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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari proses perancangan dan pembuatan *color script* pada film animasi 2 dimensi "Rasa" untuk membentuk *mood* atau suasana di dalam film, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *color script* merupakan proses yang krusial dalam merancang kombinasi warna di dalam film demi mendukung suasana atau emosi dalam suatu *shot* secara visual, tidak hanya untuk film-film panjang namun juga untuk film pendek. Proses perancangan *color script* seharusnya diperhatikan dan dipertimbangkan dari fase praroduksi.

2. Beberapa teori-teori dapat menjadi pedoman atau acuan dalam menentukan perancangan, pemilihan atau kombinasi warna yang digunakan dalam *color script.*

3. Penerapan penggunaan warna dalam beberapa media, saperti film bisa digunakan sebagai contoh maupun acuan dalam menerapkan kombinasi warna pada perancangan *color script.*

4. Dalam pemilihan atau penggunaan suatu warna dapat menghasilkan pendekatan yang berbeda, karena beberapa warna bisa mewakilkan beberapa sifat atau lebih dari satu emosi, sehingga teori-teori yang dipelajari akan membantu dalam menentukan suasana yang sesuai. Teori-

teori mendasar mengenai warna berupa kombinasi dari *hue, saturation* dan *value* sangat penting juga untuk diterapkan dalam meciptakan kombinasi tata warna yang harmonis di dalam *color script* film.

5. Pada laporan ini, penulis membahas perancangan *color script* untuk 3 kombinasi warna yang digunakan dalam film animasi 2 dimensi "Rasa". Yang pertama adalah untuk *shot* 7, dengan suasana yang ingin diciptakan adalah perasaan jenuh, tidak berenergi, dan sesak sebagai satu kesatuan kondisi untuk *shot* 7. Demi mendukung perasaan tersebut, warna kombinasi dominan hijau dan biru sebagai *hue* dengan *saturasi* dan *value* rendah mendekati warna abu-abu digunakan. Warna biru dapat mewakilkan suasana tidak berenergi, warna hijau dapat mewakilkan perasaan kejenuhan dan kehampaan. Kedua adalah untuk *shot* 29, untuk mendukung suasana marah, pada adegan karakter utama harus berjalan mencari pertolongan lain karena mobilnya mengalami bocor ban. Kombinasi antara *hue* warna merah yang dapat mewakilkan perasaan cemas dan agresif, hijau sebagai warna yang bisa mewakilkan perasaan sesuatu yang merusak juga digunakan sebagai kombinasi warna komplimentari dan kontras untuk mendukung suasana tersebut. Ketiga adalah *shot* 53 untuk mendukung suasana ramah atau bahagia, penulis menggunakan kombinasi dari *hue* warna-warna hangat jingga dan kuning, dikombinasikan dengan *value* rendah dikombinasikan dengan harmoni warna analogus, sehingga menghasilkan kombinsi warna dengan kontras

yang tidak terlalu tinggi dan masih mempertahankan suasana nyaman atau ramah untuk *shot* 53.

5.2. Saran

Mencari data-data sebagai referensi media sangat penting demi membantu perancangan *design* baik itu untuk perancangan *color script, design character, environment,* atau animasi. Penulis juga merasa masih kurangnya referensi dan data sebagai pendukung, sehingga tulisan ini tidak luput dari beberapa informasi yang masih kurang lengkap.