

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Concept artist berperan penting dalam pembuatan film. Terutama pada tahap pre-produksi dimana *filmmaker* sedang merancang dunianya sendiri. Hasil karya *concept artist* berupa *concept art* diperlukan sebagai eksplorasi visual dan acuan pada tahap produksi. Sedangkan *style frame* diperlukan untuk membantu memvisualisasikan hasil akhir film.

Dalam menjalankan peran Penulis sebagai *concept artist Log: C.U.*, Penulis tidak asal menggambar. Penulis dituntut untuk memahami cerita *Log: C.U.*, konsep *the last tree*, *mood* pada *scene*, serta batasan teknis yang ada. Kemudian menerjemahkannya menjadi visual-visual 2D dengan memperhatikan gambar referensi yang telah dikumpulkan. Dan mempertimbangkan asosiasi yang diberikan suatu gambar, baik asosiasi karena bentuk menurut Solarski maupun warna menurut Tillman.

Gambar-gambar *concept art* yang dihasilkan kemudian menjadi acuan produksi mulai dari *modelling*, *texturing* aset 3D *the last tree* sampai *lighting*nya. *Style frame* yang dihasilkan juga dijadikan dasar visualisasi hasil akhir film, namun pada kenyataannya *style frame Log: C.U.* tidak memberikan visualisasi hasil akhir yang akurat. Terdapat banyak perubahan yang dilakukan selama tahap produksi, yang dikarenakan oleh keterbatasan teknis 3D, perubahan cerita,

mengejar kemudahan dalam menganimasi, serta perbedaan medium antara gambar 2D dan hasil akhir yang 3D. Meskipun demikian *style frame* dinilai tetap berguna sebagai acuan. Analisis lebih lanjut mengenai penyebab dan cara meminimalisir perbedaan antara *style frame* dengan hasil akhir film dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

5.2. Evaluasi dan Saran

Pembuatan film *Log: C.U.* sebagai kegiatan MBKM memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh bagi penulis, terutama pengalaman sebagai *concept artist*. Namun pembuatan *concept art* untuk film *Log: C.U.* ini memiliki beberapa batasan terutama batasan waktu, proyek yang dilaksanakan selama 1 semester harus dibagi waktu antara pre-produksi produksi serta post produksi. Karena waktu pre-produksi yang singkat *concept art* secara keseluruhan dibuat oleh seluruh anggota kelompok sehingga terdapat perbedaan *style* gambar. Selain itu cerita yang dinilai belum matang saat proses *concept art* menyebabkan terjadinya perubahan konsep mengikuti cerita pada tahap produksi. Kurangnya riset menyeluruh juga menjadi hambatan dalam pembuatan *concept art Log: C.U.* yang bergenre *science fiction* yang pada dasarnya membutuhkan riset yang mendalam. Dengan waktu yang cukup proses riset dapat dilakukan secara menyeluruh sampai tahap riset mengenai pohon yang paling tahan dengan perubahan serta riset mengenai hal apa yang dapat menyebabkan dunia menjadi penuh dengan pasir.

Untuk menghasilkan *concept art* yang lebih baik, diperlukan waktu pre produksi yang lebih lama lagi, dan cerita dapat dimatangkan terlebih dahulu. Selain itu harus lebih ketat lagi dalam penyamaan *style* dan riset sebelum lanjut ke tahap produksi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA