



### **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 penulis dapatkan dalam proses perancangan Tugas Akhir berjudul “*Perancangan environment* untuk Film Animasi 2D *N.I.E.R.*” adalah:

1. Dalam *perancangan environment* untuk sebuah film animasi 2D, ada beberapa tahapan yang harus dilalui secara berurutan terutama bagi *concept artist* yang akan merancang desain sebuah *environment* diantaranya menentukan ide, latar belakang cerita, pencarian dan peninjauan referensi, tinjauan pustaka, dan studi *existing*, membuat sketsa awal kemudian dilanjutkan pada desain lanjutannya, penentuan warna dasar dan *mood* serta desain akhir dari rancangan *environment* tersebut.
2. Dalam merancang *environment* dengan tema *science fiction* diperlukan banyak referensi dan studi *existing* yang berhubungan dengan teknologi dan ilmu pengetahuan terapan, serta yang imajinatif dengan begitu menghasilkan sebuah *science* yang fiksi karena masih dalam lingkup yang hampir sama pada nyatanya namun tetap imajinatif.
3. Dalam merancang sebuah *environment*, perlu diketahui apa saja fungsi desain *environment* tersebut beserta properti didalamnya yang nantinya akan memanipulasi dan dimanupulasi oleh karakter, properti, maupun lingkungan sekitarnya. Jika sudah ditentukan, maka *perancangan environment* beserta propertinya dapat dengan mudah

didesain dari segi bentuk struktur dan warna sambil mengacu pada fungsinya.

4. Dalam perancangan *environment* dunia *N.I.E.R.* terutama perancangan pangkalan militer dan area latihan militer, desainnya dirancang dengan pendekatan penggunaan untuk keperluan militer seperti warna-warna utama yang digunakan adalah warna hijau dan coklat sebagai warna kamuflase terhadap hutan yang ada disekitarnya. Selain itu dari segi struktural, desain bangunannya dirancang dengan mengambil tolak ukur dari robot ROID yang ada dalam cerita *N.I.E.R.* dikarenakan ROID inilah yang menjadi elemen utama yang memanipulasi dan dimanupulasi oleh *environment* yang dirancang.

5. Kerja sama tim sangat diperlukan dalam membentuk sebuah rancangan desain termasuk dalam merancang desain *environment* yang dimana bekerja dengan tim memudahkan fokus dalam perancangannya agar tidak keluar dari ide dan cerita yang dibuat. Tidak hanya itu, para anggota sesama tim juga harus saling mengingatkan dan membantu dalam proses perancangan suatu karya namun tanggung jawab utama dipegang oleh orang yang bersangkutan dalam mengerjakan tugas bagiannya.

## 5.2. Saran

Setelah mengetahui proses perancangan dalam mendesain sebuah *environment*, penulis memberikan saran bagi pembaca dan desainer:

1. Mempersiapkan konsep rancangan desain *environment* dengan lengkap yang didalamnya terdapat deskripsi rinci mengenai desain tersebut seperti, apa saja fungsinya dan akan dimanipulasi atau memanipulasi apa atau siapa, bentuk desain dan warna yang ingin dituju dihubungkan dengan fungsinya, skala dari *environment* dan propertinya.
2. Dalam merancang desain *environment*, pada bagian sketsa dan pencarian bentuk dari desain tersebut, sebaiknya membuat banyak ragam bentuk dari sebuah rancangan desain dalam bentuk alternatif desain seperti bentuk dan fungsi yang bisa diperluas. Dengan begitu, desainer tidak hanya tertuju pada satu rancangan desain saja namun memiliki beberapa alternatif yang bisa digunakan pada desain lain atau melengkapi desain yang ada serta tidak membuat rancangan desain tersebut monoton ketika disatukan menjadi sebuah set *environment*.
3. Ketika rancangan tersebut sudah didapatkan, desainer dapat memberikan beberapa warna alternatif untuk mendapatkan *mood* yang cocok bagi cerita dan suasana yang ingin dicapai.
4. Dalam merancang desain *environment* beserta properti jangan terlalu berlama-lama dalam merancang satu desain, tentukan secepat mungkin bentuk desain tersebut dengan cara melihat apakah tujuan awal dari konsep yang sudah ditentukan tercapai.