



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 merancang *environment* sangat penting untuk mengetahui kebutuhan cerita. Setelah merancang berdasarkan kebutuhan cerita, dapat menekankan elemen-elemen seperti tempat dan waktu, hukum fisika pada *environment* tersebut, mengambil inspirasi dari alam sekitar, dan visual yang konsisten. Dalam menciptakan *environment* planet, maka inspirasi dari alam sekitar merupakan hal yang terpenting. Hal tersebut dapat membantu penonton untuk mempercayai *environment* yang diciptakan serta dapat menyesuaikan dengan logika cerita.

Mengetahui inspirasi tersebut dapat membantu menciptakan nuansa dari *environment* tersebut. Dengan adanya hal tersebut, ciri-ciri dari planet Janus dapat tercipta dengan jelas. Selain itu dapat dilakukan dengan membandingkan antara dua planet seperti membandingkan ciri-ciri dari planet Mars yang merupakan inspirasi dari planet Janus dan juga membandingkannya dengan planet Bumi yaitu planet asal dari tokoh utama. Setelah mengetahui ciri-ciri fisik dari planet dapat memudahkan perancangan *environment* planet.

Menciptakan planet Janus membutuhkan pengetahuan lebih mendalam tentang ciri-ciri dan jenis planet. Hal tersebut dapat menentukan interaksi *environment* terhadap karakter dan jalan cerita. Permukaan planet Janus membutuhkan pengetahuan lebih tentang bentuk dan terciptanya bebatuan agar planet yang tercipta sesuai dengan logika. Gua yang dirancang harus memiliki asal

usul bagaimana terciptanya gua tersebut. Mengetahui material dan tekstur permukaan planet dapat membantu dalam menentukan warna dari planet tersebut.

5.2. Saran

Apabila menciptakan *environment* pada animasi 3 dimensi maka hal yang perlu diperhatikan adalah pemahaman atas cerita dan karakter sehingga dapat menciptakan konsep yang mendukung dalam penceritaan. Dalam merancang konsep *environment* perlu dipikirkan juga bagaimana konsep tersebut akan menjadi 3 dimensi serta dapat dipercayai oleh penonton bahwa *environment* tersebut ada. Saat merancang *environment* yang perlu diperhatikan adalah komposisi, teknik pewarnaan, dan juga skala. Rancangan *environment* harus menyesuaikan dengan *genre* pada film animasi yang diciptakan.

Floorplan sangat dibutuhkan saat membentuk *environment* agar rancangan yang telah dibentuk sesuai dengan logika yang ada dalam cerita animasi. *Floorplan* dapat membantu saat menciptakan sebuah *environment*, terutama planet sehingga mempermudah saat memasukan *model* 3 dimensi *environment* dalam suatu *scene*. Jalan dari karakter lebih tertata dengan rapi dengan adanya *Floorplan* ini.