

5. KESIMPULAN

Setelah meneliti tentang perancangan *environment* pada *Memory Isle*, hal yang terpenting adalah mengerti tema penceritaan dan karakternya terlebih dahulu agar bisa mengetahui apa yang ingin dibuat. Sebelum membuat *environment* sangat penting untuk mengetahui 3 dimensional karakter di dalam cerita tersebut terlebih dahulu agar mendapatkan hasil rancangan yang benar-benar dapat mendukung penceritaan karakter. 3 dimensional karakter untuk perancangan *environment* bertujuan agar sebuah *environment* dapat menyediakan benda-benda yang akan mendukung cerita dan dibutuhkan karakter agar dapat mendukung cerita animasi dan membangun nuansa serta mood karakter pada *environment*.

Setelah mendapatkan 3 dimensional karakter, hal yang terpenting adalah mencari sebuah referensi yang tepat untuk mendukung perancangan *environment* pada animasi *Memory Isle*. Mencari referensi itu baik film, games maupun buku tentang steampunk dalam animasi *Memory Isle*. Mencari referensi dapat memperjelas dan membangun karakteristik pada kapal tua dan ruang kapten Morgan Cognac agar dapat membangun nuansa kesedihan, suram, dan depresif dari karakter Morgan Cognac agar tersampaikan dengan baik.

Selain itu, dalam membuat *environment* dalam gaya *steampunk* memerlukan banyak detail-detail dan dekorasi visual yang memang sering muncul dalam *steampunk* seperti bagian-bagian dari mesin maupun benda-benda yang berhubungan steampunk pada zaman revolusi industri. Selain sumber energi yang harus berpusat pada tenaga uap, elemen steampunk yang dipakai harus bergerak di ranah retrofuturistik pada teknologi era revolusi industri di Eropa. Elemen harus berpusat kepada bahan maupun bentuk mekanis yang sering dipakai pada zaman tersebut, misalnya seperti bahan logam termasuk besi, aluminium, tembaga, kayu, barang-barang mekanik seperti roda gigi, pipa-pipa, cerobong asap, dan sayap kapal.

Dalam membuat *environment* kapal tua dan ruang kapten Morgan Cognac berkarakteristik *steampunk* ini, karakteristik pada kapal tua Morgan Cognac yang

ditampilkan antara lain adalah badan kapal yang terinspirasi dari kapal Pinisi yang memiliki mesin uap sebagai mesin utama untuk penggerak kapal dengan mesin-mesin yang memiliki kipas dan memiliki sayap kapal yang berfungsi sebagai pengarah angin pada kapal. Sedangkan untuk ruang kapten memiliki karakteristik dengan furnitur kayu seperti meja, rak buku dan kursi. Pada ruang kapten terdapat barang-barang klasik seperti *gramophone*, globe, dan buku-buku.

Untuk penggambaran karakteristik steampunk pada kapal tua dan ruang kapten Morgan Cognac, yang ditampilkan pada animasi *Memory Isle* adalah *steampunk* merupakan sebuah teknologi yang kini sudah ditinggalkan oleh manusia dan *steampunk* pada *Memory Isle* sudah menjadi barang rongsokan, steampunk sendiri menjadi perwujudan dari Morgan Cognac itu sendiri, Morgan yang sudah menjadi tua kini ditinggalkan oleh istri dan kru kapalnya sehingga semua barang dan tempat yang ada di pulau menjadi tak terurus dan menjadi rusak.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA