



### **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 didapatkan penulis dalam proses pembuatan proyek Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Environment* dalam film animasi 3D *DADDY’S GIRL*” adalah sebagai berikut :

1. Dalam merancang *environment* dari sebuah cerita. Ada tahapan-tahapan yang harus dilalui secara berurutan dalam proses pembuatannya agar *environment* yang akan tercipta sesuai dengan yang dimaksud dalam ceritanya. Tahapan-tahapan tersebut antara lain yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.
2. Sebelum membuat sketsa desain dan mencari referensi, hal pertama yang penting untuk dilakukan dalam membuat rancangan *environment* adalah dengan berdiskusi dengan anggota kelompok yang terlibat dalam proyek tersebut untuk melakukan *brainstorming* ide, membuat *mindmap* dari poin-poin penting selama *brainstorming* dan konsep-konsep yang dibuat untuk dijadikan patokan dasar dalam membuat *environment*. Setelah konsep telah matang dibuat, maka perlu untuk membuat dan mencari referensi untuk membantu pembuatan sketsa-sketsanya agar mendapatkan gambaran *environment* yang lebih baik.

3. Skala dalam membuat rancangan *environment* sangatlah penting untuk diperhatikan. Perbandingan antara ukuran *environment* yang sebenarnya dan karakter yang akan digunakan haruslah sesuai agar penggunaannya dalam film dapat terlihat nyata.
4. Kemampuan dalam melihat dan memahami gambar sketsa dalam proses pembuatan model 3D objeknya sangatlah penting agar objek yang dibuat tidak berbeda jauh dari sketsa.
5. Sangat penting untuk memperhatikan peletakan dan komposisi properti-propertinya dan asset-aset lainnya yang akan dimasukkan dalam suatu kawasan atau denah. Hal ini penting untuk dilakukan agar tidak terlihat kacau dan tidak mengganggu alur dan ruang gerak yang ada dalam *environment* dan bias digunakan dalam ceritanya tersebut.

## 5.2. Saran

Dari hasil proyek Tugas Akhir yang penulis buat adalah dengan lebih banyak mencari referensi dan studi existing agar *environment* yang dibuat dapat menjadi lebih baik. Dalam proses produksi pun perlu untuk memperhatikan skala antara objek dengan karakter agar tidak terjadi keanehan dalam proses produksinya hingga akhirnya.