



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam laporan ini, penulis membuat karya animasi berupa 2 dimensi yang menekankan pembahasan pada pemilihan warna yang mendukung proses pembuatan *color script*. Penulis dalam laporan tugas akhir ini akan menggunakan sistem pengumpulan data berupa kualitatif dengan beberapa cara, diantaranya adalah:

1. Mengkaji literatur, penulis mencari acuan berupa teori-teori yang bisa didapatkan dari buku maupun jurnal.
2. Observasi, penulis menganalisis film-film baik animasi maupun *live action* sebagai referensi.

3.1.1. Sinopsis

Film animasi 2 Dimensi berjudul “Rasa” menceritakan tentang tokoh utama seorang pria pekerja kantoran yang stress karena mengalami kejenuhan serta mengejar target tugasnya yang seakan tidak berakhir. Pada suatu hari, Bos nya memberikan satu tugas untuk melakukan *survey* ke daerah pedesaan. Sang pekerja menyetujui tugas dari Boss nya mau tidak mau, namun di belakang dan selama bertugas sang tokoh utama merasa direpotkan meskipun memang itu sudah menjadi tugasnya.

Selama di perjalanan, tokoh utama selalu menggerutu dan tidak sepenuh hati melakukan tugasnya. Ia mengendarai mobil miliknya ke lokasi target yang dituju. Sang pekerja selama mengendarai mobil, ia juga sembari menelfon dan tidak fokus kepada jalan raya sehingga tiba-tiba saja mobil yang ia kendarai berhenti mendadak. Setelah itu, tokoh utama memeriksa apa ada masalah dan mendapati sebuah paku menancap dan mengempeskan roda mobilnya. Ia kemudian mendengus namun ia masih membawa ban cadangan sebagai persiapan. Namun, ketika ia memeriksa untuk yang kedua kali, ke arah sisi lain mobil ia mendapati ada ban lainnya yang juga terkena paku dan kempes. Nasibnya tidak begitu baik karena ia hanya membawa satu ban cadangan.

Karena tidak ada ban cadanga lain dan kekesalan ketika mobilnya tidak bisa bergerak di daerah yang cukup sepi, tokoh utama terpaksa berjalan dan mencari bantuan lain berharap ia menemukan penduduk setempat. Namun, ketidak beruntungannya belum berhenti, di tengah jalan tiba-tiba saja hujan datang dan meyebabkan ia basah kuyub. Di tengah ketidak beruntungan yang berkali-kali datang tersebut, ia menemukan sebuah warung sederhana seperti gubuk. Ia pun mencoba memasuki warung tersebut, berharap jika ada penduduk di sana dan memberi pertolongan. Benar saja, di sana ada seorang kakek yang sedang menikmati kopi. Tokoh utama mencoba berbicara dan meminta pertolongan namun tidak ditanggapi oleh kakek tersebut, ia pun semakin tidak sabar. Namun, dari balik bilik ada seorang anak pemilik warung yang kemudian diperintahkan sang kakek untuk melakukan sesuatu, dalam hal itu adalah memanggil mobil derek untuk membawa mobil yang tak bisa berjalan milik tokoh utama. Sebelum

emosi tokoh utama meluap lagi, sang kakek menenangkan agar tokoh utama tidak begitu tegang dan sedikit bersantai. Kedua orang tersebut kemudian duduk sejenak, menenangkan diri di satu kursi warung. Sementara itu, dari balik bilik, seorang penjual menyiapkan makanan berupa soto ayam dengan nasi hangat untuk tokoh utama yang masih basah setelah kehujanan. Ketika tokoh utama memakan masakan dari penjual warung, ia pun merasa lebih baik setelah memakan makanan pemberian dari pemilik warung. Tokoh utama menjadi lebih tenang dan tidak stress.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi yang penulis tempati dalam pengerjaan film animasi “Rasa” hanya terdiri dari penulis sendiri, karena hal tersebut penulis bekerja hampir untuk keseluruhan film termasuk merancang *design* karakter, *environment*, serta animator. Adapun penulis juga menggunakan *outsorce* atau bantuan dari orang lain untuk menyelesaikan film animasi “Rasa”, ialah untuk proses *in-between* dan *colorist* karakter dalam beberapa *shots*. Namun dalam pembahasan laporan ini, penulis akan berfokus dalam proses perancangan *color script* demi menemukan tata warna apa yang dapat digunakan untuk mendukung atmosfir berupa suasana atau *mood* yang dirasakan oleh karakter utama dalam pembuatan film animasi 2 dimensi “Rasa”.

