

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses analisis, terdapat beberapa hal yang dapat penulis simpulkan, yaitu:

1. *Environment* dalam film animasi merupakan salah satu unsur yang sangat penting, bahkan sebuah *environment* dapat membantu penonton dalam memahami cerita.
2. Dalam merancang *environment* sebuah dunia fantasi dapat menggunakan acuan dari film-film yang bertema fantasi. Selain itu penulis juga menemukan acuan unik yang jarang digunakan, yaitu acuan lukisan seperti *setting* properti yang digunakan oleh seniman-seniman surreal/
3. Pentingnya melakukan riset untuk membantu perancangan, riset dapat dilakukan dengan menyebarkan form kepada orang-orang sekitar. Akan lebih maksimal bila responden dibatasi sesuai atau mirip dengan tokoh dalam cerita. Dalam film animasi 'Later', tokoh merupakan mahasiswa animasi, sehingga penulis menentukan target responden merupakan seorang mahasiswa atau yang sudah pernah merasakan perasaan cemas dikejar oleh deadline tugas kuliah (minimal berumur 18 tahun).

4. Ketika mengeksplorasi kedua area dunia imajinatif, objek dan elemen yang dipakai harus memiliki makna simbolik sehingga sesuai dengan area masing-masing. Elemen yang tidak sesuai justru akan menimbulkan pertanyaan mengapa menambahkan objek tersebut padahal tidak sesuai dengan areanya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil proses perancangan *environment* dunia imajinatif untuk film animasi 2D ‘Later’, penulis ingin menyampaikan beberapa saran kepada pihak lain yang ingin membahas latar belakang atau fokus perancangan yang sama, yaitu:

1. Sebelum merancang *environment* atau ke tahap lebih lanjut, alur cerita akan lebih baik sudah dipastikan secara jelas dari awal hingga akhir. Bila cerita masih belum dipastikan (masih ada kemungkinan untuk berubah), akan menyulitkan proses perancangan *environment* karena *environment* merupakan elemen pendukung penting dalam film dan perancangannya harus sinkron dengan alur cerita.
2. Selama pembuatan film tanpa dialog, penulis sempat menemukan kesulitan dalam penyampaian bahasa visual. Maka dari itu penulis menyarankan untuk melihat kembali film yang dibawakan perlu menggunakan dialog atau bisa dibahasakan secara visual dengan baik.