

## 5. SIMPULAN

Dari proses penciptaan karya ini, dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna memiliki pengaruh langsung terhadap atmosfer yang dimunculkan suatu *shot*. 2 *Shots* yang dibahas penulis memiliki konteks dan tujuan yang berbeda. Pada *scene 4 shot 4*, penggunaan *hue* hangat, warna kuning dan putih, *value* tinggi, dan *natural lighting* pagi hari menciptakan atmosfer yang positif. Hal ini dapat menyampaikan kesan emosi *joy* dan keamanan. Sedangkan pada *scene 9 shot 1* yang menggunakan *hue* merah, *value* rendah, dan pencahayaan sore yang didramatisasikan menciptakan atmosfer yang negatif. Suasana terlihat berbahaya dan menakutkan.

Hasil observasi penulis memperkuat teori *color theory*, *value*, dan *natural lighting*. Bahwa pemilihan warna selalu berhubungan dengan emosi. Menggunakan teori tersebut, peneran *color script* terbukti efektif juga dalam merancang *shot*. Lalu pada akhirnya menghasilkan *shot* dengan atmosfer efektif lewat tim *background* dan *compositor*.

Hal yang membatasi laporan ini adalah jumlah *shot* yang dianalisis sedikit, yaitu hanya 2 *shot*. Lalu perlu dicatat bahwa atmosfer suatu adegan tidak semata-mata dibangun hanya oleh pencahayaan dan warna. Masih ada unsur lain seperti *acting* tokoh, musik, dan sinematografi yang memiliki peran signifikan dalam menyampaikan emosi dalam adegan. Hal terakhir adalah laporan penelitian tidak memiliki data persepsi penonton.

Jika saya diberikan kesempatan kembali, penulis ingin membangun laporan dengan data dan fakta yang lebih kuat. Seperti dengan adanya data masukan dari penonton. Dengan demikian, laporan ini menjawab bahwa perancangan *color script* merupakan instrumen yang sangat berguna dalam membangun atmosfer emosional pada animasi. Penulis juga berharap untuk kedepannya terdapat topik penelitian mengenai bagaimana banyak warna dapat dikombinasikan untuk menyampaikan emosi tertentu.