



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.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Environment merupakan salah satu bagian terpenting dari suatu film animasi. *Environment* mampu menggambarkan situasi yang terjadi di dalam cerita serta menjadi tempat bagi karakter untuk berinteraksi dengan dunianya. Selain itu, perancangan *environment* juga mampu membantu melukiskan pikiran dan perasaan yang belum tentu dapat diekspresikan oleh sang karakter itu sendiri. Setelah adanya data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan fakta bahwa anak-anak penderita kanker sebenarnya lebih takut kepada proses pengobatannya (kemoterapi). Dari sini penulis kemudian memutuskan untuk merancang sebuah *environment* yang menggambarkan sisi psikologis seorang anak penderita kanker dalam melihat ketakutannya tersebut. Maka digambarkanlah dua jenis *environment*: Ruang Ketakutan dan Ruang Kebahagiaan.

Ruang Ketakutan ialah ruang yang menggambarkan ketakutan serta ketidaknyamanan sang anak penderita kanker, baik dalam melawan penyakit kankernya maupun menjalani proses kemoterapi yang tak disukainya. Ruangan ini dirancang dengan warna-warna yang bernuansa dingin dan gelap. Di dalam Ruang Ketakutan ini juga terdapat alat-alat medis seperti jarum suntik dan selang infus yang menggambarkan proses kemoterapi. Penulis lalu melihat bahwa ketakutan

sang anak penderita kanker ini harus dikalahkan agar di dalam cerita sang anak dapat sembuh. Untuk itu, diciptakanlah Ruang Kebahagiaan.

Ruang Kebahagiaan ialah ruangan yang memberikan kekuatan dan semangat bagi sang anak dalam melawan penyakit kanker yang dideritanya serta menjalani kemoterapi. Ruang Kebahagiaan ini bernuansa cerah dan diisi dengan beragam properti yang menggambarkan adanya *support* keluarga serta orang-orang di sekitar sang anak penderita kanker. *Support* itulah yang kemudian menjadi kekuatan bagi si anak untuk mengalahkan penyakitnya. Jadi, kedua jenis *environment* ini dirancang untuk menggambarkan sisi psikologis sang anak penderita kanker dalam menghadapi penyakitnya.

5.2. Saran

Perancangan *environment* pada skripsi penciptaan ini sangat erat kaitannya dengan perancangan karakternya. *Environment* yang dibuat adalah *environment* yang mencerminkan sisi psikologis sang karakter, yaitu anak penderita kanker. Oleh sebab itu, sebelum merancang sebuah *environment* haruslah mendalami tentang karakternya terlebih dahulu. Dari alasan itulah mengapa dilakukan observasi terhadap anak-anak kanker. Pendalaman karakter menjadi poin penting yang tak boleh diabaikan apabila hendak merancang sebuah *environment*, karena suatu *environment* otomatis akan menggambarkan kejadian dan situasi yang berkaitan erat dengan kehidupan sang karakter di dalam cerita. Tak hanya karakter, perancangan *environment* sangat berkaitan dengan beberapa topik lain, seperti warna, pencahayaan, dan *shot*.

Contohnya di dalam skripsi ini, terdapat kontradiksi dalam perancangan Ruang Ketakutan. Dari data yang didapatkan, ketakutan terbesar seorang anak kanker adalah proses kemoterapi. Tetapi, Ruang Ketakutan justru memakai konsep lorong rumah sakit dan bukan ruang pasien yang merupakan tempat di mana kemoterapi dilakukan. Hal ini bertentangan dengan konsep *environment* yang ada di dalam perancangan skripsi ini. Maka dari itu, untuk ke depannya apabila merancang suatu *environment* ada baiknya memerhatikan logika konsep dan menyusunnya dengan lebih sistematis.

Kemudian, film-film animasi yang menjadi referensi akan sangat membantu perancangan sebuah *environment* film animasi. Referensi memberikan panduan yang jelas serta menjadi acuan dalam merancang *environment*. Di samping itu, perancangan *environment* tidak akan menjadi sulit apabila konsep yang diciptakan sudah matang. Setiap perancangan set dan properti di dalam sebuah *environment* juga harus memiliki alasan eksistensi yang jelas. Pada awalnya perancangan *environment* di dalam skripsi penciptaan ini juga mengalami kendala akibat kurangnya riset dan referensi, sehingga konsep yang dihasilkan tidak sesuai dengan landasan teori yang ada. Jadi, saran saya adalah mencari riset serta referensi sebanyak mungkin sebelum merancang sebuah konsep *environment*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A