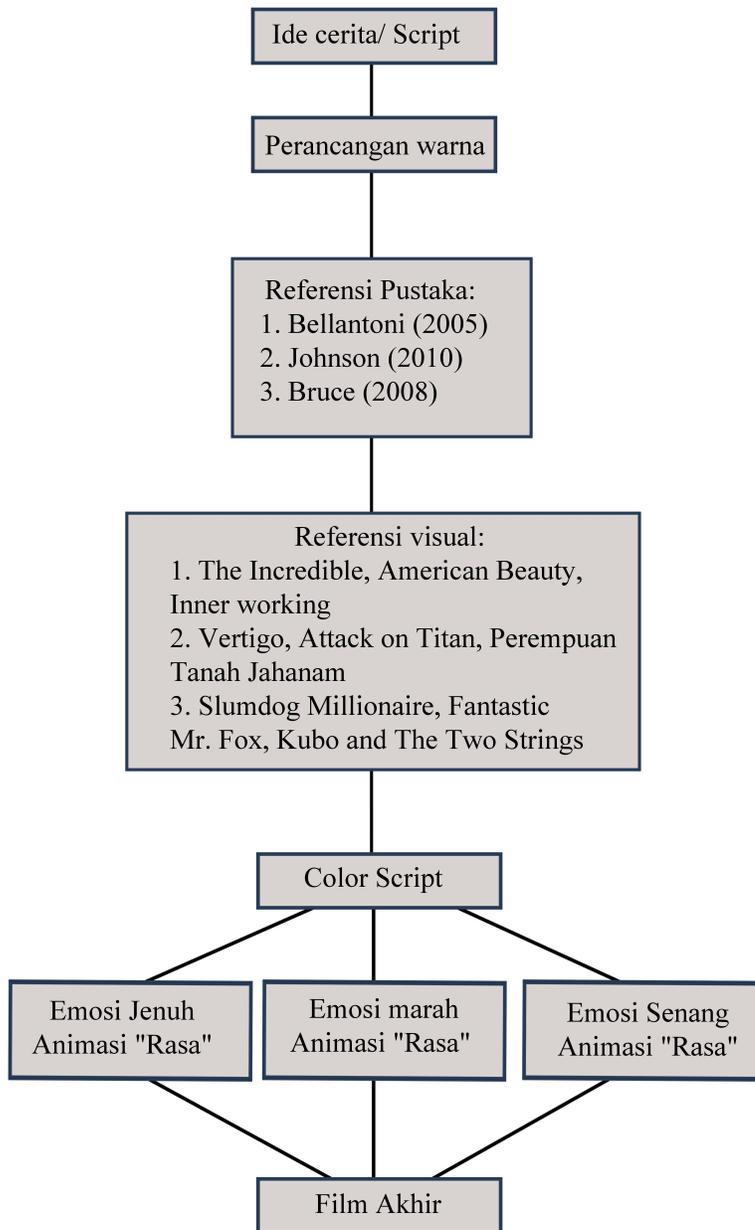
3.2. Tahapan Kerja

Dalam pembuatan film animasi pendek “Rasa”, penulis membagi tahapan menjadi tiga bagian utama, ialah pra-produksi, produksi, dan post-produksi. Dalam tahap pra-produksi penulis menentukan satu tema cerita yang akan penulis gunakan dalam pembuatan film, ialah *simple kindness*. Kemudian penulis mengembangkan *logline* dari tema tersebut untuk dijadikan ide cerita utama pada animasi yang penulis kerjakan. Dari *logline* yang sudah dibentuk, kemudian dikembangkan kembali menjadi lebih detil sebagai sinopsis cerita. Setelah itu, penulis mulai merancang *design* karakter yang akan penulis gunakan di dalam film, serta *environment* yang cocok dengan cerita yang sudah terbentuk. Proses berikutnya adalah penulis mulai merancang *storyboard* untuk membentuk *shots* di dalam film yang mengacu dari sinopsis yang telah terbentuk. Dari *storyboard* yang telah terbentuk, kemudian penulis mulai merancang *color script* dan pemilihan warna dominan yang akan digunakan demi mendukung suasana atau *mood* khusus yang ingin disampaikan dalam setiap *shots* tertentu. Dari keseluruhan *color script* dan *shots* yang ada, kemudian penulis memilih tiga *shots* khusus yang akan penulis jabarkan dalam sub bab Proses Perancangan. Pemilihan tiga *shots* tersebut berdasarkan tiga perasaan utama yang dirasakan oleh karakter utama dalam film animasi “Rasa”.

