



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

1.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses perancangan *color script* untuk menunjukkan suasana yang berbeda pada *shot* desa dan pabrik dalam film animasi 2D “Village of Hope” dan mendapatkan hasil, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebuah adegan dalam film memiliki suasananya masing-masing yang ingin disampaikan. Perancangan warna merupakan hal yang penting untuk menyampaikan suasana tersebut secara penglihatan visual tanpa dibantu oleh teks. Maka dari itu perancangan warna atau *color script* untuk adegan tersebut harus dipikirkan matang-matang, serta menggunakan bantuan teori warna untuk membantu mencapai warna-warna yang diinginkan.
2. Terdapat teori-teori yang sebaiknya diikuti dan dijadikan acuan dalam hal perancangan warna. Namun pada akhirnya, perancangan warna tersebut tidak akan sepenuhnya harus sesuai dengan yang ada dalam teori. Dengan mengandalkan pengalaman dan penglihatan visual, perancangan warna akan dapat memiliki hasil akhir yang lebih sesuai daripada yang sepenuhnya mengacu kepada teori.
3. Dari hasil perancangan yang sudah dilakukan oleh penulis, maka diketahui bahwa hal yang paling penting dalam hal perancangan warna adalah penentuan *color harmony* yang akan digunakan dalam suatu adegan.

Setelah sebuah adegan memiliki satu warna dominan yang mewakili suasana, selanjutnya adalah tahap mewarnai objek-objek dalam adegan tersebut. Untuk menentukan warna apa yang akan digunakan, penting bagi perancang warna untuk mengacu kepada teori-teori harmoni warna agar dapat memilih pasangan warna dengan baik. Karena berdasarkan perancangan, jika pemilihan harmoni warna tidak sesuai, maka suasana yang ingin disampaikan tidak akan dapat dimengerti dengan baik oleh penonton.

4. Khususnya pada adegan *scene 3 shot 7*, penulis menerapkan pilihan saturasi warna yang rendah serta *value* yang disesuaikan untuk menimbulkan suasana depresi yang kuat. Melihat dari teori psikologi warna bahwa warna kuning merupakan warna yang menimbulkan kesan depresi, maka digunakanlah sebagai *hue* dominan pada adegan tersebut.

Namun warna kuning saja tidak akan dapat mengkomunikasikan kesan depresi tersebut, maka digunakanlah *color harmony* monokromatik berdasarkan referensi yang menunjukkan bahwa penggunaan harmoni tersebut sesuai untuk adegan ini.

5. Sementara pada *scene 5 shot 4*, penulis menerapkan *color harmony* split-komplementer warna biru, kuning dan oranye untuk menunjukkan perbedaan yang ada pada kondisi desa. Cahaya kuning yang berkesan *toxic* digunakan pada daerah pabrik untuk memperlihatkan bahwa tempat tersebut adalah yang bertanggungjawab terhadap kerusakan desa. Sementara warna biru diterapkan pada wilayah bukit dimana para karakter

berdiri, menyimbolkan daerah yang masih belum dirusak. Warna biru ini juga digunakan untuk menyampaikan perasaan kekecewaan si karakter yang melihat keadaan desanya.

6. Lalu pada adegan di *scene 7 shot 8* penulis menerapkan warna-warna triadik yaitu oranye, biru dan kuning yang *vibrant*, terang dan mencolok. Dengan penerapan teori harmoni warna triadik yang dinyatakan dapat membangkitkan suasana sukacita dan semangat. Saturasi dan *value* pada adegan ini juga sengaja dibuat tinggi agar dapat mengkomunikasikan suasana yang dituju dengan lebih baik. Demikianlah kesimpulan penerapan teori dengan sesuai dalam merancang *color script* untuk mencapai suasana-suasana tertentu dalam setiap adegan.

1.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis kepada penulis lain yang apabila di masa depan akan membahas topik yang sama ataupun kepada para pembaca, adalah sebagai berikut:

1. Pada saat perancangan warna, penting untuk mengacu kepada teori-teori yang membahas tentang warna agar perancang memiliki acuan dan bukti serta alasan yang jelas kenapa suatu warna digunakan. Namun, perancangan warna tidak terikat dan bersifat bebas. Sehingga ada kalanya warna yang dihasilkan dalam hasil akhir akan sedikit berubah dari palet warna yang ditentukan oleh teori. Hal tersebut bukan merupakan kesalahan atau kegagalan, melainkan sebuah hasil eksperimen yang dapat

dipelajari. Hal-hal seperti itu adalah yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam perancangan warna, sehingga dapat memutuskan pemilihan warna akhir yang lebih baik di masa depan.

2. Perbanyak melihat-lihat referensi *color script*. Contoh paling mudahnya adalah dengan perbanyak menonton film-film, baik itu animasi ataupun *live-action*. Dengan penglihatan visual kita saja tanpa melakukan analisa secara mendalam, kita sudah dapat merasakan beragam suasana yang diciptakan oleh beberapa adegan dalam film. Kemudian perhatikan dalam film-film tersebut, warna apa saja yang digunakan untuk menciptakan suatu warna tertentu. Film yang berbeda tentu akan memiliki pemilihan warna yang berbeda pula. Dengan memiliki banyak referensi, perancang *color script* akan memiliki lebih banyak acuan yang dapat ditiru atau diterapkan untuk pemilihan warnanya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA