



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Untuk merancang *environment* berdasarkan karakter, *time and place* dan genre, perancangan set dan properti dibagi menjadi tiga elemen yaitu berdasarkan karakter, *time and place* dan genre serta dibantu dengan teori pendukung seperti teori warna dan bentuk. Untuk mempermudah proses analisis, properti dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu *hand props* dan *set props*.

Set dan properti harus dapat mencerminkan karakter dan dapat membangun suasana, serta dapat memberikan kontribusi berupa menyajikan informasi maupun menjadi elemen kunci narasi. Hal ini dapat dicapai dengan melakukan perancangan desain berdasarkan karakter, *time and place* dan genre. Ketiga elemen tersebut juga dilengkapi dengan elemen bentuk dan warna untuk memperkuat desain serta makna dibalik set dan properti pada sebuah ruangan. Lewat elemen bentuk kotak dan *curve*, properti dapat mencerminkan sebuah karakter tanpa memerlukan kehadiran karakter tersebut di dalam film. Sedangkan elemen warna sebuah set dan menimbulkan *mood* yang dibutuhkan di dalam film, seperti oranye yang memberikan kesan hangat di dalam sebuah ruangan. Penerapan kelima elemen tersebut dalam perancangan set dan properti membuat tiap benda tidak hanya sebagai sebuah latar belakang karakter dalam berinteraksi, namun juga sebagai

sebuah media untuk menyampaikan informasi dan dapat menjadi kunci dalam narasi film.

## 5.2. Saran

Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya memperluas penerapan teori *time and place* secara visual. Selain itu penambahan teori tekstur juga dapat diterapkan sehingga memperkuat detail dari set dan properti dan dapat memberikan makna yang lebih mendalam di setiap bendanya. Teori warna juga sebaiknya dipusatkan saja ke arah warm and cold (oranye dan biru) dibandingkan memberikan teori warna secara spesifik namun pada akhirnya tidak diterapkan ke set dan properti.

UMMN