



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

Dari proses merancang *environment* dalam film pendek animasi 3D “The Gift” yang telah dilakukan oleh penulis menghasilkan beberapa kesimpulan:

1. *Environment* berperan sebagai lingkup gerak karakter sekaligus membantu karakter dalam menyampaikan isi cerita sehingga *environment artist* harus memahami arah pergerakan karakter untuk membuat suatu *environment* yang baik.
2. Diperlukan konsep yang sangat matang berdasarkan observasi yang mendalam sehingga tidak memerlukan revisi *environment* terlalu banyak.
3. Untuk membuat desain *environment* diperlukan pemahaman mengenai tempat waktu bahkan cuaca untuk pembuatan desainnya sehingga bisa menyampaikan lokasi dan waktu kepada orang lain yang melihat desain tersebut.
4. Pembuatan *environment* tidak terlepas dari tekstur dan *lighting*. Pemilihan tekstur dan warna yang digunakan membuat kesan yang berbeda walaupun *umodeling environment* yang digunakan sama. Pemberian cahaya yang berbeda pada *environment* dengan *modeling* dan *texturing* yang sama akan menyampaikan pesan yang berbeda, sehingga *environment* khususnya interior sangat perlu memperhatikan besar dan arah bukaan jendela yang menjadi jalur masuknya cahaya dalam *environment*.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis mengenai pembuatan *environment*:

1. Sebaiknya perancangan *environment* dimulai dengan pemahaman *script* dan latar belakang karakter sehingga bisa mencari referensi yang berkaitan dengan *setting* tempat, waktu, cuaca, dan cahaya yang dibutuhkan sehingga dapat membantu ruang gerak karakter dan membantu penyampaian isi cerita oleh karakter.
2. Pemberian tekstur sebaiknya memperhatikan ukuran *pixel* yang digunakan karena akan mempengaruhi waktu *render*.
3. Sebaiknya dalam pembuatan *environment*, bahkan lingkup kerja yang *non-environment* dalam proyek dibuat *timeline* yang memungkinkan terjadinya kesalahan teknis yang mungkin terjadi diluar perkiraan.

UMMN