



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

Berdasarkan proses perancangan dan analisa yang telah dilakukan, pembuatan *color script* merupakan salah satu faktor yang penting dalam pembuatan sebuah film. *Color script* menjadi acuan dalam memberikan warna pada film, sehingga warna-warna yang diterapkan dalam film mampu menyampaikan atau mendukung suatu kesan atau emosi yang ada pada setiap adegan. Dengan demikian, penonton dapat merasakan suasana adegan yang sedang terjadi dengan melihat perpaduan warna yang ada.

Perancangan *color script* pada film “Mengejar Layangan” ditujukan untuk menyampaikan kesan atau suasana yang ingin ditekankan pada adegan tertentu. Dalam hal ini, penerapan warna yang dilakukan memiliki fungsi sebagai pemicu bagi penonton untuk merespon adegan yang mereka lihat dengan emosi tertentu, sehingga mereka dapat lebih memahami situasi yang sedang terjadi. Meskipun demikian, setiap orang tentunya tidak memiliki pandangan yang baku terhadap makna dari suatu warna. Dengan kata lain, setiap orang memiliki penafsiran makna warna yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, perancangan warna yang dilakukan mengacu pada penerapan warna dari film-film yang telah beredar, yang tentunya memiliki situasi yang mirip dengan kejadian pada film “Mengejar Layangan”. Dengan menggunakan film lain sebagai acuan, penonton dapat

merespon adegan yang ada pada film “Mengejar Layangan” selayaknya seperti merespon adegan yang terjadi pada film-film yang dipilih sebagai acuan.

Perancangan *color script* yang telah dibuat selanjutnya diaplikasikan pada animasi 3D “Mengejar Layangan”. Oleh sebab itu, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap produksi film untuk menciptakan hasil gambar yang sesuai dengan *color script*. Hal pertama yang perlu diperhatikan adalah warna pada tekstur. Pada *color script*, warna pada tekstur sudah tercampur dengan tata pencahayaan. Sementara pada animasi 3D, warna tekstur belum tercampur dengan tata pencahayaan. Oleh sebab itu, pewarnaan tekstur untuk animasi 3D dapat berbeda dengan warna pada *color script* karena belum disesuaikan dengan tata pencahayaan.

Selain pewarnaan tekstur pada animasi 3D, tata pencahayaan juga perlu diperhatikan dalam proses produksi. Untuk menghasilkan suasana warnet yang gelap, tata pencahayaan pada warnet memiliki intensitas yang sangat rendah. Dengan demikian, setiap cahaya yang ada pada warnet tidak mampu menerangi ruangan secara keseluruhan. Selain itu, warna cahaya juga dapat mempengaruhi pewarnaan gambar secara keseluruhan. Warna cahaya yang putih hanya dapat menerangi keseluruhan scene, sehingga tidak mengubah warna tekstur yang ada. Hal tersebut terlihat pada *scene* 6, di mana cahaya yang ada mempengaruhi warna-warna pada tekstur. Sebaliknya, jika cahaya diberi warna sesuai dengan hue, maka warna-warna pada tekstur akan berubah karena tercampur dengan warna cahaya. Hal tersebut terlihat pada *scene* 5 dan 7, di mana cahaya pada scene tersebut secara berturut-turut menggunakan lampu berwarna biru dan kuning.

Warna cahaya yang biru akan mempengaruhi warna tekstur yang ada sehingga terlihat menjadi kebiruan. Sebaliknya, cahaya kuning membuat warna tekstur menjadi kekuningan.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai saran untuk waktu yang mendatang.

1. Memperhatikan tingkat intensitas atau parameter dari warna yang dipilih. Adanya perubahan pada *hue*, *saturation*, atau *value* dapat mengubah makna yang dimiliki oleh warna tersebut.
2. Perbanyak referensi film. Setiap film memiliki caranya masing-masing dalam menyampaikan pesan kepada penontonnya, termasuk penerapan warna-warna pada adegan tertentu. Semakin banyak film yang dipelajari, maka semakin banyak pula pemahaman yang didapat mengenai penerapan warna dalam suatu adegan. Memiliki banyak referensi dapat membantu pembuatan alternatif perancangan, sehingga pengetahuan yang didapat dari hasil eksplorasi warna menjadi lebih banyak.
3. Perhatikan warna tekstur dan cahaya. Bila merancang *color script* yang nantinya akan diaplikasikan dalam animasi 3D, maka pewarnaan tekstur dan tata pencahayaan perlu disesuaikan, sehingga gambar yang dihasilkan dapat menyerupai warna pada *color script*.