



### **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**

Pada perancangan *environment* Mall *post-apocalypse*, penting sekali untuk melakukan analisis terhadap bencana yang terjadi pada film, dan juga menentukan berapa lama bencana tersebut telah berlangsung. Dikarenakan setiap material dan *texture* bangunan akan berbeda dipengaruhi oleh waktu bangunan itu berapa lama sudah ditinggalkan. Dan juga dalam merancang sebuah *environment* mall, penting sekali untuk me riset *propss* apa saja yang biasa ada di mall agar bisa mendapatkan detail detailnya. Setelah melakukan riset, sangat penting untuk melakukan studi referensi pada film film yang serupa atau bencana serupa untuk bisa melakukan eksplorasi-eksplorasi konsep.

Dari hasil studi referensi dan studi lietratur yang penulis lakukan untuk pembahasa ini, duna post-apocalyptic seringkali diperlihatkan dengan berbagai macam kerusakan. Bisa dari susunan barang barang yang tidak beraturan, bentuk benda benda yang sudah hancur, serta tekstur benda yang sudah kotor. Untuk mencapai visual tersebut, secara teknis *texture environment* pasca gempa seringkali memiliki *base color* yang *desaturated*, *roughness* yang memiliki intensitas rendah, serta *texture* berdebu.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, konsep *post-apocalypse* sangat beragam karena adanya banyak macam bencana yang ada, dan setiap bencana menimbulkan efek visual yang berbeda dampaknya pada sebuah *environment*.