

## 5. KESIMPULAN

Penulis yang berperan sebagai *production designer* memiliki tanggung jawab untuk merancang dan mengaplikasikan elemen visual dalam film pendek *Besok Pasti Menang! (Kayaknya)*. Film pendek ini mengangkat tentang maraknya judi *online* yang terjadi di Indonesia mulai dari kalangan bawah, menengah, dan atas. Tak jarang dari mereka yang melakukan segala cara untuk mendapatkan uang sampai memakai jasa pinjaman *online*. Penulis berperan besar untuk menciptakan visual film melalui elemen set, properti, *wardrobe*, dan *make-up*. Kemudian penulis membuat rancangan dan pengaplikasian tata artistik yang didasari oleh 3D *character* tokoh utama Agus meliputi fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

Kesimpulan dari proses perancangan 3D *Character* tokoh Agus, penulis menemukan bahwa pembahasan setiap aspek tidak bisa dipisah karena berkaitan satu sama lain. Dalam setiap adegan di film, penulis merancang set, properti, *wardrobe*, *make-up* sesuai dari aspek 3D *Character* Agus yang berasal dari kelas sosial menengah ke bawah. Contoh ketika penulis merancang fisiologi Agus meliputi *wardrobe* dan *make-up* harus berdasarkan aspek sosiologi dan psikologi Agus, dan begitu juga untuk rancangan aspek lainnya.

Penulis harus mengumpulkan beberapa data soal permainan judi *online* ‘Gates of Olympus’ serta informasi pengemudi ojek *online*. Penulis melakukan riset bagaimana tampilan situs ‘Gates of Olympus’ dan apa saja elemen yang ada di dalam situs tersebut untuk perancangan set tempat judi. Selanjutnya penulis melakukan riset tentang penampilan dan pendapatan ojek *online*, untuk perancangan penampilan dan kondisi sosiologis Agus. Penulis sebagai *Production Designer* berharap perancangan tata artistik yang sudah diaplikasikan bisa tersampaikan dengan baik untuk memvisualisasikan 3D *Character* Agus.