



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 melakukan perancangan color script untuk animasi 2 dimensi “Angan” yang memvisualisasikan intensitas visual, maka penulis dapat menjabarkan beberapa kesimpulan:

1. Pemahaman terhadap adegan-adegan yang akan dirancang menjadi sebuah *color script*, menjadi penting. Dengan memahami suasana dan elemen tertentu dalam sebuah adegan, akan sangat membantu dalam proses perancangan. Hal ini akan menjadi pedoman dalam pemilihan warna yang akan ditentukan dalam adegan.
2. Sebelum merancang sebuah color script, sebaiknya script, story board sudah di persiapkan, agar dapat menentukan *value* dengan menggunakan *value painting*. *Value* ini dapat membantu untuk menentukan intensitas visual *color script* yang akan dicapai pada tiap adegan.
3. Dalam memilih referensi, sebaiknya mengikuti kesan atau suasana yang ingin dicapai. Tidak hanya itu pemilihan sebuah referensi harus memiliki acuan yang jelas, entah dari segi warna, penggunaan cahaya, suasana, maupun aspek yang lain. Hal ini dilakukan agar mendapatkan referensi yang sesuai dengan hasil perancangan yang akan dicapai.

4. Teori-teori warna seperti harmoni warna dan psikologi warna sangat membantu dalam proses perancangan *color script*. Hal ini dapat digunakan untuk membuat *color script* menjadi lebih menarik.
5. Intensitas visual dapat dirancang dengan mengikuti struktur cerita. Dengan mengikuti struktur cerita, maka akan lebih mudah memvisualisasikan intensitas visual dalam *color script*.
6. Nuansa amarah, akan lebih terasa efektif untuk ditunjukkan dengan warna merah. Karena merah merupakan warna kuat dan kontras, dan memiliki makna psikologis yang menunjukkan keberanian.
7. Kesan tidak nyaman, dapat divisualisasikan dengan menggunakan warna biru dan ungu, biru mampu memberikan nuansa yang dingin, dengan ungu yang memberikan kesan misterius.
8. Pada konklusi cerita yang memiliki kesan damai, dan tenang, dapat menggunakan warna kuning dan oranye. Kuning direlasikan dengan perasaan bahagia, sedangkan warna oranye memberikan kesan yang hangat dan nyaman. Tidak hanya warna hangat yang dapat digunakan, namun penggunaan warna dingin, dapat juga digunakan sebagai kesan damai.
9. Histogram dapat menjadi alat bantu untuk menentukan *tone* gelap dan terang dalam sebuah gambar.

5.2. Saran

Setelah melakukan perancangan *color script* untuk animasi 2 dimensi “Angan” maka penulis dapat memberikan saran untuk penulis maupun pembaca yang akan membuat karya seputar perancangan serupa.

1. Perbanyak menonton karya film maupun animasi, untuk membantu memperluas wawasan referensi dan pengetahuan dalam proses merancang *color script*. Namun perlu diperhatikan pula warna-warna yang dipilih dalam adegan sebuah karya, tidak hanya warnanya saja yang harus diperhatikan, tetapi, keterkaitan warna dengan suasana pada adegan tersebut yang juga harus diperhatikan. Maka dari itu, perbanyak menonton karya-karya yang sudah ada.
2. Dalam pemilihan warna pada perancangan, ada baiknya menggunakan *pre-color script*, yang dilakukan untuk membatasi pemilihan warna untuk sebuah *scene*. Tidak hanya itu, sebaiknya warna-warna yang dipilih memiliki kesan yang sesuai dengan adegan yang dirancang.
3. Dalam merancang *color script* yang akan memvisualisasikan intensitas visual, sebaiknya mengikuti struktur cerita pada karya. Maka dengan

demikian, akan lebih jelas intensitas visual yang akan dicapai pada *color script* sebuah adegan.