



### **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 merancang warna untuk animasi pendek “Dirgantara” untuk menggambarkan suasana tertentu yang sesuai dengan konteks cerita, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dalam merancang warna akan lebih baik apabila mempertimbangkan aspek yang ada didalamnya terutama yang memiliki sumber warnanya sendiri seperti tokoh, objek, dan sumber cahaya yang ada pada adegan tersebut. Pertimbangan ini akan berguna untuk mengetahui bagian mana yang harus dilimitasi dan mana yang dapat ditingkatkan.
2. Referensi merupakan hal penting sebagai studi sekaligus acuan dalam menentukan warna apa saja yang akan dipakai pada adegan tertentu. Meskipun warna dijadikan acuan benar dan sesuai, namun bisa jadi bahwa warna tersebut tidak sesuai dengan konteks cerita, teknik pembuatan, dan aspek lainnya.
3. Suasana misterius dan mencekam dapat divisualkan dengan warna hijau dengan intensitas rendah. Penggunaan hijau yang berbeda dengan hijau pohon sebagai tanda kehidupan memberi kesan tidak mengenakan dan warna ini biasanya diasosiasikan dengan racun atau iblis.

4. Suasana berbahaya dapat digambarkan menggunakan warna ungu sebagai warna utama. Penggunaan ungu yang bercampur sedikit dengan merah dilengkapi dengan tingginya kontras disekitarnya mendukung tersampainya suasana bahaya.
5. Suasana damai dan konklusif yang sesuai dengan konteks pada film dapat digambarkan menggunakan warna oranye menjadi warna yang dominan, dimana warna tersebut dapat memberi kesan tenang dan nyaman terutama apabila digunakan pada konteks pemandangan alam.

## 5.2. Saran

Setelah melakukan perancangan warna dan membuat film animasi 3 dimensi “Dirgantara”, penulis ingin mengajukan beberapa saran bagi penulis sendiri dan para pembaca yang sekiranya tertarik dan ingin meneliti tentang bahasan serupa.

1. Referensi dan acuan warna disarankan untuk diperbanyak untuk mendapat gambaran yang lebih dalam tentang bagaimana warna dapat digunakan untuk menunjukkan suasana-suasana tertentu, terutama mengetahui bahwa karya penulis bersinggungan dengan luar angkasa dimana warna yang ada cenderung bisa sangat berbeda dengan penerapan warna yang kita tahu ada di bumi ini.
2. Kesulitan dalam menentukan warna apa yang digunakan pada referensi yang ingin kita pakai dapat diatasi dengan memakai *software* atau aplikasi digital yang memungkinkan kita untuk mengirim atau memasukkan gambar referensi yang ada lalu gambar tersebut diproses untuk menunjukkan *palette*

dari warna-warna dominan. Hal ini akan mempermudah dalam tahap merancang *color script* agar dapat menyerupai referensi yang sekiranya ingin kita pakai.

3. Selain menentukan warna sesuai dengan konteks cerita, ada baiknya apabila *lighting* dan dari mana sumber warna itu datang ikut dipertimbangkan agar hasil akhirnya nanti akan terasa lebih nyata dan dekat pada realita.