

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sebagai penutup penelitian, bab ini memuat kesimpulan yang diperoleh setelah proses perancangan, produksi, pasca produksi, serta evaluasi terhadap perancangan 3D environment gurun dan rumah sakit dalam film pendek non-verbal *The Last Simulation*. Kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perancangan environment 3D dapat berperan sebagai media penceritaan utama pada film non-verbal. Hal ini terlihat dari bagaimana ruang, komposisi, dan elemen visual mampu menggantikan fungsi dialog untuk menyampaikan konteks cerita, situasi, serta perubahan realitas yang dialami tokoh.
2. Proses produksi environment 3D dilakukan secara bertahap dan terstruktur, dimulai dari pra-produksi (ide, referensi, storyboard, dan desain environment), dilanjutkan produksi (Modeling, UV mapping, texturing, lighting), hingga pasca produksi (rendering final). Alur kerja ini membantu menjaga konsistensi visual dan memperjelas arah desain sesuai kebutuhan naratif film.
3. Environment gurun berhasil dibangun sebagai representasi dunia simulasi dengan karakter visual yang menekankan suasana konflik, tekanan, dan ancaman. Elemen yang paling berpengaruh dalam membangun makna tersebut adalah kontur terrain yang luas, penempatan aset reruntuhan, tekstur yang kasar, dan pencahayaan kontras.
4. Environment rumah sakit berhasil dibangun sebagai representasi dunia nyata yang menampilkan suasana pemulihan dan kesadaran. Kesan ini diperkuat melalui komposisi ruang yang rapi, warna yang lebih terang, serta pencahayaan yang lebih lembut sehingga membentuk atmosfer yang stabil dan tenang.

5. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan kuesioner skala Likert kepada 3 responden ahli, diperoleh nilai keseluruhan sebesar 64,17% yang termasuk dalam kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa perancangan environment 3D telah mampu menyampaikan petunjuk naratif dan atmosfer visual secara efektif, meskipun masih terdapat aspek yang dapat ditingkatkan pada komposisi ruang dan penguatan fokus visual pada beberapa adegan.

5.2 Saran

Berdasarkan proses produksi dan hasil evaluasi yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas perancangan environment 3D pada film *The Last Simulation*. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Tata ruang dan komposisi visual pada environment, khususnya pada area reruntuhan di gurun, perlu ditata lebih terarah agar mampu mengarahkan fokus penonton secara lebih jelas. Penempatan aset sebaiknya dirancang dengan mempertimbangkan prinsip focal point, kedalaman ruang, dan hierarki visual agar tidak terlihat acak.
2. Detail Modeling pada beberapa aset, terutama reruntuhan, perlu ditingkatkan agar tidak terlihat terlalu sederhana dibandingkan dengan elemen environment lainnya. Penguatan detail geometris dan variasi bentuk dapat meningkatkan kesan realistis serta kualitas visual secara keseluruhan.
3. Pengayaan referensi visual sangat diperlukan dalam tahap pra-produksi. Penggunaan referensi yang lebih beragam dan spesifik akan membantu memperkuat identitas desain, baik dari sisi bentuk, tekstur, maupun atmosfer ruang.
4. Proses produksi aset 3D sebaiknya dilakukan dengan eksplorasi detail yang lebih mendalam, terutama pada texturing dan lighting, agar setiap elemen memiliki konsistensi kualitas visual dan tidak terlihat berbeda tingkat kompleksitasnya.

5. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan evaluasi dengan jumlah responden yang lebih banyak agar hasil penilaian terhadap efektivitas environment sebagai media storytelling dapat lebih representatif dan objektif.

