari tahu tentang apa itu antropomorfik, kemudian referensi-referensi film juga banyak yang berhubungan dengan tokoh antropomorfik terutama pada film animasi.

Sebelumnya, penulis juga meminta maaf karena masih terdapat kekurangan-kekurangan terhadap desain *environment* yang ada pada film animasi *Yue Bing* ini. Hal tersebut terjadi karena mungkin kurangnya observasi dan studi terhadap apa yang ingin dibahas dan diciptakan pada perancangan *environment* ini. Oleh karena itu, penulis juga berharap agar ke depannya baik penulis maupun pembaca dapat menjadi lebih baik lagi dalam hal merancang *environment*. Gunakanlah teori-teori yang memang berhubungan dengan proses perancangan *environment* nantinya, agar hal tersebut dapat membantu pembaca menjelaskan alasan kenapa menciptakan sebuah *environment* seperti itu misalnya.