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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah menempuh tahap perancangan *environment* kamar apartemen studio pada animasi *hybrid "Money-Maniac",* penulis dapat menyimpulkan:

1. *Environment* dalam sebuah film merupakan tempat untuk tokoh menghabiskan waktu serta berinteraksi dengan sekitarnya. Perancangan suatu *environment* merupakan faktor penting dalam sebuah cerita, karena *environment* berbanding lurus dengan tokoh, jadi pasti *environment* merupakan hasil cerminan dari tingkah laku tokoh dan fungsi lain agar membuat cerita serta *environment* lebih terasa nyata dan dapat dipercaya. Maka dari itu, perancangan suatu *environment* harus dipersiapkan secara matang, mulai dari teori hingga pencarian referensi *environment.*
2. Perancangan *environment* kamar apartemen studio ini memiliki tantangan yang cukup ini karena banyak yang membahas tentang adiksi judi baik dari film live action maupun animasi, tetapi film tersebut difokuskan pada *environment* casino dan aktivitas perjudian, dan kamar hanya dijadikan sebagai tempat sampingan. Oleh karena itu penulis mengganti Batasan masalah dari "untuk menampilkan tahapan adiksi pada *environment*" menjadi "menunjukan perubahan status sosial.
3. Kamar Atta Halilintar dan film documenter "*Jakarta Unfair"* dari *channel youtube watchdoc community* dipilih menjadi referensi karena mempunyai

relevansi dengan kebutuh cerita animasi dalam aspek status sosial. Tempat Atta Halilintar digunakan sebagai referensi pada *environment* untuk menampilkan status sosial kaya. Dan kamar rusun pada film documenter "*Jakarta Unfair"* digunakan untuk menampilkan status sosial kemiskinan.

5.2. Saran

Saran ini dibuat oleh penulis untuk penulis lain di masa depan yang akan membahas topik serupa dan juga untuk pembaca.

1. Pada proses perancangan *environment* ini, acuan teori dan juga referensi digunakan agar hasil akhir tidak bergeser dari teori. Tetapi, pada saat perancangan
2. Lebih memperbanyak melihat referensi *environment* baik dari animasi maupun live action, karena dengan memperbanyak melihat referensi akan membantu pada saat eksperimen visual dan akan sangat membantu dalam proses perancanga secara keseluruhan.
3. Penulis membuat kesalahan major, dimana penulis tidak memperhitungkan tingkat kesulitan dari Batasan masalah yang dipilih sehingga dalam proses pencarian teori maupun referensi menjadi sangat sulit, dan mengharuskan penulis untuk mengganti Batasan masalah agar cocok dengan teori dan juga referensi.
4. Sebisa mungkin cerita yang sudah ditetapkan diawal tidak ubah terlalu banyak, karena hal tersebut akan membuat terhambatnya produksi dan juga penulisan, dalam hal ini penulis membahasa tentang *environment*

tetapi revisi perancangan shot belum selesai dan hal tersebut membuat penulisan menjadi terhambat.