

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil yang didapat dari perancangan *color script* pada film animasi 2D “Maén” untuk menunjukkan emosi tokoh Aubrey. Penulis mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam sebuah film, terdapat adegan-adegan yang menjadi fokus utamanya. Adegan tersebut biasanya menitik beratkan permasalahan dari keseluruhan cerita pada film. Seperti contoh *scene* 6 dan 9 dari film animasi 2D “Maén”. Penulis memilih *scene* tersebut dikarenakan kedua *scene* memiliki fokus pada penyampaian emosi dari tokoh utama dalam film animasi 2D “Maén” yaitu Aubrey. Pada *scene* 6, tokoh Aubrey merasakan kesedihan. Begitu di *scene* 9 Aubrey merasa kegembiraan. Kedua emosi tersebut saling berhubungan namun bertolak belakang. Dalam *wheel of emotion*, posisi kedua emosi tersebut terletak berseberangan.
2. Perancangan *color script* memegang peranan yang cukup besar dalam proses pembuatan sebuah film. Oleh karenanya, perancangan tersebut memerlukan sebuah ketelitian. Menerapkan teori seperti *color harmony*, psikologi warna dan emosi dalam proses perancangannya sangat membantu penulis. Teori-teori tersebut berperan sebagai *guide* dasar dalam menentukan pemilihan setiap warna. Contohnya ketika penulis ingin menentukan warna untuk warna ruangan meja abu dan ruang keluarga

berkumpul. Penulis memilih warna-warna untuk ruang meja abu yang memiliki *value* dibawah angka 50. Seperti namanya, ruangan tersebut merupakan tempat adanya meja abu untuk sembayang dan tidak menjadi tempat berkumpul. Sedangkan untuk ruangan keluarga, penulis memilih warna-warna dengan *value* diatas angka 50. Dikarenakan ruangan tersebut menjadi tempat berkumpulnya semua anggota keluarga Kungkung sehingga harus menciptakan suasana yang hangat dan nyaman.

3. Untuk membuat sebuah *color script*, terlebih dahulu menentukan satu warna yang sekiranya mendominasi dan dapat merepresentasikan suasana dari masing-masing adegan. Setiap adegan memiliki momennya sendiri sehingga hal itu dapat membantu ketika akan memberikan warna. Tindakan tersebut merupakan *pre-color script*. Contohnya ketika akan membuat *pre-color script* untuk *scene* 6 dan 9, penulis terlebih dahulu melihat emosi dari tokoh Aubrey pada masing-masing *scene* tersebut. Ketika berada di *scene* 6 yaitu ruang meja abu. Tokoh Aubrey kehilangan gameboy yang selalu bersamanya kemudian ditambah dengan Mama yang menegurnya sambil memberi peringatan bahwa tidak akan menggantikan gameboy tersebut dengan yang baru. Hal itu membuat tokoh Aubrey sedih sehingga penulis memilih warna biru yang sangat cocok untuk *scene* tersebut. Kemudian untuk *scene* 9 yaitu jalanan di depan Rumah Kungkung. Tokoh Aubrey sedang bermain bola bersama Alvin dan sepupu lainnya, disini Aubrey bahkan mencetak gol di gawang Alvin

5.2. Saran

Kemudian untuk saran ke depannya maupun yang dapat penulis berikan untuk para pembaca ialah sebagai berikut:

1. Menentukan terlebih dahulu fokus pembahasan jika ingin merancang *color script*, seperti aspek apa dalam film yang akan dibahas, teori-teori yang nantinya akan digunakan dan konsep dari perancangan itu sendiri.
2. Perbanyak menonton film yang sekiranya memiliki aspek unik agar nantinya bisa dijadikan referensi dalam perancangan. Terutama dari segi warna karena topik pembahasan yang dipilih ialah *color script*. Untuk referensi sendiri disesuaikan dengan karya yang sedang dibuat, jika dia animasi maka perbanyak menonton animasi baik film panjang maupun pendek seperti karya mahasiswa lain. Begitupun sebaliknya.
3. Dalam perancangan *color script*, harus dipastikan bahwa cerita juga tersampaikan dengan baik kepada para penonton, tidak hanya mementingkan aspek keindahan semata.
4. Terakhir, jika bekerja secara *team*, selalu koordinasikan hal sekecil apapun sehingga tidak terjadi kesalahpahaman.