



### **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

Penulis telah merancang *colorscript* pada *scene 4 shot 1* dan juga *scene 6 shot 4* dengan menampilkan suasana berbeda sesuai yang dialami tokoh utama, dan kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Pada adegan yang penulis bahas, menunjukkan suasana yang berbeda, ada yang menunjukkan kecemasan dan ketakutan serta menunjukkan ketakutan dan juga bahaya, maka untuk menentukan warna tersebut diperlukan teori-teori warna untuk memberikan warna dengan suasana yang sesuai. Dalam merancang warna ini, penulis merasa teori skema warna penting untuk melengkapi warna-warna yang terdapat pada objek lain di dalam adegan setelah penulis memilih warna dominan untuk mewakili tiap suasana yang terdapat pada tiap adegan.
2. Berdasarkan dari pemilihan referensi, penulis menyimpulkan bahwa ketakutan itu ada banyak jenisnya dengan situasi yang berbeda seperti ketakutan karena adanya serangan, ketakutan yang dipengaruhi oleh perilaku dari orang ataupun objek di sekitar, sedangkan pediofobia ataupun fobia merupakan ketakutan berdasar representasi imajinatif perilaku itu sendiri.

3. Penulis mengaplikasikan warna kuning pada perancangan dengan menggunakan saturasi yang tinggi dan juga *value* yang rendah agar tetap menunjukkan suasana gelap di dalam wahana dan tetap menjadi horor. Seperti yang terdapat pada teori psikologi warna, warna kuning ini sebagai warna utama untuk menunjukkan kecemasan dan ketakutan. Dari referensi yang ada, penulis menemukan bahwa warna kuning terang menunjukkan arti yang positif yaitu bahagia dan warna kuning yang redup menunjukkan arti negatif seperti takut dan kecemasan.
4. Sedangkan pada *scene 6 shot 4* penulis menggunakan warna merah. Warna merah pada adegan ini untuk memperlihatkan ketakutan yang intens dialami tokoh utama dan juga yang merasa bahaya dari kehadiran boneka yang hidup. Apabila penulis hanya menggunakan warna merah saja pada adegan ini, maka kurang menunjukkan ketakutan yang dialami tokoh utama, maka penulis menggunakan skema warna monokromatik dan juga memberi aksen hitam pada adegan ini.

## 5.2. Saran

Saran yang ingin penulis berikan bagi pembaca atau perancang sejenis:

1. Penulis menyarankan agar perancang sejenis dapat melatih pengamatan visual pada film-film animasi maupun film *live action* agar memudahkan dalam proses perancangan.

2. Pembaca atau perancang sejenis dapat mencari acuan sesuai dengan suasana yang ingin diberikan dan dari acuan tersebut dapat digunakan dalam perancangan.

