



**BAB V**  
**PENUTUP**

## A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari proses dan hasil yang sudah didapatkan, *color script* dapat diandalkan sebagai salah satu prosedur alat kontrol visual saat proses produksi berlangsung. Dengan adanya *color script*, semua yang terlibat dalam proses produksi dapat memiliki visi atas pemetaan visual atau perjalanan *mood* dalam sebuah film animasi.

Mengenai efektifitas nya dalam menyampaikan *mood*, walaupun secara angka sudah cukup efektif, masih ada beberapa responden yang merasa *mood* pada film kurang sesuai dengan target *mood* yang diinginkan. Menjadikan *color script* sebagai panduan utama cukup efektif jika untuk mengejar efektifitas waktu karena waktu eksplorasi warna dapat di padatkan pada saat pembuatan *color script* sehingga saat proses produksi *background final*, dapat menjadi lebih cepat. Karena masih ada celah mengenai beberapa penonton yang merasa *mood* film kurang sesuai dengan target *mood* yang diinginkan, sebaiknya jika ingin hasil lebih maksimal tetap dilakukan eksplorasi tambahan saat proses produksi atau pasca produksi. Eksplorasi tambahan ini bisa berupa memberikan lebih banyak opsi *lighting*, eksplorasi palet warna untuk estetika visual, hingga proses *color grading* saat proses pasca produksi.

## B. SARAN

Dalam proses produksi animasi, jika akan menggunakan *color script* maka sebaiknya melakukan beberapa tahap seperti memahami perjalanan suasana dalam naskah dan melakukan riset psikologi warna yang cocok sesuai dengan suasana *scene*.

Untuk hasil lebih maksimal, sebaiknya tetap melakukan eksplorasi tambahan pada tahap produksi maupun pasca produksi karena proses produksi animasi yang sebenarnya sangat dinamis dimana ide akan muncul di setiap tahapan proses produksi animasi.

Saran penelitian lanjutan bisa mengenai bagaimana integrasi *color script* yang dapat mencakup semua tahapan proses produksi animasi mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.



## DAFTAR PUSTAKA

Aditya, C. (2023). *Examining color intensity shift in animated films for the development of the “color script generator” application.*

Bellantoni, P. (2005). *If it's Purple, Someone's Gonna Die: The power of color in visual storytelling.* Focal Press.

Blazer, L. (2016). *Animated storytelling.* Peachpit Press.

Ghertner, E. (2010). *Layout and composition for animation.* Focal Press.

Nathaniel, A.T. (2025). *Perancangan background sebagai pendukung narasi dalam film animasi 2d Elam Skult Studio.*

Rahim, N. B. A., Kamil, M. H. F. M., Ghani, D. A., & Arshad, M. R. (2021). *A review studies: The best colour scheme in 2D animation learning environment.*

## LAMPIRAN

### THANKS TO



Dosen pembimbing :  
Andri Nur Patrio, M.Sn.  
Rita Kemalasari, S.Pd., M.Sn.

## TIM PRODUKSI ANIMASI “TOO FAST”

### **Director :**

- Afdalais Falik Futuh

### **Producer :**

- Afdalais Falik Futuh

### **Screenwriter :**

- Afdalais Falik Futuh

### **Voice over Cast :**

- Frans : Afdalais Falik Futuh
- Rani : Ruth Sevani Pratikno
- Kala : RM LAKsa Hanantyo
- Ibu : Ruth Sevani Pratikno

### **Voice over Operator :**

- Bayu Catur
- RM Laksa Hanantyo

### **Storyboard :**

- Dhea Arinda Nur'aini

### **Art Director :**

- Afdalais Falik Futuh

### **Concept Art :**

- Afdalais Falik Futuh

### **Character Design :**

- Afdalais Falik Futuh

### **Environment :**

- Afdalais Falik Futuh

### **2D Animator :**

- Afdalais Falik Futuh

### **Coloring :**

- Afdalais Falik Futuh

### **2D Background :**

- Afdalais Falik Futuh

### **Compositing / Editing :**

- Afdalais Falik Futuh
- RM Laksa Hanantyo

### **Scoring Music :**

- RM Laksa Hanantyo

## BIODATA PENULIS



Afdalais Falik Futuh lahir dan akrab dipanggil Falik, lahir di Bandung namun besar di Sleman, Yogyakarta. Ketertarikannya pada dunia animasi mulai tumbuh sejak bekerja untuk mengisi waktu *gap year* pada tahun 2019. Sejak awal, menggambar bukanlah hobi yang dimiliki Falik. Karena banyaknya waktu luang setelah bekerja di bidang FnB pada tahun 2019, Falik menemukan ketertarikannya pada menggambar secara bertahap. Melalui kegiatan tersebut, Falik mendapatkan banyak pengalaman berharga, mulai dari bertemu teman-teman baru hingga terlibat dalam berbagai pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bidang yang ia sukai.

## DOKUMENTASI



Dokumentasi Sidang Tugas Akhir  
Rabu, 20 Mei 2026



