



### **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.

# BAB V

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang telah penulis dapat dari proses pengerjaan Tugas Akhir ini adalah:

1. Pembuatan Environment untuk konsep ternyata tidaklah mudah. Diperlukan kesabaran, ketekunan serta pembagian waktu yang baik untuk mengerjakan proyek tersebut. Serta dibutuhkan semangat, konsentrasi dan mood yang stabil untuk dapat mendapat hasil yang maksimal dan tepat waktu, terutama untuk proyek jangka panjang.
2. Diperlukan pencarian referensi yang cukup banyak ditambah dengan pengetahuan yang cukup luas agar kreativitas dalam mencari ide tersalurkan dengan baik. Serta pemahaman yang lebih pada teori supaya dapat membantu pengerjaan konsep menjadi lebih baik.
3. Penerapan teori seperti penggunaan perspektif, pencahayaan, serta warna yang merupakan unsur utama dalam perancangan konsep *environment*, harus diperhatikan karena mempengaruhi sebagian besar mood penonton. Pembuatan *environment* haruslah lebih detail dibandingkan karakter utama karena mewakili situasi yang ada.
4. Penggabungan unsur budaya Bali dengan fantasi diperlukan pemikiran dan penelitian yang lebih mendalam agar desain bangunan rumah dan *environment* menjadi lebih maksimal.

5. Diperlukan kerjasama tim yang sangat tinggi karena pada tahap awal, perancang konsep harus dapat menyamakan gaya gambar dan kemampuan menggambar satu sama lain. Diperlukan tanggung jawab dan kesadaran terhadap tugas yang didapat masing-masing karena dapat mempengaruhi kinerja diri sendiri dan orang lain. Tidak hanya itu, para anggota juga harus saling membantu, mengingatkan dan saling menyemangati agar proyek dapat berjalan dengan lancar dan tepat waktu.

## **5.2 Saran**

Berikut adalah saran yang dapat berguna bagi pembuatan konsep sebuah film animasi 2D:

1. Untuk mendapatkan konsep awal yang matang, terkadang perancang harus mencari ide dengan menggambar sketsa. Karena konsep awal merupakan dasar yang paling penting.
2. Sebaiknya sesering mungkin bertanya dan berbagi pendapat dengan teman sekelompok terhadap karya yang telah dibuat agar konsep semakin matang. Tidak terkecuali kepada orang lain bahkan orang awam sekalipun.
3. Biasakan membuat catatan kecil tentang daftar tugas sebagai pengingat hal-hal apa saja yang harus diselesaikan, sehingga tidak ada yang terlewat. Serta mengatur waktu dan target tiap harinya, sehingga tugas dapat lebih cepat selesai dan hasilnya akan lebih maksimal.

4. Dalam pengerjaan konsep terutama dengan Adobe Photoshop, biasakan memisahkan layer sebanyak mungkin supaya memudahkan ketika terjadi revisi.

