



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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam merancang *color script* untuk animasi “The Hunt”, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan. Warna yang dapat memberikan narasi emosi dengan baik adalah warna-warna yang berpadu dengan baik sebagai satu kesatuan. Pewarnaan pada karakter, *environment*, dan *lightning* membutuhkan kombinasi sedemikian rupa agar audiens dapat mengenali adanya objek-objek berbeda dalam *scene* tersebut, namun tetap menyampaikan satu emosi tanpa jadi disalahartikan.

Setelah menguraikan emosi apa yang terdapat dalam suatu *scene*, penulis menggunakan teori psikologi warna untuk memilih tiap warna yang sesuai dengan emosi tersebut. Teori psikologi warna Groenholm menjadi paduan saat memilih warna yang akan dikombinasikan dalam suatu *scene*, baik untuk warna karakter, *environment*, maupun *lightning*. Sementara teori warna milik Isaac Newton mengenai kualitas warna, suhu warna, dan relasi warna lebih banyak dipakai untuk menggabungkan warna-warna yang sudah dipilih agar menjadi satu kesatuan.

Karena pada dasarnya warna selalu dipengaruhi oleh sekitarnya, pewarnaan pada *color script* animasi rupanya juga perlu memperhatikan *setting* lokasi dan waktu yang ada dalam adegan tertentu. Pewarnaan pada *setting* di dalam ruangan tidak akan sama dengan *setting* luar ruangan, demikian pula warna yang dipakai untuk malam hari tidak sama dengan warna pada siang hari. Ada kalanya hal ini menjadi hambatan dalam pemilihan warna untuk menyampaikan emosi. Namun inilah mengapa warna yang sama dapat memiliki efek psikologis lebih dari satu. Saat satu warna tidak dapat dipakai untuk menggambarkan suatu emosi karena masalah *setting* yang tidak sesuai, warna lain dengan efek psikologis yang serupa dapat dipakai sebagai alternatif tanpa mengurangi atau mengubah emosi yang sebelumnya ingin disampaikan.

Pada akhirnya penulis menyimpulkan bahwa perpaduan warna yang tepat dalam sebuah *scene* sangat penting dalam menyampaikan emosi dengan baik. Tiap warna dalam *scene* memiliki perannya masing-masing dalam menyampaikan narasi. Kombinasi warna yang tepat terkadang sulit didapatkan, oleh karena itu proses eksplorasi sangat dibutuhkan.

5.2. Saran

Dalam proses pembuatan *color script*, penulis menyarankan untuk melakukan eksplorasi mengenai bagaimana kombinasi warna-warna tertentu dapat menyampaikan narasi yang diinginkan. Teori-teori lisan mampu menjabarkan emosi atau efek psikologis apa yang dapat disampaikan lewat suatu warna, namun narasi yang ada dalam animasi pada umumnya akan jauh lebih kompleks. *Color script* yang baik dapat menyampaikan narasi tersebut lewat kombinasi warna yang ada, dan untuk mengetahui kombinasi warna yang tepat, dibutuhkan eksperimen penggabungan warna-warna dalam suatu visual.

UMMN