



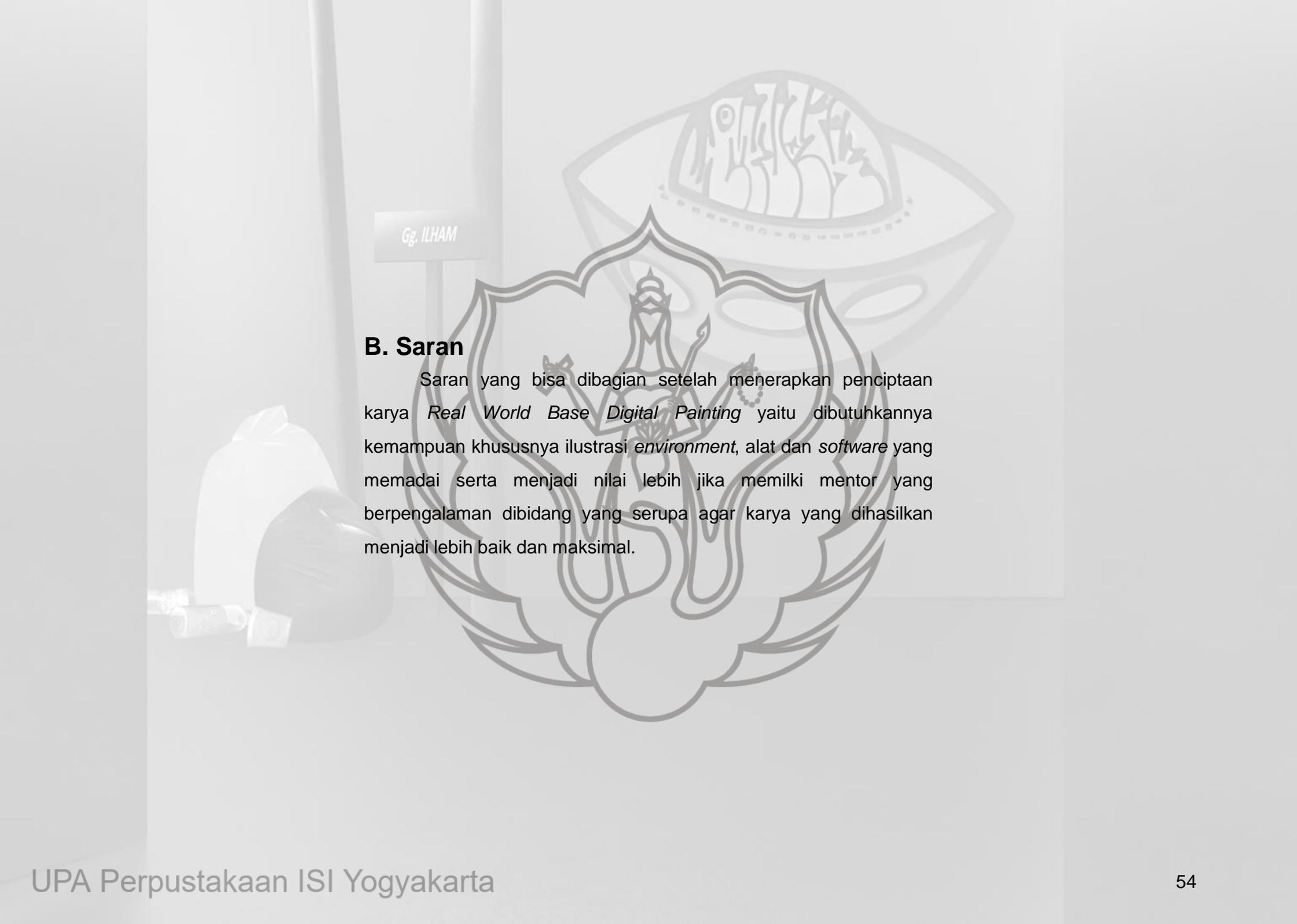
## V. PENUTUP

- Kesimpulan
- Saran

## A. Kesimpulan

Demikian penjabaran *Penerapan Real World Base Digital Painting*, bahwa penciptaan karya *background* dengan inspirasi gaya visual animasi Jepang dapat diwujudkan. Setelah menerapkan konsep *Real World Base Digital Painting* sebagai upaya perwujudan gaya visual animasi Jepang banyak aspek-aspek detail penting yang baru disadari, seperti gaya visual animasi Jepang sendiri tidak hanya berupa *style* gaya visual semata. Namun terdapat pesan-pesan yang bisa tersampaikan seperti pada karya Film animasi 2D Makoto Shinkai bahwa hanya melalui gaya visual beliau dapat menyampaikan esensi kehidupan, budaya dan lain sebagainya melalui penerapan visual tersebut.

