

5 KESIMPULAN

Penulis menemukan bahwa penggunaan teori warna, teori bentuk dan teori ruang sangat bermanfaat dalam menyusun *environment* dalam animasi “Ayu (Adjektiva)”. Teori ruang privasi membantu penulis dalam menentukan besar ukuran pada set yang akan penulis buat. Klasifikasi perbandingan besar suatu ruangan dapat mempengaruhi kenyamanan dan psikologi seseorang, sebagai contoh perbandingan ukuran kamar Ayu dengan *House Party* yang berbeda dapat mempengaruhi kenyamanan Ayu berada di ruangan tersebut. Ukuran kamar Ayu dikategorikan sebagai *Personal Space* sehingga Ayu merasakan kenyamanan dengan ukuran ruangan 4 feet hingga 11.5 feet dan tidak ada orang lain yang memenuhi ruangan tersebut, sedangkan ukuran ruangan di *House Party* yang sebagian ruangnya besar membuat Ayu tidak nyaman, walaupun ruangan di *House Party* ada yang tidak terlalu besar tetapi dipenuhi dengan kerumunan orang sehingga membuat Ayu tidak nyaman berada di ruangan tersebut.

Teori warna sangat berguna dalam menggambarkan mood visual yang berbeda-beda tiap ruangan yang diteliti. Penulis menggunakan 2 warna di kedua scene yang berbeda. Untuk kamar Ayu, penulis menggunakan warna kuning yang memiliki arti kesenangan, hal tersebut menunjukkan bahwa Ayu senang dan nyaman berada di kamarnya, sedangkan scene *House Party* penulis menggunakan warna ungu kebiruan yang memiliki arti kegilaan, hal tersebut menggambarkan bahwa ruangan tersebut terasa asing sehingga Ayu merasakan ketidaknyamanan di ruangan tersebut. Penulis juga memadukan kedua warna tersebut di salah satu ruangan *House party* yaitu di ruang tamu. Warna Ungu kebiruan tetap mendominasi ruangan tamu, tetapi terdapat warna kuning remang yang menggambarkan bahwa ruangan tersebut adalah satu-satunya ruangan yang dapat membuat Ayu sedikit nyaman, walaupun tetap ada sedikit kerumunan yang berada di ruang tamu.

Teori mengenai bentuk dapat membantu penulis dalam proses *modelling* di setiap ruangan yang akan penulis buat. Bentuk dari suatu benda dapat menghubungkan *environment* dengan keadaan di sekitar karakter utama yang terdapat pada film. Terdapat 2 teori yang penulis gunakan, yaitu teori bentuk

lingkaran dan segitiga. Kamar Ayu terdapat benda dengan dominan berbentuk lingkaran karena benda berbentuk lingkaran memiliki arti baik, ramah dan lucu, sedangkan benda yang berada di *House Party* terbagi menjadi 3, benda yang berada di Lorong, ruang pesta dan ruang tamu memiliki komposisi bentuk yang berbeda. Bagian lorong didominasi oleh benda berbentuk segitiga yang memiliki karakteristik jahat, sedangkan bagian ruang pesta bentuk benda segitiga dan lingkaran memiliki jumlah yang seimbang dikarenakan ruangan tersebut merupakan masa transisi dari ruangan yang dianggap asing bagi Ayu ke ruang tamu yang merupakan *safe zone* Ayu di *House Party* tersebut. Ruang tamu didominasi oleh benda yang berbentuk lingkaran, hal tersebut dikarenakan ruang tamu merupakan *safe zone* Ayu yang dimana harus menimbulkan sedikit rasa aman seperti yang terdapat di kamar Ayu itu sendiri.

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis tak luput dari batasan-batasan, yaitu durasi pengerjaan serta rating usia. Jangka pengerjaan yang pendek membuat penulis tidak dapat mengeksplorasi perancangan set dan properti dari film animasi 3D ini lebih mendalam, sedangkan restriksi usia juga tidak memungkinkan penulis untuk menampilkan barang-barang tertentu.

Akhir kata, mempertimbangkan batasan-batasan di atas, penulis akan lebih mendalami aspek pewarnaan dalam perancangan set dan properti dalam sebuah film animasi 3D jika memiliki kesempatan untuk melakukan penelitian lanjutan. Penulis juga berharap bahwa skripsi perancangan ini dapat menjadi pondasi ilmiah bagi mahasiswa animasi lainnya yang hendak menciptakan film animasi 3D, khususnya jika membutuhkan literatur terkait perancangan set dan properti, hingga jika berencana untuk melakukan pendalaman riset terkait.