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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dalam mendesain aset properti 3D untuk *life action short movie,* penulis menyimpulkan hal-hal yang perlu diperhatikan saat melakukan desain properti untuk kebutuhan film sebagai berikut:

1. Dalam mendesain suatu obyek properti untuk kebutuhan film perlu dipahami latar belakang, fungsi, peran, dan adegan yang melibatkan obyek tersebut. Pemahaman ini bisa didapat dengan membaca naskah dan berdiskusi mengenai obyek properti dengan penulis cerita dan sutradara.
2. Setelah melakukan pemahaman dan penyatuan ide yang dimiliki penulis, penulis dapat memulai proses kreatif dengan imajinasinya dalam mendesain bentuk properti.
3. Dalam mendesain bentuk aset properti 3D untuk kebutuhan film, perlu disesuaikan antara genre film dengan *style* yang akan diterapkan dalam mendesain bentuk.
4. Setelah konsep dan fungsi dalam sebuah desain properti memenuhi kebutuhan cerita, desain bentuk properti tersebut haruslah dibuat menarik, sesuai batasan yang didapat dari bedah naskah, tidak hanya mengedepankan fungsi namun juga penampilan. Suatu hal yang tampak nyata saja tidak cukup tetapi harus tampak luar biasa.

Desain Aset ..., Rachmanto Sadrasika, FSD UMN, 2012

5. Desain yang akan ditampilkan dalam film tetap harus berangkat dari sesuatu yang nyata atau yang ada pada realita sehingga memiliki landasan dalam pengembangan desain.

B. Saran

Penulis menyadari kekurangan dalam proses desain properti digital untuk kebutuhan film yang menjadi tugas akhir ini. Desain aset properti 3D membutuhkan proses dengan persiapan yang matang untuk menghasilkan hasil yang benar benar sesuai dengan kebutuhan film yang dibuat. Berikut saran yang penulis berikan demi mencapai hasil yang lebih baik.

Dalam memulai desain sebuah properti untuk film, diperlukan pemahaman mengenai latar belakang dan menyamakan pengertian mengenai desain properti antara desainer, sutradara, penulis cerita, dan anggota tim lainnya. Oleh sebab itu dibutuhkan komunikasi yang baik antar anggota tim. Penyatuan pengertian desain properti ini dapat dilakukan dengan menunjukan ide desainer dan mendiskusikannya bersama-sama.

Dalam pengembangan desain properti, penulis menyarankan untuk membuat lebih dari satu desain sebagai alternatif dalam mendesain sebuah properti untuk kebutuhan film. Hal ini mempermudah saat menentukan bentuk desain karena bisa dibandingkan satu sama lain. Dengan membandingkan dan mendiskusikan desain desain yang ada, diharapkan desain akhir yang dihasilkan dapat mendukung cerita dalam film yang dibuat dengan maksimal .

Desain Aset ..., Rachmanto Sadrasika, FSD UMN, 2012