



Gambar 15. Jack di Ruang *Living Quarter*
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

5. KESIMPULAN

Dalam laporan ini, penulis berusaha menggambarkan proses mendalam perancangan ruang *living quarter* dalam film animasi 3D "Abandoned Skies". Pada dasarnya, *environment design* yang efektif menggabungkan berbagai prinsip dan teori desain, dalam konteks film, prinsip *form follows function*, teori *environment design* yang memperhatikan hubungan antara elemen biotik dan abiotic, dan bagaimana menggabungkan kedua teori itu dengan prinsip desain pesawat luar angkasa. Studi literatur mendalam tentang prinsip-prinsip dan teori ini memberikan wawasan yang membantu penulis dalam merancang ruang *living quarter* pesawat Jack.

Namun, terdapat tantangan pada proses rancangan ini. Salah satu kendala utama dalam merancang ruang *living quarter* ini adalah kurangnya wawasan penulis mengenai ilmu ilmiah dan teknis terperinci tentang aspek tertentu dari pesawat luar angkasa dan lingkungan hidup di dalamnya. Misalnya, data tentang bagaimana sistem *life support* bekerja, *layout* ruangan asli yang efisien, bagaimana keadaan psikologis kru dapat dipengaruhi oleh lingkungan ruang angkasa, dan apa saja yang elemen teknis dibutuhkan untuk melengkapi ruang *living quarter* pada pesawat Jack.

Untuk mengatasi masalah ini, penulis dan tim menggunakan data yang bisa dikumpulkan dan menggunakan referensi yang ada lalu mengira-ngira bagaimana *layout* yang paling efektif untuk pesawat Jack. Selain itu, penulis juga harus fleksibel dalam melakukan penyesuaian desain sesuai dengan kebutuhan cerita dan keterbatasan teknis produksi film animasi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA