

6. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan, proyek animasi serial TWA merupakan sebuah animasi dengan target anak-anak. Lebih tepatnya, proyek ini menciptakan animasi yang dipadukan dengan musik, bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak. Dengan bantuan studi diatas, penulis kemudian menerapkan materi tersebut pada karya-karya yang telah dibuat. Penulis pertama diberikan foto referensi pada beberapa ruangan yang diciptakan, agar hasil warna sesuai dengan kemauan klien. Contoh pertama yaitu pada tiga kamar, dengan mengikuti *color pallete* yang diberikan beserta beberapa modifikasi yang diberikan. Pemilihan warna yang akhirnya digunakan pada kamar-kamar tersebut membantu untuk menjelaskan identitas karakter. Maupun sifat, *gender*, dan umur dapat diungkapkan hanya melalui warna saja.

Perlu diketahui, animasi yang diciptakan pada proyek TWA berada dalam bentuk gaya 2D dan 3D, sehingga setiap ruangan memiliki adaptasinya tersendiri. Contoh karya yang telah diadaptasikan yaitu ruang tamu. Dimana konsep 3D memiliki warna hangat dan modern, pada adaptasi 2D, warna tersebut diubah agar menetralkan warna hangat tersebut. Selain menetralkan, secara teknis, perubahan warna dilakukan karena gaya 2D yang tidak memiliki *shading* atau *lighting* seperti gaya 3D. Sehingga warna diubah dengan tujuan untuk memberikan *environment* yang netral dan dapat dipakai dalam berbagai suasana. Guna dalam memainkan *saturation* dan *value* juga memiliki maksud agar karakter yang diletakkan terlihat jelas.

Contoh selanjutnya yaitu ruangan kamar mandi. Sama dengan ruangan lainnya, penulis diberikan beberapa gambar referensi dengan tujuan ruangan tersebut memiliki kesan basah dan higienis. Beberapa modifikasi dilakukan untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan psikologis warna beserta dengan keinginan klien. Saat diadaptasikan pada gaya 2D, beberapa warna diubah dengan tujuan memberikan kontras terhadap benda sekitarnya agar terlihat jelas. Agar terlihat logis perubahan warna tersebut, beberapa objek diubah agar mampu melengkapi warna yang telah diganti. Hasil dari adaptasi ini dapat disimpulkan, bahwa gaya 2D

menggunakan warna yang lebih netral dibandingkan gaya 3D. Hal ini dikarenakan gaya 2D yang tidak memiliki bayangan beserta dengan *sense of depth*, sehingga warna netral tersebut dapat mengarahkan mata penonton kepada karakter yang warnanya lebih mencolok dibandingkan dengan *environment* di sekitarnya.

Setelah mengerjakan karya-karya di atas, penulis sadar bahwa selama penciptaan, penulis tidak mendapatkan sebuah *color script*. Hal ini disebabkan karena perusahaan yang lebih terpaku terhadap referensi atau *moodboard* sebagai patokan warna. Selain itu, perlu diketahui bahwa warna pada sebuah objek dan *lighting*, merupakan dua elemen yang berbeda namun saling terikat erat. Maka pentingnya keberadaan *color script* pada perancangan warna terhadap sebuah *environment*. Penulis juga menyadari penciptaan *concept art* untuk proyek animasi TWA tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal tanpa bantuan pihak Lumine Studio, tempat dimana penulis melaksanakan magang. Walaupun penulis sudah meminta berbagai pendapat dari rekan-rekan penulis seperti teman dan bahkan keluarga, *feedback* yang didapatkan dari *supervisor* memiliki dampak yang lebih besar dibandingkan yang lainnya. Dibandingkan dengan rekan penulis yang menjawab karena sekedar terlihat bagus saja, *feedback* yang diterima dari *supervisor* memiliki makna atau alasan mengapa sebuah warna digunakan. Hal ini dikarenakan *supervisor* penulis yang lebih berpengalaman dan profesional dalam bidang *concept art*. Penulis pun kini mampu menciptakan *concept art* yang mampu memenuhi kebutuhan cerita.