



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari skripsi penciptaan, *color script* sangatlah penting dalam sebuah pembuatan karya animasi, tidak hanya dalam film panjang seperti film *Pixar* tetapi juga dalam film pendek. Warna-warna yang terekam dalam sebuah *color script* sendiri merupakan warna yang disesuaikan dengan suasana yang ingin disampaikan dalam adegan-adegan dalam film tersebut. Selain itu, perubahan dari satu warna ke warna lain juga menjadi hal penting yang harus diperhatikan karena jika transisinya tidak sesuai dengan perubahan suasana yang terjadi maka pesan perubahannya pun tidak akan maksimal. Maka dalam pembuatan *color script* dibutuhkan perancangan yang matang dari tahap praproduksi.

Hal pertama yang dilakukan adalah penentuan suasana-suasana apa saja yang terdapat dalam film dari *storyboard* yang sudah ada. Setelah mengetahui suasana-suasana yang ada maka disesuaikan dengan warna. Penyesuaian warna ini dilakukan dengan mempelajari teori-teori warna dari yang mendasar seperti *hue*, *saturation* dan *value* hingga skema warna. Lalu yang terpenting adalah dampak psikologis dari warna-warna tersebut sehingga dapat memberikan suasana yang sesuai. Namun dampak psikologis dari sebuah warna bukan hal yang pasti maka dibutuhkan hal lain selain teori-teori, yaitu referensi dari film-film. Dari referensi ini, dapat dilihat penggunaan warna yang digunakan untuk menggambarkan suasana dalam film-film tersebut.

Dalam skripsi penciptaan ini dibahas tiga batasan masalah yaitu salah tiga perubahan suasana yang terdapat dalam film MAMA. Pertama adalah perubahan suasana tidak nyaman menjadi suasana menakutkan yang terjadi dalam otak tokoh utama film tersebut. Suasana tidak nyaman tersebut menggunakan warna hijau gelap yang memberikan kesan menyeramkan dan juga ketidaknyamanan. Suasana menakutkannya menggunakan dominan warna ungu untuk memberikan kesan mistis selain itu warna-warna aset juga diubah untuk memperlihatkan sebuah suasana yang jauh dari kenyataan. Lalu untuk perubahan antara kedua suasana tersebut digunakan *wipe* dari hentakan imajinasi sang tokoh sehingga terlihat seolah memasuki imajinasinya.

Kedua merupakan perubahan dari suasana tidak nyaman menjadi nyaman. Suasana nyaman disini digunakan warna jingga dan coklat sehingga terkesan kerumahan. Transisi yang digunakan dalam perubahan ini adalah *dissolve* yang merupakan transisi yang perlahan-lahan. Transisi tersebut dapat memperlihatkan adanya proses yang terjadi dalam perubahan antara kedua suasana tersebut; dalam segi cerita adalah proses wawancara yang dilalui sang tokoh.

Terakhir, perubahan dari suasana menyeramkan ke suasana tidak ada harapan. Suasana menyeramkan menggunakan warna merah yang identik dengan bahaya sedangkan suasana tidak ada harapan merupakan suasana yang sungguh menyedihkan sehingga seolah semua warna dalam hidup tokoh pun hilang sehingga warna dalam suasana ini memiliki saturasi yang sangat rendah. Transisi yang digunakan adalah *cut* karena transisi tersebut sederhana dan cepat, namun dapat memperlihatkan perubahan antara kedua suasana tersebut, perubahan waktu yang

jauh dan juga perubahan pada *environment*. Maka, setelah warna-warna telah dipilih sesuai dengan suasananya masing-masing maka akan direkam pada *color script*.

Color script ini berguna sebagai pedoman warna dalam tahap pewarnaan animasi dan *compositing*. Namun dalam *color script* tersebut pastinya terdapat lebih dari satu warna untuk setiap suasana yang terdapat dalam film dan warna-warna tersebut akan melalui proses perubahan dari satu ke lainnya. Perubahan dari satu warna ke warna lain tidak hanya harus mengikuti perubahan dan transisi yang terdapat dalam *storyboard*. Perubahan warna dapat terjadi pada *shot* yang sama sehingga dibutuhkan teori dan pengertian mengenai penggunaan transisi.

Transisi sendiri juga memiliki kontribusi dalam menunjukkan proses dari sebuah perubahan suasana. Contohnya adalah perbedaan dari transisi *cut* dan *dissolve* dimana satunya merupakan perubahan yang cepat dan sederhana sedangkan yang satunya adalah perubahan yang lambat. Transisi terdapat banyak macam dan jangan terpaku hanya dengan transisi-transisi dasar tapi juga banyak menonton film sebagai referensi dan banyak berksperimen dengan transisi-transisi tersebut. Dengan adanya referensi dan juga teori mengenai transisi tersebut maka penggunaan warna untuk menyampaikan sebuah perubahan suasana dalam sebuah film akan lebih maksimal.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan dari proses pembuatan skripsi penciptaan karya ini adalah jika hendak mengambil topik warna akan baik jika lebih banyak mempelajari

dari referensi-referensi film daripada teori warna. Hal tersebut karena perspektif setiap orang berbeda saat melihat sebuah warna sehingga teori hanya dapat dijadikan dasar acuan saja. Ada baiknya langsung melihat contoh yang sudah ada dan yang telah berhasil memperlihatkan suasana yang ingin disampaikan.

Selain mengenai pemilihan warna, *timeline* sangatlah penting. Perencanaan yang dilakukan untuk membuat *color script* sangat bergantung dengan cepat lambatnya penyelesaian *storyboard* karena hanya pada saat *storyboard* tersebut selesai, suasana-suasana dapat ditetapkan dan dipasangkan dengan warna yang sesuai. Lalu setelah itupun, pengaplikasian warna juga menunggu hingga seluruh *clean up* telah selesai dan bahkan pada tahap *compositing*. Untuk penambahan transisi pun juga dilakukan pada tahap *compositing*. Maka, pengaturan *timeline* harus baik dan tepat waktu agar karya dan skripsi penciptaan dapat selesai tepat waktu.

