

BAB V

PENUTUP

4.1. KESIMPULAN

“Beguganjang” adalah film animasi 3D bergenre horor yang mengambil kisah tentang makhluk mitologi asal suku Batak Sumatera Utara yang bernama Beguganjang. Dalam penciptaan *environment* pada makhluk mitologi daerah, perlu juga dilakukan pengamatan terhadap suku dan budaya yang terkait pada makhluk mitologi tersebut. Selama penciptaan Environment pada Film “Beguganjang”, penulis juga harus melakukan penelitian mengenai arsitektur rumah adat Batak beserta dengan perabotan-perabotan yang terdapat pada nya, dan juga penelitian mengenai Pohon Angker berdasarkan tumbuhan-tumbuhan yang endemik di Sumatera Utara.

Dalam menciptakan sebuah desain *environment* pada film animasi 3 dimensi, pertama-tama segala materi harus dilengkapi oleh penelitian yang teliti terhadap *environment* itu sendiri. Dalam penciptaan *environment* berupa arsitektur rumah batak, penulis mengamati berbagai bentuk dari arsitektur adat batak dan meneliti tujuan dari setiap komponen arsitektur serta bagaimana terbentuknya arsitektur rumah tersebut. Setelah mendapatkan semua materi yang diperlukan dalam menciptakan *environment* rumah adat batak, penulis dapat memilah bentuk-bentuk yang diinginkan dalam menciptakan rumah adat batak tanpa menyalah-gunakan komponen didalam film. Begitu pula dalam menciptakan desain Pohon Angker pada film, penulis mengamati berbagai contoh dan karakteristik dari pohon-pohon

yang endemic di Indonesia lalu menyatukan materi-materi yang terkumpul dan menyaringnya kembali sehingga dapat digunakan sebagai acuan pada desain akhir Pohon Angker film “Begunganjang”.

Selain mengumpulkan data pada contoh real dan sejarah suatu materi, penulis juga mengumpulkan referensi dari hasil karya yang sudah diciptakan oleh *filmmaker* lain agar dapat menciptakan gambaran mengenai *style* yang diinginkan pada film “Begunganjang”. *Style* ini membantu penulis dalam memiliki gambaran umum film dan genre yang ingin dicapai yaitu genre horor. Hasil penelitian *Style* atau gaya yang dilakukan oleh penulis tidak hanya membantu penulis dalam menciptakan gaya sendiri, melainkan juga membantu penulis dalam mengamati mengapa suatu hal yang terjadi pada film dapat masuk akal bagi penonton.

Dalam penciptaan environment rumah, dapat dilihat bahwa perpaduan dari arsitektur rumah adat batak yang tidak memiliki sekat ruangan/hanya meliputi satu ruangan serta kekosongan dan rasa hampa yang dimiliki oleh rumah karakter Ukok memberikan efek gelisah terhadap kegelapan dan ruangan yang luas. Hal ini juga dipadukan oleh teori warna yang mengambil *cool tone* yaitu biru dan ungu serta plot pada film sehingga rasa kegelapan dan dingin pada film sangat berasa. Sementara itu, penciptaan pohon bertujuan sebagai komponen pendukung tokoh antagonis film yaitu Begunganjang. Penciptaan pohon yang didasarkan pada pohon mangga, tanaman yang lokal pada pulau Sumatera, membuat pohon tersebut dapat terlihat seperti pohon yang sudah secara alami tumbuh di hutan. Ketika digabungkan oleh acuan referensi film-film yang telah diciptakan sebelumnya, desain pada Pohon Angker ini berubah menjadi suatu sosok yang meskipun terlihat

alami pada pandangan pertama, dapat menyerupai sosok antagonis itu sendiri ketika diteliti lebih dalam lagi. Penggabungan dari kedua penelitian baik secara metodologi dan secara kajian pustaka, menciptakan esensi horor pada *environment* film “Beguganjang” itu sendiri.

4.2. SARAN

Saran yang ingin disampaikan oleh penulis untuk pembaca adalah betapa pentingnya dilakukan penelitian mengenai adat dan kebudayaan dari suatu suku terutama dalam pembuatan film yang berkaitan dengan mitologi daerah suku tersebut. penelitian juga tidak bisa dilakukan secara sewena-wena melainkan harus berdasarkan sumber yang akurat terhadap sejarah asal-usul topik itu sendiri. Dalam penciptaan desain yang berkaitan dengan suku adat Batak sendiri, perlu adanya usaha yang lebih dalam mencari sumber tinjauan pustaka dan juga penelitian secara langsung. Dalam menciptakan sebuah desain pun tidak bisa diharapkan untuk hanya memfinalisasi satu desain dari awal melainkan perlu adanya beberapa desain alternatif dan keyakinan dalam memilih suatu desain yang dapat mendukung film.