



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

Setelah melewati proses perancangan dan proses-proses yang telah dilakukan sebelumnya, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesenambungan antar konsep cerita dengan visual yang dibangun, termasuk penggunaan kombinasi warna, sangat berpengaruh dalam membangun impresi. Oleh karena itu, penulis harus dapat membangun impresi dan persepsi yang tepat menggunakan referensi dari media-media visual nyata dan menggabungkan atau membandingkannya dengan teori-teori warna yang telah didapat sebelumnya. Dalam hal ini, penulis ingin audiens merasakan persepsi dan impresi yang dibangun dalam tiap shot yang ada dalam *scene 5* animasi “(Im)mortal Theatre”. Maka dari itu penelitian yang mendalam mengenai warna dan efek psikologis yang dapat dibangun sangatlah dibutuhkan. Pendalaman ini dapat dilakukan dengan melakukan observasi terhadap media-media visual yang ada seperti film, animasi, lukisan, dan menggunakannya sebagai referensi atas perancangan yang dilakukan.
2. Setiap animasi memiliki konsep utama dalam membangun dunia di dalamnya. Dalam merancang *color script*, haruslah menentukan terlebih dahulu satu *hue* utama, yang mencerminkan identitas dari adegan utama dalam film tersebut. Lalu diikuti dengan memberikan warna-warna

pendukung lainnya. Pemilihan *hue* dominan dan warna pendukungnya didapat berdasarkan penelitian teori dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Dalam menerjemahkan sebuah kata sifat menjadi sebuah warna, dibutuhkan adanya pemahaman akan arti dari kata sifat tersebut. Kemudian, kata sifat tersebut dikaitkan dengan subjek atau objek yang bersangkutan. Perancang juga harus memahami sifat dari warna yang biasa digunakan untuk merepresentasikan subjek atau objek tersebut. Dalam hal ini, penulis menggunakan kata sifat 'ironi' dan mengaitkannya dengan subjek 'Sosok Ilahiah'. Arti dari kata ironi adalah situasi yang berkebalikan. Sedangkan Sosok Ilahiah biasa digambarkan dengan warna kuning, yang memiliki arti positif dan terang. Maka warna yang dapat mencerminkan ironi dari sosok Ilahi adalah warna biru, yang memiliki sifat negatif dan gelap. Hal ini juga dapat ditentukan berdasarkan pembahasan yang telah dikaji sebelumnya.

5.2. Saran

Setelah melihat hasil pengerjaan yang telah dilewati, penulis dapat mengambil beberapa poin yang bisa dijadikan saran baik untuk pembaca maupun penulis sendiri ke depannya.

1. Pentingnya sebuah komunikasi antar anggota kelompok dalam pengerjaan sebuah Tugas Akhir Animasi. Dalam suatu kerjasama, tiap anggota harus sadar akan pentingnya komunikasi, karena komunikasi yang sehat akan menghasilkan kinerja yang baik juga. Hal ini dilakukan untuk menghindari

hal-hal yang tidak diinginkan seperti keterlambatan pengerjaan, atau kurangnya direksi, miskomunikasi dan hal lainnya. Demi keharmonisan kelompok dan pengerjaan proyek yang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, komunikasi harus selalu dijalankan.

2. Perlunya referensi yang jelas dan relevan dalam perancangan dan pengerjaan *color script*. Tanpa referensi yang relevan dengan subjek atau objek yang bersangkutan akan menghasilkan kesalahpahaman yang terbentuk antara pesan yang ingin disampaikan oleh director kepada audiens.
3. Sebaiknya sebelum merancang *color script*, pahami terlebih dahulu konsep cerita secara keseluruhan. Direksi visualnya, alurnya, latarnya, sudut pandangnya. Tidak hanya memahami suasana per adegan tanpa memikirkan kesinambungan antara *color script* satu scene dengan scene lainnya. Hal ini harus dilakukan agar dapat menghindari terjadinya miskonsepsi dalam pembentukan impresi yang diinginkan oleh kreator film yang bersangkutan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA