



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

KESIMPULAN & SARAN

5.1. Kesimpulan

Dalam perancangan sebuah *environment* diperlukan tahapan – tahapan yang harus dilalui satu per satu. Tahapan tersebut dapat membantu menghasilkan sebuah *environment* yang sesuai dengan apa yang di inginkan seperti dasar dari *environment* animasi, teori penerapan seperti *theater stages* dan stadium *environment*, ciri khas akan *environment* tersebut seperti suku Kaili dan *style* yang ingin dibuat seperti *high technology*. Teori – teori yang diperlukan tersebut dapat menjadi dasar pencarian referensi atau acuan yang sesuai dengan teori tersebut. Kemudian saat semua ide, teori dan contoh dikumpulkan, maka digabungkanlah semua hasil tersebut dengan mengkombinasikan sesuai dengan konsep yang kita inginkan. Di bagian ini dapat dilakukan dengan *brainstorming* dengan rekan kelompok dan *rough sketch* untuk bentuk awal.

Setelah sketsa sudah akhir dan cocok maka dapat memulai masuk ke dalam *modeling environment* tersebut. Pembuatan *environment* arena sendiri memiliki banyak sekali step – step perubahan agar *environment* tersebut cocok ke dalam film. Penerapan nuansa *high technology* yang cukup sulit membuat perubahan dari sketsa yang dibuat. Walaupun perubahan cukup banyak, konsep yang didasari dari teori – teori tersebut tetap sama. Perubahan lebih dikerjakan seperti perubahan ukuran,

warna, atap dan aset pelengkap. Konsep dasar dari arena sendiri tetap sama seperti awal sketsa *environment* ini.

Referensi sangat membantu banyak dalam perancangan *environment* arena sendiri mulai dari film, gim, bahkan sirkuit balap dan *IMFC* atau *International Medieval Combat Federation* yang memberikan banyak sekali acuan - acuan yang berguna bagi *environment* arena sendiri. Fungsi dari setiap struktur bangunan dalam *environment* tersebut juga menjadi perhitungan sehingga tidak ada benda atau struktur yang tidak sesuai dengan konsep dan teori yang memicu kebingungan dan keanehan dalam film “Tilako” sendiri. Tekstur dan material juga penting dalam menggambarkan kesan di dalam *environment* arena yang megah, besar dan kokoh.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat diambil selama pengerjaan karya dan skripsi sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - Hasil dari *environment* arena pertarungan dalam film animasi 3d “Tilako” agar pengembangannya lebih diperhatikan dan menyelaraskan terlebih dahulu secara rinci dan tepat akan teori dengan konsep yang diinginkan agar tidak terjadi banyak perubahan yang berulang-ulang dan memakan waktu dalam pengerjaannya. Lebih memikirkan akan *functionality* atau kegunaan dari aset atau struktur di dalam *environment* arena.
2. Bagi pembaca atau Orang lain

- agar dapat mengetahui tahapan – tahapan proses dalam pembuatan sebuah *environment* dan lebih mementingkan untuk pematangan konsep agar tidak terjadi perubahan berlebih di dalamnya.

3. Bagi Universitas

- Semoga ke depannya lebih memperkaya literatur yang dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa dan menjadikan skripsi ini sebagai draf Universitas Multimedia Nusantara dalam topik pembahasan *environment* dalam film “Tilako”