

Pada scene 4, menunjukkan hari masih siang, saat itu adalah saat lara baru sampai pada rumah tokoh keluarga tante Aip dari bandara Soekarno Hatta. Namun, kalau pada scene 9, itu adalah saat Lara menceritakan semuanya pada ibunya Lara, tentang perjalanannya dia sampai akhir cerita, dan masuk *credits*. Scene 9 menunjukkan bahwa lara sudah mengakhiri 1 harinya, dan cerita animasi 2d ini pun juga harus diselesaikan.

5. KESIMPULAN

Setelah melalui proses analisis dan penelitian perancangan environment rumah rumah yang berada di cluster perumahan dalam animasi 2D “Lara’s day” yang meliputi rumah tante Aip yang terfokus kepada ruang tamunya. Berikut adalah kesimpulan yang didapat:

1. Dalam perancangan environment rumah tante Aip yang menunjukkan rumah yang berada di cluster perumahan ekonomi menengah keatas, dibutuhkan acuan, riset, dan observasi langsung untuk menentukan lokasi dan komponen cluster perumahan yang mempengaruhi konsep perancangan. Dengan menentukan lokasi rumah yang berada di Gading Serpong, perancangan lingkungan rumah dapat direalisasikan dengan mempertimbangkan komponen biotik dan abiotik, hingga kondisi ekonomi dan lingkungan sosial masyarakat. Perancangan lingkungan ini akan mempengaruhi rancangan arsitektur.

2. Set dan Properti

Dalam pembuatan ruang tamu dan halaman rumah tokoh tante aip, penulis memiliki kesusahan dalam menentukan barang apa yang dapat ditaruhkan, terutama saat pada pembuatan ruang tamunya tokoh tante Aip. Karena penulis masih terpaku dengan budayanya keluarga tante Aip miliki, yaitu mereka memiliki gabungan ras China dan Indonesia.

Ketika denah selesai dibuat, maka selanjutnya yang didesain adalah set dan properti dari tiap ruangan. Tujuannya agar setiap ruangan terlihat meyakinkan sesuai dengan fungsi ruangan tersebut. Ketika mendesain ruang tamu, dimana

tempat tersebut merupakan ruangan yang besar diantara ruang lainnya. Tempat tersebut juga merupakan salah satu tempat yang sebagian orang mengekspresikannya sebagai tempat penerimaan tamu, atau bisa disebut sebagai tempat untuk memamerkan atau membanggakan sebuah pencapaian (contohnya seperti, foto keluarga yang lulus sekolah, dan lainnya).



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA