



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

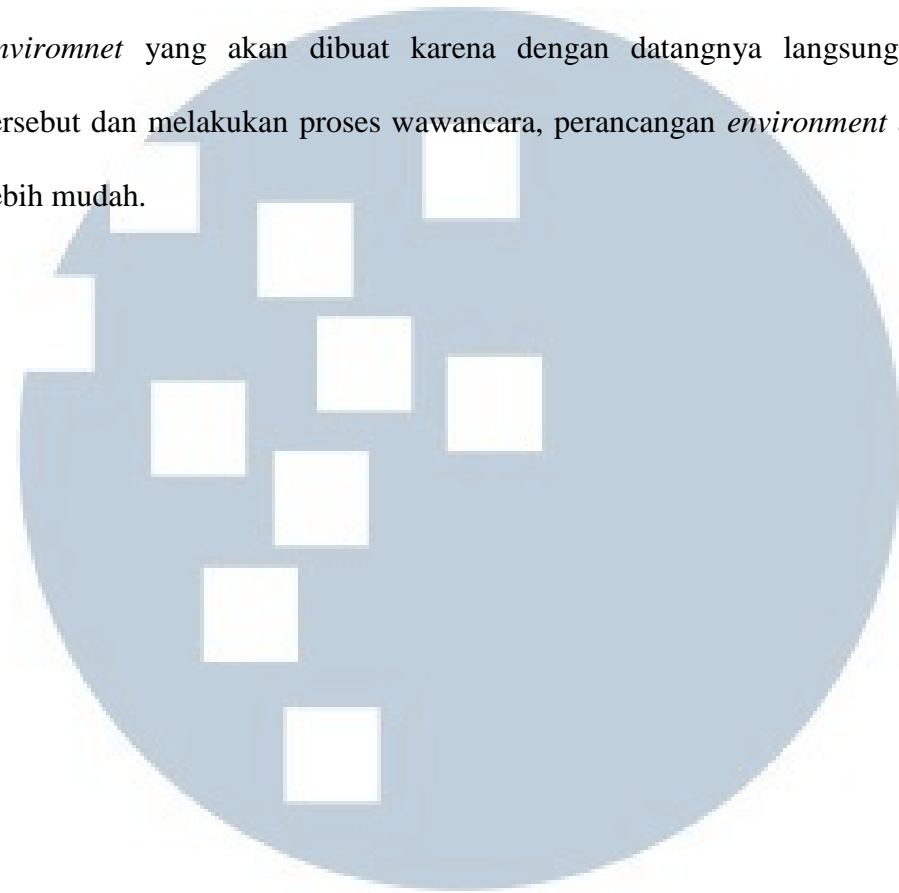
Environment merupakan salah satu unsur penting yang terdapat pada sebuah film animasi, karena *environment* ini sendiri mencakup set, lokasi, *mood*, dan *style* visual yang menyebabkan sebuah karakter animasi bisa bergerak dan eksis di dalamnya. (White, 2006). Berdasarkan analisis dan penelitian dalam Tugas Akhir ini penulis dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Dalam melakukan perancangan *environment* diperlukan riset mendalam mengenai latar belakang dari cerita dari film animasi yang ingin dibuat. Hal ini diperlukan untuk menentukan set lokasi dimana karakter dan element yang lain bisa berinteraksi. Di sisi lain hal ini juga dapat mempermudah penulis untuk merancang sebuah *environment*.
2. Untuk memperjelas hasil rancangan yang di buat oleh penulis diperlukan beberapa acuan untuk membuat gambaran yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

5.2 Saran

Ada kalanya sebelum merancang sebuah *environment* kita harus mengetahui latar dari cerita film yang akan dibuat, lalu tentukan *style visual* yang ingin dicapai, setelah latar belakang cerita dan *style visual* sudah ditentukan, lakukan lah observasi terlebih dahulu, jika observasi melalui artikel dan buku belum cukup, dating lah langsung ke tempat dimana tempat itu adalah acuan bagi perancangan

enviromnet yang akan dibuat karena dengan datangnya langsung ketempat tersebut dan melakukan proses wawancara, perancangan *environment* akan dapat lebih mudah.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA