

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah melakukan perancangan dan analisis, penulis berhasil menggambarkan *environment* untuk mendukung film animasi 2D ‘Mencetak Mimpi’. Hal ini diwujudkan melalui perancangan kamar tidur dan ruang tamu berdasarkan karakteristik masing-masing tokoh. Perancangan *environment* untuk membantu menyampaikan cerita dalam film terjawab melalui proses visualiasi dari Tridimensional karakter yang diproses sedemikian rupa menjadi konsep *environment* yang mendukung cerita dengan informasi karakter dan cerita secara rinci. *Environment* dijabarkan untuk menggambarkan karakter melalui properti.

Selama penulis melakukan penelitian dan proses karya, penulis mendapatkan banyak manfaat yang diambil. Awal mula pemilihan topik *environment* didasari oleh alasan ketertarikan dan kegemaran dalam proses pembuatan karya *environment* secara personal. Seiring berjalannya waktu, penulis mempelajari studi literatur yang mendalam mengenai dunia perancangan *environment*. Tetapi pada kenyataannya perancangan *environment* yang baik tidak semudah yang dipikirkan. Dalam perancangan *environment* yang baik diperlukan faktor-faktor lain seperti pentingnya peran material dan warna pada interior. Perlu melalui proses perancangan *Floor Plan* dan *Site Plan* sebagai dasar perancangan agar tujuan dan kondisi *environment* menjadi realistis. Penulis juga menyadari dan

mengenal pentingnya peran ilmu ergonomi yang merupakan ilmu mengenai relasi properti disekitarnya dengan manusia.

*Environment* juga memiliki kaitan satu sama lain karakter yang dicerminkan melalui Tridimensional karakter. Dimana *environment* sendiri menjadi sebuah cerita dan menciptakan *sense of place* bagi setiap karakter. Penulis belajar untuk mengenal setiap karakter dan memilih properti yang spesifik untuk menggambarkan kondisi karakter. Bagaimana memilih bahan untuk rancangan rumah menengah bawah. Memberikan properti untuk menyampaikan tridimensional secara visual. Kamar Firhan yang bertema sepakbola, berantakan hingga ruang tamu berdasarkan karakteristik Ayah yang rapi dan properti yang bersifat memiliki relasi dengan rekan kerja maupun intim seperti keluarga. Sehingga *environment* yang berhubungan dengan karakter tercipta dan hidup dalam film.

Semua proses yang dilalui oleh penulis membuat pengetahuan penulis mengenai perihal *environment* menjadi sangat luas. Penulis belajar merancang melalui proses memadukan aspek karakteristik tokoh, teori film, animasi, warna, dan arsitektur. Sehingga penulis mendapatkan ilmu yang luas dengan batasan-batasannya untuk menciptakan karya yang lebih baik. Penulis menjadi lebih sadar bahwa dalam melakukan rancangan dan konsep melakukan studi literatur dan observasi secara detail dan spesifik merupakan hal yang penting diluar kegemaran yang bersifat personal semata. Sehingga karya yang dihasilkan menjadi lebih maksimal dan sesuai dengan kebutuhan film dari segi *environment*.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama proses perancangan pada film ‘Mencetak Mimpi’ adalah perlu adanya pemahaman karakter agar hasil rancangan *environment* menjadi maksimal untuk membantu menyampaikan isi film. Saran ini bisa di terapkan bagi pembaca yang akan melakukan kajian sejenis. Melakukan observasi lapangan juga penting untuk dilakukan agar mengetahui kondisi lapangan secara rinci, bentuk properti, tempat, dan memperluas referensi perancangan. Selain daripada kesesuaian terhadap film, penulis menyarankan untuk pembaca juga memfokuskan data yang sesuai dengan batasan masalah. Karena ilmu dalam *environment* sangat banyak dan luas untuk dibahas, alangkah baiknya bagi pembaca yang akan melakukan penelitian serupa memperhatikan fokus penelitiannya.

Selain untuk para pembaca, penulis juga memiliki saran bagi universitas. Saran untuk universitas hendaknya menambahkan ilmu mengenai dunia *production design* bagi jurusan film atau *environment design* bagi jurusan animasi. Dimana mengenal adanya bagian *production design* atau *environment design* tidaklah cukup. Melihat pentingnya peran *environment* dalam film, penulis melihat perlu adanya materi disampaikan secara spesifik dalam pendalaman *environment* dari pihak universitas kepada mahasiswa film. Tentu dengan adanya pengenalan materi lebih mengenai *environment* akan menciptakan film yang lebih baik dari sisi latar dan properti yang terkadang masih kurang diperhatikan.