

5. KESIMPULAN

Film *Pahit Legit* menggunakan *environment Service Area* sebagai visualisasi rasa kehangatan keluarga Situmorang. Perubahan terhadap hilangnya kekeluargaan tersebut digambarkan pada kondisi *service area* dari Toko Tanuwijaya Kue. Perubahan ini sekaligus juga terikat dengan *story arc* yang dialami tokoh berupa *Man-in-hole*. Untuk ini visualisasi perubahan dibagi menjadi fase stabil, terpuruk dan stabil kembali. Tiap fase ini berkait dengan bagian *three act structure* cerita berupa *set up*, *confrontation* dan *resolution*. Perbedaan yang terjadi pada setiap *act* muncul melalui pengaturan tata letak properti, kontras tekstur dan *brushstroke*.

Penggambaran perubahan terhadap *service area* muncul melalui kontras antar kondisi toko pada tiga fase yang meliputi sebelum kerusakan, sesudah kerusakan dan restorasi setelah kerusakan. Untuk fase sebelum kerusakan, *brushstroke* digambarkan dengan tekstur halus, kontras seragam dan tata letak teratur yang melambangkan *fortune* (kondisi baik). Fase setelah kerusakan digambarkan dengan tekstur yang kasar dengan repetisi *brushstroke* yang beragam dan *value* yang redup untuk menggambarkan *misfortune* (kondisi terpuruk). Fase restorasi setelah kerusakan digambarkan dengan kontras kasar namun dengan tata letak yang rapih.

Pengaturan tata letak properti menjadi visualisasi bagaimana stabilitas kekeluargaan runtuh pascatragedi. Kehilangan kekeluargaan muncul melalui penataan properti seperti nampan, hilangnya barang dagangan dan kerusakan yang terjadi. Perubahan dari kondisi stabil ke kondisi terpuruk juga muncul pada usang yang muncul pada *environment*. Usang yang membuat lusuh tembok, lantai dan furnitur merupakan visualisasi terhadap duka atas kehilangan Rania. Melalui penataan kembali toko, Nanda dan Yunus menghadapi duka yang mereka alami dan membangun kembali kekeluargaan yang hilang.

Sebagai *environment designer*, penerapan teori *story arc man-in-hole* pada *environment* film *Pahit Legit* sudah diterapkan dengan cukup baik. perancangan sudah mampu menggambarkan dengan jelas perubahan antara tiga fase. Melalui

visualisasi perancangan *environment*, penonton mampu mengaitkan konflik yang dialami tokoh dengan kondisi dari *background*. Sebaliknya, penulis merasa bahwa hasil karya kurang memuaskan oleh karena limitasi waktu dan kesulitan penggunaan *software* 2D. Perancangan *environment* dengan *software* 2D menyebabkan proses revisi memakan waktu sebab tiap *shot* perlu dikerjakan satu per satu.

Penulis menyimpulkan bahwa perancangan *environment* yang bertempat pada lokasi sama dan memprioritaskan kontras tekstur lebih baik menggunakan *software* 3D. Hal ini karena *software* 3D membuat proses perancangan lebih cepat dan dapat mendorong kontras tekstur tanpa perlu proses revisi berulang kali. Dengan hasil *environment* yang berbentuk 3D perancangan *shot* dapat dimanipulasi dalam *software* untuk menghasilkan rupa yang diinginkan. Oleh karena itu, penulis berharap pada kesempatan lain dapat menerapkan hasil penelitian namun menggunakan keunggulan dari *software* 3D.