Dibutuhkan niat dan motivasi lebih jika ingin menerapkan konsep *real world base digital painting background* tidak hanya ingin mengadaptasi gaya visual animasi Jepang dan keindahannya, namun cerita dan sejarah pemilihan lokasi juga akan menjadi nilai lebih nantinya. Gaya Visual animasi Jepang juga tidak bisa hanya berpondasikan pada *background* saja, bentuk desain karakter, warna dan hal penting seperti *editing* dan *compositing* adalah pengaruh penting agar gaya visual tersebut bisa terwujud. Walaupun terdapat banyak hal lagi yang harus digali tentang konsep gaya visual tersebut, semoga karya *artbook* penerapan *real world base digital painting* pada *background* film animasi 2D "Unggah-Ungguh" bisa menjadi salah satu diantara referensi untuk para seniman yang ingin menerapkan konsep gaya visual yang serupa.



## B. Saran

Saran yang bisa dibagikan setelah menerapkan penciptaan karya *Real World Base Digital Painting* yaitu dibutuhkan kemampuan khususnya ilustrasi *environment*, alat dan *software* yang memadai serta menjadi nilai lebih jika memiliki mentor yang berpengalaman dibidang yang serupa agar karya yang dihasilkan menjadi lebih baik dan maksimal.

## KEPUSTAKAAN & LAMPIRAN

Aiman (2023). Unveiling the Familiar: Eksplorasi Makoto Shinkai's Anime Art. *Indian Journal of Social Science and Literature (IJSSL)*

Budianto, F. (2015). ANIME, COOL JAPAN, DAN GLOBALISASI BUDAYA POPULER JEPANG. *Jurnal Kajian Wilayah (JKW)*,

Dewayanto, A., & Said, A. M. (2021). Gaya Visual Animasi Pada Iklan Pocari Sweat "Bintang SMA". *Visual Heritage Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*,

Hao Zeyu (2024) A Brief Analysis of the Style, Content, Characteristics and Influence of Japanese Animation Director Makoto Shinkai's Works. *Probe-Media and Communication Studies (2024) Volume 6 Issue 3*

Nichols, R. (2022). *Mastering Adobe Photoshop Elements 2023 Bring Out the Best in Your Images Using Adobe Photoshop Elements 2023. -: Packt Publishing.*

Sayatman,. & Ahmad,. (2020) Perancangan Environment Bertema Dunia Fantasi Burung Indonesia sebagai Pendukung Serial Animasi 3D "Little Bird" untuk Pasar Global. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 9, F80.*

Tonge, G. (2011). *Digital Painting, 26 Beginner Tricks and Techniques.* British Columbia: F+W Media.

Wallas, G. (2014). *The Art of Thought.* England: Solis Press.

Gg. ILHAM



## **BIODATA PENULIS**

Saya Ivan Kurniawan, lahir pada tahun 2002 di Daerah Istimewa Yogyakarta. Minat saya pada seni mulai tumbuh sejak Sekolah Dasar, ketika saya sering menggambar ulang ilustrasi hewan dari buku- buku perpustakaan dan membaca komik lokal berjudul Ngomik Attack!!!. Ketertarikan saya pada seni digital semakin mendalam saat menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) dan dilanjutkan pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI YK), dengan fokus dalam jurusan animasi. Impian saya menjadi kreator, khususnya sebagai ilustrator dan animator di dunia seni digital dan film animasi. Karena saya yakin, bahwa pelaku seni memiliki batas waktu, namun tidak dengan karya seninya.

Insta @ivan\_krwn



Program Studi Sarjana Terapan Animasi  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indoensia Yogyakarta  
@2025



UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

