



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 warna dan cahaya pada *color script* untuk memvisualisasikan *mood* pada animasi 2D “*Mannequin*”, penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Film dan animasi memiliki perbedaan *mood* di setiap *scene*. Untuk mengetahui suasana yang akan disampaikan pada suatu adegan, film dan animasi harus di *breakdown* terlebih dahulu secara keseluruhan sehingga dapat menentukan warna apa yang akan digunakan untuk membangun suasana. Seperti warna apa yang akan dipakai dan bagaimana mengaplikasikan cahaya sehingga menghasilkan kesan yang dramatis.
2. Melakukan penelitian dan mencari referensi untuk film/animasi yang akan diproduksi sangatlah membantu. Penelitian dapat dilakukan dengan perbanyak menonton film/animasi yang sesuai dengan genre atau cerita yang sejenis dengan film/animasi yang akan dibuat. Selain menonton, membaca atau mencari ilustrasi dan objek-objek juga diperlukan. Setelah melakukan riset diatas, langkah selanjutnya melakukan riset warna dan cahaya yang akan dipakai. Gunakan beberapa website untuk mendapatkan contoh *color palette* baik dari film/animasi atau dari fotografi.
3. Setelah melakukan *breakdown* dan riset visual yang diinginkan, untuk dapat memahami penggunaan warna dan tata cahaya yang baik riset dari literatur

4. diperlukan. Melakukan riset literatur dapat menentukan teori warna dan cahaya yang akan dijadikan acuan dalam skripsi dengan menggunakan aspek dari *color harmony* dan psikologi warna. Untuk cahaya dapat menggunakan aspek dari dasar tata pencahayaan hingga jenis cahaya dalam film/animasi. Setelah melakukan riset visual dan literatur, maka aspek-aspek yang telah dipahami dapat diterapkan pada *scene* yang akan dibahas.
5. Pada *scene 7 shot 1*, mood romantis penulis pilih sebagai awal dari animasi serta pengenalan kedua karakter. Pada adegan ini warna pink mendominasi untuk memberikan kesan yang lembut dan ringan, serta memperlihatkan hubungan dari kedua karakter yang merupakan sepasang kekasih. Selain pink, warna ungu dan merah menjadi warna pendukung dari adegan tersebut sehingga menghasilkan warna analogous, dimana warna tersebut membuat suasana terlihat tenang. Pemakaian cahaya menggunakan *Natural Light* yang lembut dengan kontras yang rendah.
6. *Scene 16 shot 10*, memberikan kesan yang berbeda dari scene sebelumnya yang terlihat ringan. Scene ini memiliki *mood* yang menegangkan dan cukup kejam, dimana adegan pembunuhan terjadi. Warna merah dan hijau menjadi pilihan penulis pada adegan pembunuhan, merah memberikan kesan bahaya dan brutal sehingga cocok untuk scene tersebut. Sama dengan merah hijau memberikan kesan bahaya dengan penerapan cahaya yang terlihat sedikit gelap menambahkan kesan dramatis. Kedua warna yang digunakan menghasilkan warna *complimentary* yang memberikan kesan konflik dan berbahaya.

7. *Scene 19 shot 2*, *mood* yang diperlihatkan terlihat lebih tenang dan tidak menegangkan pada *scene* sebelumnya. *Scene* ini menggunakan warna *Split Complimentary* sehingga membuat adegan tidak terlalu intens seperti adegan pada *scene* sebelumnya. Warna hijau-kebiruan memberikan kesan yang dingin dan tenang, sedangkan merah memberikan *mood* yang berbahaya dan *powerful* pada karakter.
8. Merancang warna dan tata cahaya yang baik akan mempermudah penonton memahami *mood* yang sedang terjadi pada suatu adegan, sehingga penonton dapat ikut merasakan.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan bagi pembaca adalah:

1. Memperbanyak referensi dan studi kasus dari pembahasan yang akan dibahas. Apabila membahas warna dan cahaya seperti penulis, maka perbanyak melakukan searching tentang teori warna maupun cahaya baik dari online maupun offline. Teori-teori tersebut sangatlah membantu agar tidak salah dalam merancang warna pada *shot*, sehingga akan sesuai dengan pembahasan. Kurangnya pengetahuan akan teori dapat memberikan hasil yang tidak maksimal dan sering terjadi kesalahan pengertian. Selain itu, teori yang didapatkan dari sumber yang valid.
2. Sebelum menerapkan warna pada *color script* dan *shot* yang dibahas, akan lebih baik perbanyak pengertian *color script* dan mencari referensi dari animasi lain.

3. Contoh *color script* dapat ditemukan di *search engine* atau pun buku *official art* dari animasi yang dipilih, sehingga dapat menentukan warna dan transisi warna dari keseluruhan animasi. Menonton film juga dapat menjadi referensi *color script*, dengan memperhatikan aspek warna dan cahaya yang terdapat pada keseluruhan film.