

Khusus pada adegan ini, tekstur yang digunakan lebih terputus-putus dan disorientasi, meniru suasana badai besar yang baru saja berlalu.

5. KESIMPULAN

Dalam proses perancangan lingkungan film animasi pendek “Toba”. Pemahaman yang lebih mendalam tentang lokasi, tempat, dan lingkungan asal cerita rakyat membantu menciptakan lingkungan yang dapat dipercaya dan dikenali.

Prinsip-prinsip Desain Lingkungan seperti, membuat sketsa dan thumbnail awal, komposisi, teori warna, cahaya dan tekstur membantu menciptakan dasar untuk perancangan dan ilustrasi lingkungan. Prinsip-prinsip tersebut selanjutnya dijabarkan ke dalam pilihan yang lebih stilistika yaitu pada gaya visual ekspresionis, hal ini dengan harapan dapat memperdalam seni dan budaya seniman ekspresionis Indonesia.

Dengan pendekatan gaya visual lingkungan yang tradisional ini, penulis mengupayakan tampilan pembuatan film animasi yang lebih tradisional, memberi penghormatan pada cerita rakyat naratif lama, budaya Batak, dan cerita rakyat Asal Usul Danau Toba.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bob. (2024, April 24). *Beyond realism: Exploring abstract and experimental animation styles*: Wow-how studio. Wow. <https://wow-how.com/articles/exploring-abstract-experimental-animation-styles>
- Chesner, C. A. (1991). Eruptive history of Earth's largest quaternary caldera (Toba, Indonesia) clarified. *Geology*, 19(3), 200. [https://doi.org/10.1130/0091-7613\(1991\)019<0200:ehoesl>2.3.co;2](https://doi.org/10.1130/0091-7613(1991)019<0200:ehoesl>2.3.co;2)
- Corporation, P. (2024, May 7). *Remediation and treatment solutions for a cleaner planet*. Parsons Corporation. <https://www.parsons.com/environmental/>
- DeGuzman, K. (2024, May 8). *VFX vs. CGI vs. SFX - decoding the debate*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/vfx-vs-cgi-vs-sfx-definitions/>