

5. KESIMPULAN

Setelah melakukan perancangan warna pada film animasi pendek *hybrid* “Furewell”, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik:

1. *Lighting* sangat berhubungan dengan perancangan warna dalam sebuah film yang dapat mempengaruhi suasana di dalam film tersebut, baik secara keseluruhan, ataupun arah cahaya untuk memfokuskan perhatian penonton ke suatu tempat. Dengan menggunakan *lighting* yang lebih gelap pada *scene 2 shot 11*, suasana menjadi terlihat lebih suram serta murung, dan pada *scene 5 shot 1* ketika *lighting* lebih terang, suasana menjadi terlihat lebih bahagia.
2. Secara visual, warna dapat sangat mempengaruhi penonton dalam mengetahui emosi yang sedang disampaikan oleh film, baik secara disadari maupun tidak. Dengan menggunakan warna dingin pada *scene 2 shot 11* dan warna yang hangat pada *scene 5 shot 1*, perbedaan emosi yang dirasakan oleh Acek Aseng dapat terlihat.
3. Saturasi warna mempunyai peranan penting dalam menunjukkan suasana senang ataupun sedih dalam sebuah *shot*. Warna-warna cerah atau memiliki saturasi yang tinggi sering digunakan untuk menggambarkan suasana yang senang dan bersemangat seperti pada *scene 5 shot 1*, sebaliknya warna-warna yang suram atau memiliki saturasi yang rendah sering digunakan untuk menggambarkan suasana yang sedih dan murung, seperti pada *scene 2 shot 11*.
4. Teori psikologi warna merupakan salah satu dasar acuan yang penting dalam membangun emosi dan suasana pada sebuah film. Dengan menggunakan teori tersebut, pembuat film menjadi lebih mudah dalam menentukan warna apa yang perlu digunakan ketika ingin menggambarkan sebuah suasana tertentu karena setiap warna memiliki efek psikologisnya masing-masing. Seperti pada *scene 2 shot 11* yang menggunakan warna dominan biru untuk menggambarkan emosi depresi

dari Acek Aseng dan pada *scene 5 shot 1* yang menggunakan warna dominan oranye untuk menggambarkan emosi bahagia Acek Aseng.

Warna adalah bagian dari film yang bersinggungan dengan berbagai hal, seperti *lighting*, warna objek pada *environment*, serta warna dari tokoh. Seperti yang telah dituliskan sebelumnya, warna memiliki bahasanya sendiri dalam menyampaikan sesuatu. Karya yang dibuat, yakni “Furewell” menceritakan tokoh yang memiliki latar belakang Tionghoa, sehingga akan menjadi lebih baik jika terdapat penelitian mengenai warna dengan latar belakang Tionghoa untuk dijadikan sebagai *guidebook* untuk pembuatan karya serupa, yang memainkan warna untuk mendapatkan emosi tertentu dan masih mengunggulkan unsur Tionghoa. Dapat dengan mengeksplorasi warna pada film-film yang berlatar belakang Tionghoa ketika sedang menyampaikan emosi tertentu.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA