

5. KESIMPULAN

Environment pada animasi 2D bertujuan untuk menunjukkan serta memberikan penonton gambaran mengenai latar film animasi 2D “Core Conflict” melalui visual. Penyampaian cerita serta suasana juga dapat disampaikan melalui *environment*, hal tersebut karena setiap aspek seperti waktu, tempat, properti, dan warna dapat dijadikan untuk menyampaikan pesan atau makna tersirat. Dalam tahapan perancangan *environment* bertemakan perbedaan dengan genre fantasi, penulis memulai dengan mengobservasi terhadap ciri khas dari Hutan Sesaot melalui pencarian lewat internet. Selain menelusuri internet, penulis juga melakukan observasi dengan menonton film animasi 2D dan *live action* bergenre fantasi. Penulis mengamati *environment* dari film animasi 2D *The Legend of Korra* (2012), dan *live action* yaitu *Avatar* (2007) dan *Maleficent* (2014). Kemudian penulis bereksplorasi dengan menciptakan beragam varian tumbuhan, salah satunya yang ada di *shot* 8 dan *shot* 33 adalah tumbuhan pohon Mahoni, bunga Bangkai, bunga Vanda, dan bunga Kamboja. Hasil dari perancangan *environment* penulis berupa:

1. Hutan subur pada pagi hari, penulis menggambarkan hutan masih berkabut. Untuk menunjukkan pagi hari, penulis menggunakan warna biru dan kuning sebagai penunjuk. Untuk memperkuat hutan subur dengan kesan damai, segar, dan kehidupan, penulis menciptakan tumbuhan yang mekar dengan beragam tumbuhan. Pengaplikasian variasi warna biru dan hijau juga berperan penting karena sesuai dengan psikologi warna yang mengartikan damai, penuh kehidupan, sejuk, dan juga harmoni.
2. Hutan mati pada pagi hari digambarkan dengan *silhouette* yang berbeda dari hutan subur. Perubahan *silhouette* ini dapat diperkuat oleh bentuk pohon Mahoni yang menjadi berliku-liku dan tidak tegak lurus lagi. Flora lainnya yang terpengaruh adalah bunga Bangkai dan bunga Kamboja. Kedua bunga tersebut menjadi layu dan kelopak bunganya jatuh. Variasi warna merah menjadi dominan untuk menunjukkan agresi dan

bahaya, sesuai dengan psikologi warna untuk menggambarkan kondisi hutan.

Namun sayangnya pada saat merancang *environment* hutan, *device* penulis mengalami kerusakan sehingga waktu penulis untuk mengeksplorasi bentuk menjadi lebih sedikit dan tidak maksimal. Mengenai warna merah yang kurang berhubungan dengan pagi juga menjadi kendala penulis saat merancang waktu, dikarenakan untuk warna, sudah menjadi keputusan bersama dan tidak dapat diganti. Hasil dari skripsi ini, penulis telah merancang *environment* dan menunjukkan perubahan dari *environment* pada *shot* 8 dengan *shot* 33. Penulis masih menemukan kesulitan dalam merancang hutan agar lebih unik tanpa menghilangkan konsep utama. Meskipun skripsi ini tidak sempurna, skripsi ini dapat dijadikan tahap pembelajaran atau referensi dalam berkarya merancang *environment* fantasi untuk penulis atau pembaca kedepannya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA