

5. KESIMPULAN

Perancangan *environment* film animasi pendek *hybrid* berjudul “*Outreach*” dimulai dengan analisis *script* yang diberikan, kemudian menuju kepada *character dimensional psychology* dari sang tokoh utama, Meave. Meave merupakan seorang wanita berusia 28 tahun yang sedang menjalani *healing journey* dengan mediasi jurnal. Sehingga dari jurnal tersebut terimplementasi lah Meave kecil yang berada di *abandoned Amusement Park*, tempat dimana ia menemukan akar permasalahan dan berusaha untuk keluar dari nilai - nilai *avoidant attachment style* yang ia dapat dari pola asuh sang ibu.

Dari *abandoned Amusement Park*, terdapat berbagai permainan seperti *Teapot Rides*, *Roller Coaster*, *Mask Tent*, *Clown House*, *Mirror Maze*, dan *Ferris Wheel*. Diantara permainan tersebut, *Mirror Maze* dan *Ferris Wheel* merupakan dua permainan yang paling memiliki pengaruh dalam penceritaan. *Ferris Wheel* yang berada di awal dan di akhir cerita, memperlihatkan perubahan karakter Meave, sedangkan *Mirror Maze* yang merupakan tempat terjadinya klimaks dari cerita. Perancangan *Ferris Wheel* yang dibagi menjadi empat bagian, bentuk, properti, tekstur dan material, dan warna memiliki pengertiannya masing – masing yang berlandaskan *psychology* dari Meave. Bentuk *Ferris Wheel* yang bulat namun memiliki patahan di tengah dan berbentuk seperti jam mengartikan kehidupan Meave yang terus sama namun “hancur” karena nilai yang dianutnya. Properti *Ferris Wheel* yang memiliki pagar patah dan tidak memiliki kontrol area menandakan bahwa *Ferris Wheel* tersebut tidak pernah beroperasi. Tekstur dan material yang terlihat *brush strokes*, besi yang karatan, serta tanaman rambat yang mengartikan bahwa *Ferris Wheel* sudah lama ditinggal sama seperti Meave yang ditinggal oleh sang ibu dengan kesibukannya. Warna yang cenderung berwarna ungu dan memiliki kesan *gloomy*, sesuai dengan kepribadian Meave kecil. Warna oren yang berisikan “*clue*” bahwa di akhir cerita Meave akan mengalami perubahan, selain itu juga menandakan bahwa Meave merupakan orang yang kuat.

Scene Mirror Maze merupakan scene klimaks dari cerita, puncak dari perjuangan Meave. Dari segi bentuk, *Mirror Maze* memiliki bentuk yang cenderung bulat dengan atap seperti pagar. Interior *Mirror Maze* pun berbentuk bulat dengan sekat - sekat dari *maze*. Sama dengan *Ferris Wheel*, hal ini menandakan kehidupan Meave yang tidak pernah berubah. Properti *Mirror maze*, memiliki tabung air besar yang mengartikan perasaan Meave yang selama ini ia tampung, namun pada akhir cerita tabung tersebut pecah dan menenggelamkan seisi *Abandoned Amusement Park*. Tekstur dan material dari *Mirror Maze* memiliki eksterior dengan coretan grafiti yang menandakan *mother love* namun menyakiti sang anak. Interior yang berisikan kaca dengan frame dan rantai yang berkarat. Terakhir, warna dari *Mirror Maze* interior dan eksterior cenderung ungu dengan pencahayaan yang minim. Hal ini sesuai dengan kepribadian Meave dan kebutuhan dari membangun suasana cerita.

Dengan teori dan analisa yang telah dijabarkan, penulis percaya *environment abandoned Amusement Park* mendukung cerita dengan baik sehingga dapat mencapai pesan yang diinginkan. Segala aspek *Ferris Wheel* dan *Mirror Maze* yang telah dijabarkan membuktikan adanya gejala *avoidant attachment style* dalam perancangan *environment*. Meskipun demikian, tidak terlepas dari keterbatasan kurangnya berbagai aspek seperti kesempurnaan modelling maupun tekstur yang diciptakan dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki.

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A