

5. KESIMPULAN

Dalam upaya untuk membuat rancangan *environment* pada film animasi, terdapat hal yang memang perlu diperhatikan karena untuk membangun lingkungan sebuah dunia film dibutuhkan riset akan referensi yang sesuai dengan ide yang sudah dibangun agar *environment* yang terlihat akan nyata dan masuk akal. Sebuah riset dan referensi sangat penting untuk bertujuan mengambil hal-hal yang sudah ada bisa dikembangkan lagi atau diimplementasikan kedalam film yang sudah dibangun.

Environment yang dibangun dalam cerita harus bisa membuat para penonton merasakan sensasi yang sama oleh para tokoh dalam film rasakan, oleh karena itu adanya teori *Visual Metaphor* bisa sangat membantu dalam memberikan penjelasan melalui kejadian yang dialami dalam *environment*, struktur-struktur seperti warna yang dapat membantu dalam merepresentasikan emosi kepada tokoh film serta pencahayaan yang dapat memberikan kesan tertentu agar penonton bisa lebih merasakan keadaan yang dialami kepada tokoh film.

Hasil dari penulisan ini untuk memperlihatkan proses perancangan *environment* apakah bisa dilakukan dengan menggunakan teori *World Building* serta teori pendukung *Visual Metaphor* pada film “Line of Memories”. Dimana segala *environment* yang dibuat berdasarkan isi dari cerita yang sudah dibangun, seperti kondisi dari emosi karakter utama dan kedua dalam melihat memori menyenangkan dan menyedihkan yang mereka alami.

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