

5. KESIMPULAN

Visualisasi dalam *environment* dari Kolam Nektar dalam film *Weeping Wings* diciptakan berdasarkan tema cerita yang menggambarkan perubahan pola pikir dalam seorang anak perempuan yang mengalami trauma kekerasan seksual. Hal tersebut digambarkan dengan konsep yang mengacu pada arsitektur Gothic dan metafora visual lainnya untuk menunjukkan rasa tidak nyaman yang dialami tokoh utama film terhadap lingkungan disekitarnya seiring berjalannya waktu.

Dalam rancangan ini, penulis berupaya untuk menunjukkan kengerian yang ada melalui menerapkan teori Blazer (2016) mengenai *worldbuilding* dan aturan-aturan yang harus ditetapkan, teori Singley (2019) mengenai interpretasi arsitektur, teori Lobrutto (2018) tentang metafora visual, dan teori Kristiadi (2018) mengenai simbol Gereja Gothic. Faktor yang mempengaruhi penggambaran hilangnya kepolosan yang dialami oleh Rara, tokoh utama *Weeping Wings*, berkaitan dengan aturan fisik, sosial, dan visual dari dunia yang ia alami. Selain itu, penggunaan metafora visual dan simbolisme juga menjadi bagian dari proses perancangan *environment design* yang menyampaikan ide tersebut.

