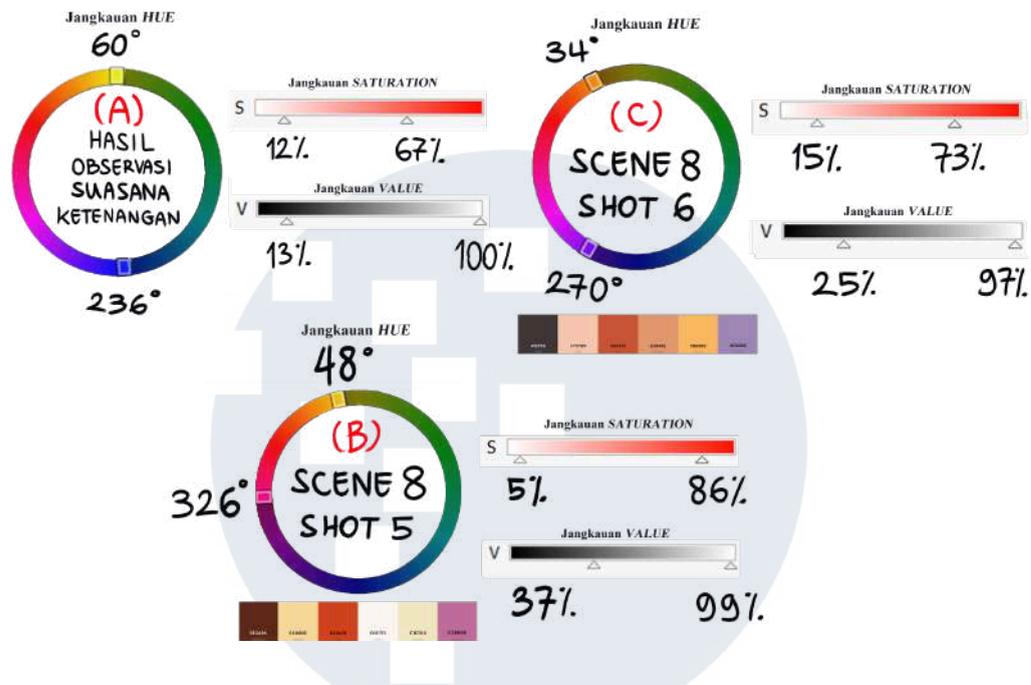


HSV hasil observasi. Kesamaan tingkat HSV menghasilkan pewarnaan karya yang sesuai dengan titik alur, referensi observasi karya dan pembangunan suasana yang diangkat.



Gambar 4.7. Perbandingan jangkauan HSV hasil observasi (A) dengan scene 8 shot 5 (B), scene 8 shot 6 (C) (Dokumentasi Pribadi, 2024)

5. KESIMPULAN

Perpindahan antara adegan suatu alur film, memerlukan indikasi perubahan suasana yang ikut mengarahkan emosi penonton. Kesimpulan bahwa rancangan warna pada film animasi *Triloka Island* dapat membangun suasana spesifik terlihat dari sub bab teori, observasi referensi, dan analisis karya. Rangkuman sub bab diatas adalah :

1. Penggambaran suasana ketegangan yang menimbulkan rasa bahaya, kemurungan, serta kesan gaib berada pada jangkauan *hue* 1° hingga 181° di *color wheel*. Pemilihan warna *hue* mencakup warna seperti merah, biru, ungu dan fusia. *Saturation* yang terpakai konsisten berskala tinggi sebesar 13% hingga 97% membuat kontras dan membedakan fokus antara tokoh dan *environment*. *Value* juga sama mendukung kontras dengan skala

sekitar 4% untuk rona gelap yang menjadi area bayangan hingga 100% untuk rona cerah yang mendekati atau menjadi letak sumber cahaya.

2. Penggambaran suasana ketenangan yang menimbulkan kesan fantasi, kesan gaib, kehangatan, keramahan, kesenangan dan idilis berada pada jangkauan *hue* 60° hingga 236° di *color wheel*. Pemilihan warna *hue* di jangkauan berupa warna kuning, merah, dan ungu. *Saturation* yang tidak konsisten karena letak sumber cahaya menempatkan skala sekitar 5% hingga 86% untuk kontras dan membedakan fokus antara tokoh dan *environment*. *Value* ikut mendukung kontras dengan skala sekitar 13% untuk rona gelap yang menjadi area bayangan hingga 100% untuk rona cerah yang mendekati atau menjadi letak sumber cahaya.

Sejalan proses pengerjaan, penulis lebih memahami cara perancangan warna yang lebih mendalam. Ada beberapa keterbatasan seperti kolaborasi yang dilakukan dengan anggota bertanggung jawab dalam proses penyuntingan. Kolaborasi tersebut harus terpantau untuk mengontrol penyesuaian perancangan warna hasil karya sehingga mendekati perancangan warna dari *color script*. Keterbatasan tersebut muncul pemahaman kepentingan referensi warna sebagai acuan perancangan warna dan acuan penempatan cahaya maupun basis eksperimentasi warna pada tingkat HSV. Penemuan ini bagi penulis menjadi peningkatan konsiderasi atas pilihan warna yang dapat semakin mendukung pembangunan suasana diteliti dan/atau pembangunan suasana lain. Untuk melanjutkan karya, penulis akan lebih memperhatikan perancangan warna adegan atau *scene* yang mempertimbangkan penempatan cahaya. Penulis berharap penelitian dapat mendukung menghasilkan topik bahasan lain seperti pewarnaan dari rincian proses penyuntingan, maupun pendalaman khusus pewarnaan seperti hubungan makna pemilihan warna dari sudut pandang budaya.