

5. SIMPULAN

Penelitian dan proses penciptaan ini menyimpulkan bahwa perancangan *environment* dalam animasi *Farewell to Spring* telah berhasil membangkitkan nuansa nostalgia melalui pendekatan teknik *watercolor* digital. Jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian ini terletak pada integrasi antara karakteristik visual cat air yang lembut dengan elemen memori kolektif (*shared memory*). Secara teknis, penggunaan efek *bleeding*, transparansi warna, dan kombinasi tekstur pensil terbukti mampu mereplikasi kehangatan media tradisional ke dalam medium digital, sehingga menciptakan impresi visual yang menyerupai ilustrasi buku cerita klasik. Hal ini selaras dengan pencapaian konsep nostalgia yang direncanakan, di mana pemilihan palet warna hangat seperti jingga dan kuning, serta penggunaan rona kontras pada area gua, berfungsi sebagai stimulan emosional yang menghubungkan narasi perpisahan di dalam film dengan pengalaman sentimental penonton.

Keberhasilan penciptaan ini juga didukung oleh pemilihan objek-objek ikonik seperti pohon *Weeping Willow* dan motif *tapestry* abad pertengahan yang berperan sebagai elemen pengait memori untuk memicu ingatan masa kecil secara universal. Temuan ini menegaskan bahwa latar belakang dalam animasi bukan sekadar elemen dekoratif, melainkan sebuah instrumen naratif yang memiliki kedalaman emosional dan potensi terapeutik. Dengan demikian, karya ini tidak hanya memenuhi tujuan estetika visual, tetapi juga memberikan kontribusi sebagai literatur tambahan bagi praktisi maupun mahasiswa mengenai peran strategis *background design* dalam membangun atmosfer emosional yang imersif dan sentimental bagi audiens dewasa.

Meskipun tujuan penciptaan telah tercapai, penulis menyadari adanya beberapa keterbatasan, terutama pada aspek teknis penggunaan perangkat lunak dua dimensi (2D) yang memerlukan ketelitian ekstra saat mengintegrasikan latar belakang bertekstur organik dengan asset karakter yang memiliki garis tegas. Selain itu, analisis emosional dalam penelitian ini masih terbatas pada pendekatan

autoetnografis penulis dan studi literatur, sehingga respon audiens secara luas masih bersifat teoretis.

Oleh karena itu, sebagai rencana kelanjutan, penulis menyarankan agar penelitian masa depan dapat mengeksplorasi penggunaan teknik *watercolor* pada lingkungan *3D hybrid* untuk mencapai fleksibilitas kamera yang lebih dinamis. Selain itu, diperlukan pengujian lebih lanjut kepada audiens dari berbagai latar belakang budaya untuk mengukur sejauh mana elemen visual tertentu dapat memicu *shared memory* secara spesifik. Penulis berharap karya *Farewell to Spring* dapat menjadi referensi bagi pengembangan gaya visual *non-photorealistic rendering* yang mengutamakan kedalaman rasa dan memori dalam industri animasi kontemporer.

