



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

Warna dapat memberi kesan tersendiri dalam suatu cerita. Pemilihan warna yang tepat akan memberikan visualisasi yang baik juga pada karya. Berikut ini adalah beberapa hasil kesimpulan yang dapat penulis ambil dari analisis di atas:

1. Penggunaan software cukup berpengaruh terhadap waktu pengerjaan. Sebenarnya tidak ada masalah bila ingin menggunakan software Paint Tool SAI atau Photoshop dalam mewarnai animasi karakter, tergantung kita lebih menguasai yang mana. Tetapi Paint Tool SAI tidak menyediakan *feature* “Expand” seperti yang ada di Photoshop dan menyisakan banyak bagian putih. *Expand* membuat proses pemberian *color fill* lebih mudah dan lebih rapi. Bila menggunakan SAI, kita harus dua kali bekerja, karena ketika file SAI tersebut dibuka di Photoshop, kita harus merapikan lagi bagian-bagian putih (yang tidak terkena *fill*).
2. Tugas individu seorang *animation colorist* terfokus pada pewarnaan animasi karakter, mulai dari pemberian *fill* sampai pada pemberian *color mood* pada animasi karakter. Dalam menentukan *color mood* secara keseluruhan (animasi karakter dan *background*), seorang *animation colorist* hanya bertugas untuk men-*direct* si *compositor* dalam menentukan *color mood* yang sesuai dengan isi cerita, sedangkan teknis pemberian *color mood*

dikerjakan langsung oleh *compositor* menggunakan software Adobe After Effects.

3. Seorang *animation colorist* baru dapat memulai pekerjaannya ketika setiap scene animasi sudah jadi dan siap untuk diwarnai. Jadi, selama *animator* belum menyelesaikan animasi yang dibuatnya, *animation colorist* belum bisa melakukan pekerjaannya. Pekerjaan *animation colorist* sangat tergantung pada kecepatan dan ketepatan kerja *animator*.
4. Standar proses *coloring* yang umumnya digunakan oleh studio-studio animasi 2D tidak berbeda jauh dengan yang digunakan di animasi *Break Zone* ini, yaitu dengan teknik *cell shading*, diawali dengan *fill color / basic color*, lalu dilanjutkan dengan pemberian *shading*. Pada proyek ini, penulis tidak menggunakan bantuan *tools* lain seperti *gradient tool*, *level*, *curve*, *hue / saturation*, dan lain-lain, karena langsung di-*edit* oleh pada tahap *compositing*.
5. Pada kasus *Break Zone* ini revisi biasanya terjadi pada perubahan dan perbaikan animasi karakter dari *animator*. Saat hal ini terjadi, *colorist* harus mengulang kembali pewarnaan untuk scene revisi. Revisi juga dapat terjadi pada tahap *coloring* sendiri, baik pada bagian *fill* maupun *shadow*.
6. Menyatukan *layer-layer* yang dapat disatukan (*merge layer*) ketika sudah selesai melakukan pewarnaan untuk memudahkan *compositor* dalam melakukan *compositing*.

7. Pada animasi karakter *Break Zone*, teknik pewarnaan animasi karakter dilakukan frame per frame dan satu scene animasi dapat terdiri dari 10-30 frame. Waktu pengerjaan 1 frame (*fill* sampai *shadow*) yaitu sekitar 5-10 menit. Untuk scene dengan jumlah frame diatas 20, satu hari dapat menghasilkan 2-3 file scene dalam kurun waktu pengerjaan sekitar 2-3 jam per scene. Untuk *still animation* (10-15 frame) ada sekitar 5 file scene yang dapat dikerjakan per hari dengan kurun waktu pengerjaan kurang-lebih 2 jam per scene. Scene *still image* (1 frame), kira-kira bisa menghasilkan 7-10 file scene per hari dalam kurun waktu pengerjaan sekitar 10-20 menit per scene.
8. Ketika melakukan perubahan warna pada animasi karakter tidak selalu harus dirubah dari karakternya sendiri, tetapi dukungan dari faktor lain seperti *visual effect* juga dapat membantu perubahan warna pada animasi karakter. Hal ini bertujuan untuk menghemat waktu dan tidak harus melalui proses yang panjang.

5.2. Saran

Beberapa saran yang bisa penulis bagikan kepada pembaca sebagai solusi dari kesimpulan di atas, berkaitan dengan pengaplikasian warna pada animasi karakter:

1. Bagi yang belum terlalu menguasai software SAI, disarankan untuk menggunakan Adobe Photoshop untuk melakukan pewarnaan, dengan mempertimbangkan waktu pengerjaan yang akan berbeda antara

menggunakan dua software dengan satu software saja. Selain itu, beberapa *feature* Photoshop yang dapat membantu tidak tersedia di Paint Tool SAI.

2. Setiap *animastion colorist* diharuskan untuk menyimpan file *back-up* (sebelum melakukan *merge layer*) dengan tujuan agar apabila suatu saat terjadi kesalahan pada hasil *coloring* kita sendiri dan kita harus merevisinya, kita tidak perlu merevisi atau mengulang pekerjaan dari awal lagi.
3. Perhatikan *time management* supaya dapat menetapkan jumlah file yang bisa dikerjakan dalam sehari dan memperkirakan target untuk menyelesaikan pekerjaan dengan jumlah scene animasi yang ada. Akan lebih baik dan efektif bila pewarnaan animasi karakter dilakukan setiap menerima scene animasi sudah selesai dikerjakan oleh *animator*.
4. Ketika melakukan perubahan warna untuk animasi karakter jangan terpaku hanya pada satu software, karena software-software lain seperti Adobe After Effects ternyata juga dapat sangat membantu dalam melakukan perubahan warna serta dapat menghemat waktu.
5. Bagi yang bekerja dalam tim, seringlah berkomunikasi dengan anggota timnya, karena jika tidak, pekerjaan bisa berantakan. Untuk *colorist*, bekerjasama dengan *background artist* dan *compositor* dalam menentukan warna akhir ketika karakter dan *background* sudah digabungkan. Jangan pernah mengambil keputusan sendiri. Diskusikan dengan semua anggota kelompok untuk mencapai hasil yang diinginkan.