

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ada begitu banyak hal dalam berbagai area yang perlu diusahakan untuk mengatasi permasalahan lingkungan hidup, terutama di Indonesia. Salah satunya adalah tingkat kesadaran masyarakat umum yang masih kurang mengenai permasalahan tersebut. Di sini, media hiburan – seperti film animasi – memiliki peran penting dalam mempengaruhi perilaku masyarakat, terutama generasi muda seperti remaja di usia SMP dan SMA. Sayangnya, masih banyak media yang lebih memilih untuk menampilkan permasalahan ini melalui lensa *genre* distopia yang meskipun dapat memberi validasi dan ketenangan, dapat juga membentuk cara pandang yang pesimis dan nihilis. *Genre solarpunk* hadir sebagai antitesis yang muncul sebagai respon atas tren ini. Atas alasan itulah penulis memutuskan untuk merancang sebuah film animasi pendek 2D yang mengangkat *genre solarpunk* untuk mengenalkan remaja mengenai keberlanjutan lingkungan hidup.

Film animasi pendek 2D yang dihasilkan dari perancangan ini, *Maia*, mengangkat konflik utama seputar salah satu prinsip dasar keberlanjutan yang masih jarang ditampilkan di media-media populer, yaitu keadilan sosial. Film *Maia* menceritakan tentang Alfea, seorang ilmuwan penting di kota Maia yang merasa kebutuhannya tidak terpenuhi oleh sistem kota tersebut, dan Aruna, seorang *wastelander* yang berusaha menyelamatkan desanya menggunakan sebuah senyawa yang disembunyikan oleh Maia. Bersama, keduanya membuka rahasia kota Maia dan berusaha memperbaiki Bumi yang sudah rusak. Prinsip-prinsip *solarpunk*, seperti anarkisme, ekologi, dan keadilan, berperan besar dalam mendukung dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui film ini, yaitu bahwa masih ada harapan untuk membangun masa depan yang lebih baik dan pentingnya mengusahakan keberlanjutan sejak sekarang.

Konflik, pesan dan nilai-nilai tersebut dikemas ke dalam sebuah penceritaan yang singkat dan dramatis. Film *Maia* juga berdurasi cukup

singkat, yaitu 15 menit dan 25 detik. Film ini juga dapat diakses melalui *platform* YouTube sehingga lebih mudah bagi remaja target audiens untuk mengakses dan meluangkan waktu untuk menonton film ini. Selain itu dengan durasi yang singkat, penyampaian pesan film *Maia* menjadi lebih padat dan terarah. Gaya penceritaan yang dipilih untuk film *Maia* lebih berfokus kepada segi naratif, dengan jalan cerita dan perjalanan karakter yang mengundang rasa empati; yang lebih menarik dibandingkan dengan gaya penceritaan yang informatif dan formal.

Film *Maia* juga tidak memiliki dialog dan bergantung kepada teknik penceritaan visual yang memanfaatkan setiap gestur dan ekspresi karakter serta berbagai teknik komposisi, sinematografi, dan simbolisme visual. Di film ini, berbagai benda merepresentasikan ide dan tema yang dibahas. Contohnya, robot lebah yang bermunculan merupakan simbol hubungan manusia dengan lingkungan hidup sedangkan buku jurnal Aruna yang terus berpindah tangan merupakan simbol kenyataan dan harapan. Selain lebih praktis dalam proses produksi, teknik penceritaan ini dapat meninggalkan kesan yang lebih kuat kepada penonton.

Ketergantungan kepada teknik penceritaan visual tersebut mengharuskan kematangan dalam pengarahan visual film *Maia*. Sebagai sebuah film animasi pendek 2D, *Maia* lebih sesuai untuk menampilkan konsep yang abstrak. Menjadikannya visual (lebih sederhana) sehingga lebih mudah untuk dipahami. Untuk gaya visual yang dipilih untuk *Maia* adalah gaya yang ilustratif untuk memberikan kesan alami dan *handmade* para tiap *frame* film. Desain karakter di film ini dirancang mengikuti gaya ilustrasi dari berbagai media anak-anak dan remaja. Sedangkan desain latarnya terinspirasi oleh dua seniman yang identik dengan dua filosofi yang dipertentangkan dalam *solarpunk*, yaitu teknologi dan kehidupan. Syd Mead menginspirasi kota Maia melalui garis-garis rapi dunia futuristiknya, sementara Alphonse Mucha menginspirasi desa Aruna melalui goresan tangan lukisan *art nouveau*-nya.

Melalui proses pembuatan perancangan ini, penulis menemukan bahwa keberlanjutan merupakan topik yang tidak ada habisnya; terdapat

begitu banyak aspek yang bisa diteliti dan didiskusikan. Dan banyak juga aspek-aspek penting dari keberlanjutan yang masih belum atau jarang dikenali oleh masyarakat umum. Selama keberlanjutan masih menjadi suatu impian yang kita usahakan, keberlanjutan merupakan sebuah topik yang penting untuk diangkat di dalam cerita-cerita yang bisa ditemui sehari-hari. Film animasi pendek, dengan pendekatan penceritaan naratif, adalah salah satu sarana yang efektif dalam penyampaian sebuah pesan atau topik yang kompleks seperti keberlanjutan.

B. Saran

Kepada pembaca yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik atau media yang serupa, penulis mengajukan beberapa saran berdasarkan temuan dan wawasan yang diperoleh selama proses perancangan yaitu seperti berikut:

1. Mempertimbangkan ketika akan memilih topik baru yang masih sedikit sumber keputusaannya, terutama dalam wujud buku dan jurnal, seperti topik solarpunk. Ketimpangan sumber ini dapat diimbangi dengan mencari sumber keputusaan dari topik relevan yang menaungi atau membawahi topik baru tersebut yang sudah lebih banyak dibukukan.
2. Lebih mengenal atau lebih banyak melibatkan sampel target audiens dalam berbagai tahapan selama proses perancangan untuk memperoleh masukan dan arahan. Dengan begitu perancang kesesuaian konsep perancangan dengan target audiens yang disasar dapat lebih dipastikan dan diarahkan.
3. Membuat penjadwalan lini masa yang cukup detail, terutama untuk sebuah perancangan dengan skala besar yang memerlukan banyak tahapan produksi seperti film animasi. Dengan begitu dapat membantu setiap tahapan agar dijalankan dan diselesaikan secara efisien dan maksimal dalam batasan waktu yang sudah ditentukan.
4. Untuk perancangan dengan penceritaan, kesampingkan banyak waktu untuk mengolah cerita. Cerita yang bagus belum tentu cerita yang sesuai dengan tujuan perancangan. Tidak jarang diperlukan untuk banyak

menulis ulang dan mencari ide baru untuk menemukan ide yang tidak hanya efektif demi menyampaikan pesan tetapi juga efisien untuk diwujudkan dalam rentang waktu pengerjaan tugas akhir.

5. Penceritaan (*storytelling*) yang matang sangatlah penting dalam menentukan keberhasilan sebuah film. *Storytelling* yang baik dapat menggerakkan logika, emosi, dan unsur lainnya dari penonton yang dapat membantu mereka dalam memahami, mendalami, hingga berempati kepada film yang mereka tonton.

