Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan perancangan dan analisis pada set dan properti untuk tempat tinggal tokoh Yohan yang memiliki penyakit gangguan mental PTSD, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam perancangan tersebut dibutuhkan pemahaman yang dalam mengenai 3 dimensional tokoh dan gejala PTSD yang ada pada tokoh Yohan. Hal tersebut dikarenakan 3 dimensional tokoh dapat menjadi landasan terciptanya sebuah set dan properti. Melalui visual set dan properti, karakteristik sebuah tokoh dapat terlihat. Kemudian karena tokoh Yohan adalah tokoh yang mengidap penyakit gangguan mental PTSD, maka set dan properti yang dirancang penulis harus memiliki elemen visual yang mendukung kehadiran sakit mental tersebut, dimana data mengenai PTSD tersebut bisa didapat melalui data literatur, wawancara, dan observasi visual. Sehingga meskipun di dalam set dan properti tersebut belum ada kehadiran tokoh Yohan, penonton sudah dapat berasumsi bahwa set dan properti itu memiliki keganjalan, karena visual set dan properti yang dihadirkan tidak seperti ruangan pada umumnya.

Elemen-elemen visual yang mendukung perancangan set dan properti tersebut tidak hanya didapat dari 3 dimensional karakter ataupun data mengenai PTSD namun juga didapat dari teori seperti *mise-en-scene* dan teori-teori pendukung lainnya. Hal tersebut dikarenakan agar set dan properti yang dirancang tidak hanya menghadirkan suasana tokoh berpenyakit mental namun juga memiliki

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

keindahan artistik yang informatif dan dapat disampaikan baik secara langsung atau secara tidak langsung melalui suasana dan komposisi yang dihadirkan dari set dan properti tersebut.

Pada set dan properti kamar hasil rancangan penulis, visual ruangan tersebut berhasil menunjukan kehadiran tokoh yang memiliki gangguan mental. Hal tersebut ditunjukan dari suasana yang dihasilkan oleh set, peletakan properti, dan pemilihan warna terhadap ruang kamar. Ruangan tersebut menampilkan set kamar pada umumnya dengan peletakan properti pendukung kamar, namun peletakan properti yang terlalu minim dan kursi miring, kehadiran properti botol obat di atas meja dan botol obat di tempat sampah, serta pemilihan warna biru pada setiap properti di dalam kamar, kecuali properti kursi, membuat kamar tersebut menjadi kamar yang tidak biasa dan terasa mengganjal. Kemudian pada set dan properti ruang dapur, karena ruangan tersebut adalah ruangan yang digunakan oleh tokoh Yohan dan adiknya Dian, ruangan tersebut akan menampilkan visual set dan properti yang berbeda dibandingkan set dan properti yang ada di kamar.

Ruang makan dan dapur memiliki properti seperti ruang makan dan dapur pada umumnya, namun pada area meja makan, properti yang ada disana tidak banyak dan hanya terdapat properti-properti yang berhubungan dengan 3 dimensional Yohan yang mengalami gangguan mental dan properti pendukung narasi cerita. Properti yang merujuk pada gangguan mental Yohan ditunjukan dari posisi salah satu kursi yang miring, mug yang bewarna biru, jendela di samping meja makan yang kordennya dibiarkan tertutup dan hanya memberikan sedikit cahaya masuk ke dalam ruangan serta pemilihan warna kuning dan hijau pada set

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

dan properti untuk mewakili 3 dimensional Yohan yang mengalami gangguan mental.

5.2. Saran

Penulis menyarankan dalam merancang set dan properti pada sebuah ruangan yang dapat memvisualisasikan suasana tertentu dari seorang tokoh, yang terlebih dahulu dilakukan adalah mencari data yang menyangkut tokoh tersebut, dimulai dari 3 dimensional tokoh yang meliputi psikologis, sosiologis, dan fisisologis tokoh. Dari 3 dimensional tokoh tersebut, perancangan dapat dikembangkan lebih jauh melalui data literatur dan referensi dari observasi visual. Wawancara dari narasumber juga perlu dilakukan untuk menghasilkan data yang lebih akurat jika terkait dengan perancangan set dan properti. Kemudian karena perancangan set dan properti pada animasi memiliki proses yang mirip dengan perancangan dalam *production design* pada film *live action*, maka penulis menyarankan untuk mencari data yang berhubungan dengan *production design* tersebut, membuat *moodboard* set dan properti untuk menentukan suasana yang ingin dihasilkan dan juga perbanyak observasi visual dari animasi, film live action, game, dan dari media visual apapun yang dapat digunakan sebagai referensi. Referensi-referensi tersebut nantiya dapat diterapkan dan menjadi acuan dalam proses perancangan set dan properti.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA