

## 5. KESIMPULAN

Kami mengambil satu sumber film yang dapat diangkat sebagai referensi cerita *Scary?*, yaitu, *Soul* (2020). Dengan terselesaikannya proses perancangan produksi dan desain latar belakang tempat dalam animasi “*Scary?*”, dapat ditarik kesimpulan yang harus diperhatikan yaitu dengan mengambil referensi yang relevan dengan kisah *Scary*.

Dalam penulisan mengenai skripsi environment design ini, saya membahas mengenai bentuk, warna dan mood, suasana yang terdapat pada Dunia Roh dan Kamar Estu. Dunia Roh digambarkan seperti pelataran dengan benda-benda yang ditemui sederhana, menyejukan dan tidak terkesan ramai.

Dan penulis dapat menemukan bentuk-bentuk dan warna sepadan yang ada pada dunia nyata seperti langit berwarna pastel, pot tanaman, dalam pot masih terdapat bunga berwarna pink dengan daun-daunnya.

Penulis dapat mengaitkan sifat karakter ke dalam lay out kamar dengan menambahkan unsur-unsur seperti poster di dinding, warna gelap pada ruangan, lampu tidur pada meja kecil, kertas-kertas dokumen yang berserakan, sehingga semua objek tersebut dapat menggambarkan suasana ruangan yang unik.

## SARAN

Berikut beberapa hal yang disarankan berkaitan dengan proses perancangan desain environmen:

1. Diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai teori mendesain environment 3D dan susunan latar belakang tempat yang menggambarkan konsep dan aset-aset yang dapat diimplementasikan. Dengan mengaplikasikan pemahaman yang didapatkan mengenai arti dan prinsip mendesain environmen, dapat tercipta suatu environmen alam yang lebih kaya akan makna dalam menghidupi kaidahnya pada film.
2. Menambah wawasan mengenai peran dan konsep desain environmen dalam fenomena nyata melalui berbagai metode penelitian menjadi penting untuk dapat membuat environmen yang relevan, meyakinkan, dan dapat dipercaya oleh pemain.