



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

6.1. Kesimpulan

Sesuai dengan pembahasan yang telah dituliskan di atas, seorang *environment designer* merupakan orang yang mempunyai peranan sangat penting dalam proses pembuatan sebuah film. *Environment designer* bertanggung jawab atas merancang konsep, sketsa, dan hasil akhir *environment* baik dalam bentuk 3D maupun 2D pada film animasi. Sebelum membuat sebuah sketsa, *environment designer* harus memahami karakteristik setiap tokoh dalam cerita dengan baik sehingga dapat merancang konsep yang akan dibentuk ke dalam hasil perancangan. Konsep tersebut di rancang atas kerja sama dan persetujuan seluruh anggota dalam kelompok sehingga terbentuk hasil akhir.

Untuk merancang *design environment* kamar tidur pada film animasi hybrid “Crayon”, penulisan ini menggunakan warna pada setiap properti dan ruangan, jenis properti, ukuran properti, bentuk properti, dan posisi peletakan properti sebagai acuan dalam membentuk karakteristik kamar tidur yang ditempati oleh dua tokoh anak-anak yaitu Alvin dan Delwyn. Perancangan ini juga dilakukan dengan memperlihatkan persamaan dan perbedaan yang ada pada kamar tidur agar dapat terbentuk *personal space* untuk masing-masing tokoh.

Kesan yang ingin ditampilkan pada film animasi hybrid “Crayon” melalui *design environment* yaitu kamar tidur terlihat berantakan dengan berbagai properti yang dimiliki oleh Alvin pada *personal space* miliknya dan properti milik Delwyn

pada *personal space* miliknya. Kemudian, kamar tidur dengan jelas dan mudah dipahami bahwa tokoh dalam film ini merupakan laki-laki dengan usia sekolah dan usia balita hanya dari *design environment*. Pemilihan properti untuk *personal space* yang dimiliki Alvin disesuaikan dengan karakteristik tokoh yang gemar menggambar dan membaca komik. Maka dari itu, properti yang ada berupa peralatan gambar, peralatan tulis, komik, dan mainan monster yang dia suka. Sedangkan Delwyn merupakan tokoh yang gemar bermain maka terdapat banyak mainan seperti bola, balok, lego, dan lainnya.

Pada awalnya, properti terlihat memiliki jarak dan sangat kontras perbedaannya antara milik tokoh Alvin dan tokoh Delwyn. Hal itu juga yang menyebabkan awal permasalahan dari cerita pada film animasi hybrid “Crayon”, tetapi pada akhir film, properti milik kedua tokoh dapat menyatu pada sebuah ruang tempat mereka bermain bersama yaitu sebuah karpet di tengah ruang kamar tidur. Maka dari itu, seorang *environment designer* sangat penting dalam mengatur *design interior* pada sebuah latar yang akan digunakan dalam cerita sehingga dapat menjadi penghubung antara cerita dengan tujuan yang ingin disampaikan dalam film.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil proses perancangan *design environment* yang telah dirancang untuk film animasi hybrid “Crayon”, penulis dapat memberikan beberapa saran sesuai dengan pengalaman yang dialami agar nantinya bisa membantu dalam pengembangan perancangan tugas akhir lainnya.

1. Pada tahap pra produksi ketika *environment* masih dalam tahap perancangan konsep, penulis menyarankan untuk mulai melakukan perancangan ketika karakteristik setiap tokoh sudah terbentuk dengan matang sehingga tidak membuang waktu untuk melakukan revisi.
2. Dalam membuat konsep, sketsa, dan mapfloor, diskusikan dengan sutradara agar penempatan properti dan bentuk ruangan dapat mendukung keindahan dan keperluan pengambilan *shot*.
3. Penulis sangat menyarankan untuk melakukan berbagai eksplorasi dan mencari banyak acuan baik dari film, ilustrasi, game, atau kehidupan nyata agar *environment* yang dirancang sesuai dengan keasliannya dan didukung oleh teori.
4. Komunikasi diharapkan terjalin dengan baik antara semua anggota kelompok agar selama masa produksi tidak terjadi pertengkaran yang dapat menurunkan kualitas kerja dan hasil film yang akan dibuat. Selain itu, kerjasama antara semua anggota sangatlah penting dalam menyelesaikan sebuah masalah atau mencari hal-hal baru demi kepentingan produksi film.
5. Pastikan studi literatur, acuan, dan perancangan sesuai sehingga setiap perancangan memiliki dasar teori dan acuan. Hal ini berlaku pada detail perancangan *environment* seperti warna, pola, ukuran dan lainnya.