

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil laporan dan penelitian yang telah dilakukan mengenai perancangan *environnement* pada animasi *Bubur Fight* penulis mencoba untuk mengaplikasikan teori *proximity* dengan perancangan *environment* kedai bubur Koh Alung. Pada animasi *Bubur Fight* tim produksi penulis berencana untuk membuat kedai bubur milik Koh Alung menyerupai sebuah area bertarung. Penulis pun mengawali perancangan dengan melakukan eksperimen untuk membuat rancangan dasar dari rumah bubur koh alung sebelum memasuki tahapan produksi, pada tahapan ini, penulis membuat beberapa properti yang bertujuan untuk merepresentasikan tentang gambaran dari tempat bubur.

Adapun untuk memenuhi kebutuhan pada perancangan, penulis melakukan observasi lapangan untuk dapat memahami beberapa ukuran yang harus diterapkan pada perancangan dari kedai bubur Koh Alung. Namun penulis juga mempertimbangkan kebutuhan dari perancangan *environment* pada sebuah animasi yang bergenre action maka penulis harus melakukan beberapa penyesuaian dari hasil observasi lapangan. Penulis pun membuat *environment* kedai bubur Koh Alung sambil menyesuaikan kebutuhan *fight scene*, sehingga ukuran yang didapat oleh penulis dari observasi lapangan dengan yang dibuat oleh penulis memiliki perbedaan.

Pada penulisan laporan ini, penulis mencoba melakukan analisis dari properti yang paling banyak terlibat pada saat cerita dari *Bubur Fight* memasuki babak *fight scene* yaitu sendok dan meja. Analisis dari kedua property ini dianalisis dari interaksi dari Jaka dan Bambang yang sering terjadi dari kedua property tersebut yang menyebabkan banyaknya perubahan secara *position* dan *orientation* yang mengakibatkan terjadinya movement dari meja dan sendok yang mereka gunakan. Penulis mendapatkan hasil bahwa interaksi dari Jaka dan Bambang pada saat kedua tokoh berkelahi, membuat benda-benda yang ada disekitarnya terpengaruh yang menyebabkan terjadinya perubahan lingkungan dari *environment* tersebut.