



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 melalui proses perancangan *colorscript* sebagai aspek *visual storytelling* pada film animasi 2D “Slice of Life”, Penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *colorscript* harus memperhatikan cerita dari film. Setiap film memiliki adegan yang menjadi titik fokus, dan adegan-adegan lain yang mendukung hal tersebut. Maka dari itu penting untuk menentukan adegan mana saja yang membutuhkan intensitas visual yang tinggi maupun yang rendah. Pembuatan grafik intensitas visual yang mengikuti grafik intensitas cerita sangatlah penting untuk menentukan *contrast* serta *affinity* dalam adegan. Seperti contoh pada perancangan *colorscript* film animasi 2D “Slice of Life”, melalui hasil observasi acuan dan eksplorasi visual yang dilakukan, adegan pada *Midpoint* memiliki intensitas visual paling tinggi dibandingkan dengan *First Half Act 2* dan *Second Half Act 2*. Maka dari itu dalam perancangan grafik visual sendiri, *shot 57* berada di tingkat tertinggi dibandingkan dengan *shot 51* dan *shot 90*.

2. Setiap adegan pada film pasti memiliki suasana yang ingin ditampilkan. Sebelum memasuki pembuatan *colorscript*, tentukan dahulu *pre-colorscript*-nya dengan menentukan satu *hue* dominan dalam adegan tersebut untuk menggambarkan suasana yang ingin diperlihatkan dalam

adegan. Penentuan *hue* dominan ini dapat berdasarkan psikologi warna yang sebelumnya telah dikaji. Pada perancangan *colorscript* untuk film animasi 2D “Slice of Life”, penulis menentukan *hue* dominan terlebih dahulu untuk *shot-shot* yang menjadi batasan masalah. *Shot* 51 menggunakan *hue* merah, *shot* 57 dan 90 menggunakan *hue* ungu.

3. Setelah melakukan proses pada poin 1 dan 2, perancangan dapat dilakukan dengan menentukan warna-warna pendamping berdasarkan *color harmony*. Pemilihan *color harmony* suatu adegan mengacu pada intensitas visual yang dibutuhkan pada adegan, serta *hue* dominan yang telah ditentukan dalam proses perancangan *pre-colorscript*. *Saturation* dan *value* dari warna-warna yang telah dipilih juga diperhitungkan berdasarkan intensitas visual yang dibutuhkan.

4. Melalui proses-proses diatas, pembuatan *colorscript* menjadi lebih tepat karena pada dasarnya fungsi dari *colorscript* adalah untuk mendukung tersampainya sebuah cerita melalui visual. Pembuatan grafik intensitas visual serta penentuan *hue* dominan melalui *pre-colorscript* merupakan proses awal Penulis sebagai *color artist* untuk melihat susunan warna sebagai gambar besar yang dapat bercerita. Poin 1 dan poin 2 kemudian dijadikan acuan untuk merancang *colorscript* yang seutuhnya.

5.2. Saran

Adapun saran yang bisa diberikan oleh Penulis terhadap penulis yang kelak akan membahas topik yang sama, maupun kepada para pembaca adalah sebagai berikut:

1. Patut diingat bahwa fungsi dari perancangan *colorscript* adalah agar cerita dapat tersampaikan dengan baik pada film melalui visual. Maka dari itu, sebelum memulai proses perancangan *colorscript*, ada baiknya pahami betul alur dari cerita film sehingga bisa ditentukan grafik struktur cerita yang menjadi acuan dari grafik struktur visual. Melalui grafik struktur visual, akan terlihat pergerakan intensitas visual dalam film, sehingga dapat ditentukan adegan mana yang membutuhkan *contrast* yang tinggi, dan adegan mana yang membutuhkan *affinity* yang tinggi. Observasi terhadap film-film yang sudah ada juga sangat membantu, dan perlu dipahami juga pembabakan dari film tersebut dan bagaimana pembabakan tersebut direpresentasikan melalui intensitas visualnya.
2. Ada baiknya untuk memulai sesuatu dari *big picture* nya. Maka dari itu, pembuatan *pre-colorscript* menjadi aspek penting dalam perancangan sebelum melanjutkan ke tahap-tahap selanjutnya. Melalui *pre-colorscript*, suasana yang ingin ditampilkan dalam tiap adegan dapat terlihat melalui satu *hue* dominan pada tiap *shot* nya. *Pre-colorscript* kemudian dijadikan acuan untuk melengkapi warna-warna dalam adegan dengan menggunakan *color harmony* berdasarkan *hue* dominan yang telah dipilih sebelumnya. Dengan demikian, meski adanya perubahan pada warna-warna pendukung untuk menyesuaikan kontinuitas warna antar adegan, namun suasana yang ingin ditampilkan melalui *hue* dominan yang telah ditentukan pada tahap *pre-colorscript* tidak berubah.