

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Environment merupakan salah satu bagian yang penting dalam membuat animasi. *Environment* membantu memberikan ruang gerak pada karakter, serta menjadi pendukung dalam menjelaskan suasana atau *mood* yang ada dalam cerita. Perancangan *environment* juga mampu memberikan informasi dari karakter dan situasi yang sedang digambarkan dalam film. Melalui data yang dikumpulkan dari berbagai sumber dan observasi lapangan, beberapa kesamaan ditemukan dari struktur bangunan dan ruang untuk merancang konsep *environment* sekolah bagi karakter pelajar SMA. Penulis kemudian mengembangkan konsep ini dengan batasan bahwa bagian yang dirancang untuk *environment* adalah sebagai berikut: bangunan sekolah, koridor, ruang kelas, serta kantin sekolah.

Bangunan sekolah yang dirancang pada pembahasan skripsi ini dinamakan SMA Harapan Bangsa dan merupakan bangunan yang ditempati oleh pelajar SMA. Bangunan ini terpisah menurut tingkat kelas para pelajar. Area ditutup dengan pagar pembatas dan bangunan sekolah dirancang memiliki bidang bentuk U, dibuat sebagai bangunan yang aman atau terlindungi dari keadaan luar yang tidak diinginkan. Bangunan ini dirancang sedemikian rupa untuk memberikan makna bahwa sekolah merupakan tempat yang tenang serta tempat untuk bermain dan belajar. Bangunan sekolah SMA Harapan Bangsa dirancang memiliki warna cerah karena menghindari warna-warna redup.

Selanjutnya koridor yang terletak di depan kelas karakter utama. Koridor dirancang dengan sederhana dan berukuran lebar sehingga setiap orang yang melaluinya dapat berjalan dengan leluasa. Koridor menggunakan warna cerah yang juga menyerupai warna pada bangunan sekolah. Sama halnya dengan *environment* ruang kelas dan kantin.

Ruang kelas pada SMA Harapan Bangsa menempati sebagian besar lantai kedua dan ketiga pada bangunan sekolah. Ruang ini menjadi tempat karakter utama belajar dan berkumpul bersama teman-temannya. Ruang kelas ditempat dengan berbagai properti seperti meja dan kursi untuk para murid dan guru, papan tulis, jam kelas, kalender, serta foto berbingkai dari Presiden dan Wakil Presiden. Ruang kelas menggunakan warna cerah untuk memupuk semangat belajar dan melakukan aktivitas dalam kelas bagi para murid.

Sedangkan kantin terletak pada lantai bawah SMA Harapan Bangsa. Kantin memiliki sirkulasi udara yang besar karena dinding di sekitar kantin dibiarkan terbuka. Para murid dan staf sekolah yang menyantap makanan dalam kantin dapat menikmati pemandangan di luar. Kantin memiliki sistem membeli makanan dari berbagai kios dengan penjual yang juga berbeda. Tiap kios tersebut menyediakan variasi makanan berbeda bagi setiap orang yang menginginkannya.

5.2. Saran

Sebelumnya, saya menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penciptaan skripsi ini. Karya film telah dibuat terlebih dahulu sebelum pembuatan laporan sehingga penulisan pada laporan ini memiliki detail-detail penting yang

tidak dapat dimasukkan di dalamnya. Selain itu, terdapat keterbatasan waktu pada pihak penulis sehingga pengumpulan data serta observasi tidak dapat dilakukan secara maksimal. Hal tersebut mengakibatkan beberapa poin penting dalam penulisan laporan tidak dapat dijelaskan dengan baik, seperti pada rumusan masalah skripsi yang penulis rasa belum spesifik tujuannya sehingga tidak memungkinkan pembahasan dalam penulisan laporan diperluas. Penulis sadar penciptaan laporan ini masih jauh dari hasil yang diharapkan dan terbuka pada saran dan kritik yang diberikan.

Perancangan *environment* dalam film animasi pada skripsi ini dibuat untuk melengkapi dunia dari karakter yang merupakan seorang pelajar SMA. Dengan cerita yang berputar pada kehidupan sekolah karakter di masa SMA, maka *environment* yang dibuat adalah dengan pendekatan lingkungan sekolah. Sebelum merancang *environment*, pemahaman terhadap karakter dan cerita sangat dibutuhkan. *Environment* dapat membantu memperkuat detail pada karakter dan situasi yang sedang terjadi dalam film. Setelah mendapat pemahaman akan karakter dan cerita, baiknya memfokuskan pada konsep *environment* yang ingin dibuat. Konsep dapat membantu proses perancangan *environment* menjadi lebih mudah.

Selain konsep, perancangan *environment* dapat menggunakan referensi dengan beberapa metode, seperti melalui observasi lapangan. Dalam skripsi ini, *environment* yang dibutuhkan merupakan sekolah sehingga observasi lapangan yang dilakukan adalah dengan mendatangi salah satu lingkungan sekolah dan mengambil foto referensi pada bagian-bagian tertentu. Selain itu, perancangan *environment* dalam film animasi juga dapat dibantu dengan referensi film-film

animasi. Referensi film memberikan acuan untuk perancangan *environment* yang serupa sehingga ada baiknya memperbanyak menonton variasi film untuk digunakan sebagai referensi. Penulis sadar skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga sebelum merancang konsep *environment*, baiknya perbanyak mencari sumber referensi dan melakukan riset atau observasi.