



### **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**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam merancang *environment* ruko elektronik di Glodok pada tahun 90-an, dapat disimpulkan bahwa riset dan observasi merupakan tahap paling krusial yang tidak boleh dilewatkan. Dari hasil observasi tersebut, perancang akan mendapatkan pemahaman dan informasi yang lebih mengenai bentuk fisik serta suasana ruko di Glodok.

Tampilan luar ruko yang ada di Glodok terlihat lusuh dan kurang terawat. Terdapat lumut-lumut khususnya di sekitar pipa dan cat tembok yang lusuh serta mengelupas. Kabel-kabel dan pipa pun banyak dipasang di fasad ruko. Selain itu, ruko di Glodok memiliki ciri fisik yang umumnya ada di kawasan Pecinan, yaitu:

1. Bentuk yang memanjang dengan ukuran 3-6 meter dan panjang 5-8 kali dari lebarnya.
2. Memiliki teras berukuran 1-2 meter sebagai transisi ruko dengan jalanan.
3. Tembok terbuat dari material bata dan memiliki atap dari genting.
4. Satu deretan yang terdiri dari belasan ruko digandeng menjadi satu.

Set dan properti tidak dirancang hanya berdasarkan fungsinya saja, namun set dan properti dapat digunakan sebagai penunjuk latar era dalam film tersebut. Oleh karena itu, set dan properti harus dapat mendukung *environment* agar penonton dapat memahami dan merasakan suasana film dengan latar tahun 90-an. Untuk mencapai hal tersebut, set dan properti harus memperlihatkan benda-benda

ikonik pada masa itu. Dengan menunjukkan ciri khas properti pada masa itu, penonton akan lebih mudah untuk mengetahuinya tanpa harus dijelaskan melalui dialog.

Penting untuk menentukan gaya visual yang sesuai dengan cerita agar adanya sinkronisasi dalam film. Gaya visual ini akan membantu perancang untuk memperoleh ketepatan bentuk, warna dan tekstur sehingga visual yang disajikan lebih maksimal.

## **5.2. Saran**

Untuk merancang *environment* berdasarkan lokasi nyata terutama di Glodok, akan lebih baik jika perancang untuk melakukan observasi lapangan secara langsung. Hal ini dapat membantu perancang untuk mendapatkan referensi detail-detail kecil pada ruko serta kondisi lingkungannya yang sulit untuk ditemukan secara *online*. Riset melalui literatur juga akan sangat membantu, terutama dengan latar tahun 90-an di mana penulis masih belum lahir. Informasi bentuk fisik serta suasana tersebut dapat digunakan untuk membantu penonton lebih memahami latar dan pesan dari film yang disajikan.

Namun, informasi mengenai kondisi Glodok era tahun 90-an cukup sulit untuk ditemukan. Penulis menyarankan untuk mencari dan mewawancarai narasumber yang memiliki pengetahuan atau data secara akurat agar proses perancangan ruko dapat sesuai dengan kondisi aslinya.

Perancangan *environment* 3D berbeda dengan perancangan *environment* 2D. Ada kalanya disaat melakukan *layout*, posisi dan kondisi *environment* 3D

menjadi berbeda dengan perancangan 2D. Bisa jadi disebabkan properti memiliki ukuran di luar ekspektasi atau dikarenakan kebutuhan *shot*. Maka dari itu, disarankan untuk membuat simulasi 3D saat melakukan perancangan 2D agar lebih mudah untuk divisualisasikan. Selain itu juga, akan lebih mudah untuk membuat *list* properti yang akan dibuat.