



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

Selama proses perancangan warna dan pewarnaan pada *background*, penulis menemukan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1.) Warna-warna yang biasa digunakan dalam dunia *anime* dengan *genre action, science fiction* cenderung mengarah ke warna-warna suram dan misterius, seperti hitam, abu-abu, ungu, dikombinasikan dengan warna-warna bertema teknologi seperti biru dan hijau neon. Penggabungan warna-warna tersebut dengan warna lain menciptakan keserasian warna pada *background*, agar tidak terlihat membosankan.
- 2.) Pemisahan beberapa bagian objek 3D dalam *background* sesuai kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan proses *rendering* dalam format *.png, sehingga akan mempermudah pewarnaan pada *background* dan proses pengerjaannya menjadi lebih efisien.
- 3.) Proses pewarnaan *background* dari hasil *render* 3D dimulai dengan memberikan warna dasar di atas *layer render* 3D tersebut, lalu membuat *layer* tersebut menjadi *clipping mask*, agar warna masuk ke dalam objek 3D dengan cepat. *Background coloring artist* juga menambahkan *texture* ke dalam *background* sesuai kebutuhan, lalu membuat *shading* untuk memberikan kesan *digital painting* secara manual di atasnya. Langkah

terakhir dilakukan dengan memperbaiki warna dengan *color adjustment* dan pemberian *lighting* yang mendukung *lighting* objek yang sudah ada dipasang secara *default* oleh *3D environment artist*.

5.2. Saran

Selama proses perancangan warna dan pewarnaan pada *background*, penulis dan kelompok menemukan beberapa kendala yang dapat dijadikan bahan pembelajaran agar kesalahan yang sama tidak terulang kembali. Saran-saran yang dapat penulis bagikan adalah:

- 1.) Sebelum memulai melakukan pewarnaan pada *background*, konsep warna harus dapat dipikirkan dengan matang dengan kelompok, agar tidak terjadi ketidakcocokan dan pengulangan pemberian warna yang akan sangat menyita waktu.
- 2.) Penambahan *job description* untuk pengerjaan di pra produksi, yaitu *concept art artist*. Hal ini dikarenakan pada proses pengerjaan animasi “BREAK ZONE” tidak ada *concept art*, sehingga menyulitkan penulis sebagai *background coloring artist* apabila terjadi ketidakcocokan pemilihan warna karena selera yang berbeda-beda antara penulis dengan anggota dalam kelompok.