

## 5. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa warna memiliki peran yang sangat penting dalam memvisualisasikan *mood* pada suatu adegan animasi, khususnya dalam membangun *mood konser* pada film animasi *Duet Maut*. Kesimpulan ini diperoleh setelah penulis melakukan studi literatur dan observasi terhadap beberapa referensi film animasi seperti *Kpop: Demon Hunter* (2025), *Coco* (2017), serta dokumentasi konser *DAY6* (2024) yang menjadi acuan dalam memahami penerapan warna pada tata pencahayaan pertunjukan.

Dalam proses observasi terhadap lighting panggung pada berbagai film, ditemukan bahwa warna-warna yang sering digunakan dalam suasana panggung konser didominasi oleh warna *cyan*, *magenta*, kuning, biru, dan ungu. Ditemukan juga bahwa suasana panggung *konser* tidak hanya dibangun melalui warna – warna , tetapi juga melalui tata cahaya panggung yang kuat dan dinamis. Pencahayaan seperti *front lighting*, *above lighting*, dan *side lighting* digunakan untuk memberikan fokus pada karakter, menciptakan kedalaman, serta memperkuat atmosfer perayaan. Kombinasi *low key* dan *high key lighting* digunakan sesuai kebutuhan POV, sehingga tetap konsisten dengan *mood* visual yang ingin dicapai.

*Color script* sebagai medium visual sangat berguna untuk menyampaikan suatu emosi, atau naratif. Dalam proses perancangan *mood konser* dapat divisulisasikan dengan rentang *hue* yang beragam dengan pemilihan *color harmony triadic* dan *analogous* serta saturasi dan *value* yang tinggi hal ini dapat menimbulkan warna- warna cerah yang memberikan kesan positif yang sejalan dengan psikologi warna dan esensi *mood konser*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rentang HSV (*Hue, Saturation, Value*) pada setiap adegan berada pada rentang *Hue*: 180°–320°, dengan dominasi warna biru–ungu–magenta–kuning yang merepresentasikan suasana malam dan kemerahan panggung. *Saturation*: 40%–90%, menunjukkan intensitas warna yang kuat untuk memvisualisasikan suasana meriah. *Value*: 30%–100%, memberikan kontras antara area terang dan gelap untuk menonjolkan fokus pada objek utama. Hasil perancangan juga memperlihatkan bahwa *Triadic Harmony* digunakan pada

adegan yang memberikan kesan hidup, dinamis dan semangat (SH073 dan SH088). *Analogous Harmony* digunakan untuk membuat keseimbangan antara panggung dan penonton (SH077).

Penulis juga menemukan bahwa perbedaan POV juga memengaruhi hasil rancangan *color script*, karena setiap sudut pandang memerlukan penyesuaian pencahayaan dan palet warna untuk mempertahankan konsistensi *mood* antar-*shot*. Secara keseluruhan, penulis merasa bahwa perancangan *color script* ini telah berhasil membangun *mood konser* yang diinginkan, sesuai dengan tujuan awal penelitian. Keberhasilan ini terlihat dari kesamaan antara teori warna, psikologi warna, serta penerapan *lighting* panggung yang diadaptasi dalam visual animasi.

Penulis berharap ke depannya akan ada eksplorasi lanjutan terhadap visualisasi *mood konser* dengan pendekatan visual yang lebih beragam. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi karya animasi lain dalam mewujudkan suasana *konser*.