Proses produksi dilakukan setelah perancangan *color script* selesai. Dalam proses ini ialah proses produksi pembuatan inti film. Penulis menggambar seluruh *key frame* dalam setiap *shots* yang mengacu dari *storyboard*. Setelah *key frame* terbentuk, masuk lah dalam proses *in-between* untuk menambahkan *frame-frame*

pada animasi agar gerakan lebih halus. Berikutnya, ialah proses *coloring* dimana mengisi warna untuk *key frame* dan *in-between* yang telah bersih berdasarkan *color script* yang sebelumnya penulis rancang sebagai acuan *key color* yang digunakan. Setelah itu, penulis membuat gambar ilustrasi yang akan digunakan sebagai *background* pada setiap *shots* yang juga mengacu dari pemilihan warna pada *color script*.

Proses terakhir adalah post-produksi. Dalam proses ini semua *shots* yang telah selesai melewati proses *coloring* kemudian melewati proses *editing* untuk menggabungkan semuanya. Penulis menggunakan Adobe After Effect untuk menggabungkan semua *shots* dan menjadi film pendek sebagai produk akhir.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Dalam merancang 3 *shots* pada film pendek animasi 2 dimensi “Rasa”, penulis mengacu pada beberapa referensi berupa beberapa analisis film yang akan dikaji untuk menjadi referensi dalam perancangan *color script* animasi “Rasa”.

3.3.1. Referensi Film

Mengacu pada batasan masalah, penulis mengumpulkan data-data visual berupa film pendek, animasi, atau *full feature* film dan menjabarkan hasil analisis dengan cara observasi terhadap tiga *mood* yang terdapat dalam beberapa film yaitu jenuh, marah, dan senang.

3.3.1.1. Shot yang menunjukkan emosi jenuh

1. The Incredible

The Incredible merupakan film animasi *superhero* 3 dimensi diproduksi Studio Animasi Pixar dan dipublikasi oleh Walt Disney Pictures yang rilis di London pada tahun 2004. Film ini mengambil latar Amerika tahun 1960-an ketika *superhero* harus bersembunyi dan menyatu dengan masyarakat berdasarkan surat keputusan dari pemerintah. Cerita berfokus pada karakter utama ialah Mr. Incredible dan keluarganya yang semua anggota keluarga memiliki kekuatan super.

Di awal film akan diperkenalkan Mr. Incredible merupakan *superhero* yang berjaya pada zamannya, hingga pada satu kasus ia bertemu dengan *superhero* lain yang dipanggil Elastigirl yang kemudian keduanya menjalin hubungan dan akhirnya menikah. Kehidupan Mr. Incredible mulai berubah drastis ketika pemerintah memutuskan peraturan agar *superhero* dilarang melakukan kegiatan dengan kekuatan super, keputusan tersebut keluar dimulai dari salah seorang korban yang memutuskan ‘ketidakinginan ditolong’ sehingga dirasa merugikan dan menuntut Mr. Incredible ke jalur hukum. Dari hal tersebut maka dimulailah sekelompok masyarakat yang memiliki keinginan yang sama pula yaitu ketidak inginan ditolong dan merasa dirugikan sebab adanya *superhero*. Kehidupan Mr. Incredible pun mengalami perubahan dan ia terpaksa pensiun dini dari dunia *superhero*, kemudian ia berkerja menjadi seorang pegawai kantoran menggunakan nama aslinya, Bob.

Untuk menunjukkan kesan kehidupan Bob yang telah berubah dan menjadi monoton, diperlihatkan dengan penggunaan warna-warna pudar abu-abu mendekati putih terutama ketika adegan berlatar pada kantor tempat Bob bekerja. Hal tersebut sesuai pula dengan pendapat Johnson (2010) bahwa warna abu-abu dapat melambangkan dan

mewakilkkan perasaan dan emosi ketidakpercayaan diri, sesak atau kekurangan energi. Hal tersebut mendukung dengan perasaan Bob di dalam cerita ketika ia bekerja di sebuah kantor. Ia merasakan tertekan dari gestur dan pandangannya yang terlihat lunglai lemas setiap kali ditegur dan dimarahi oleh atasannya atau saat bekerja, perasaan stagnatis yang ia rasakan karena berbeda jauh ketika ia masih aktif menjadi pahlawan super di masa jayanya.



Gambar 3.2. Salah satu *shot* di *The Incredibles* ketika Bob di Kantor
(*The Incredibles*, 2004)



Gambar 3.3. *Shot* di *The Incredibles* didominasi dengan warna *desaturated* dan abu-abu
(*The Incredibles*, 2004)



Gambar 3.4. *Color script* Bob di kantornya

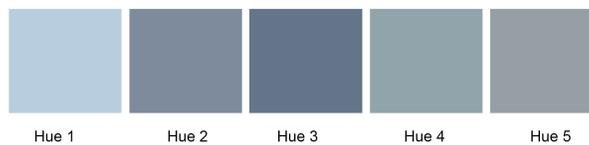
(*The Art of The Incredibles*, 2004)



Gambar 3.5. *Color script* *The Incredibles*

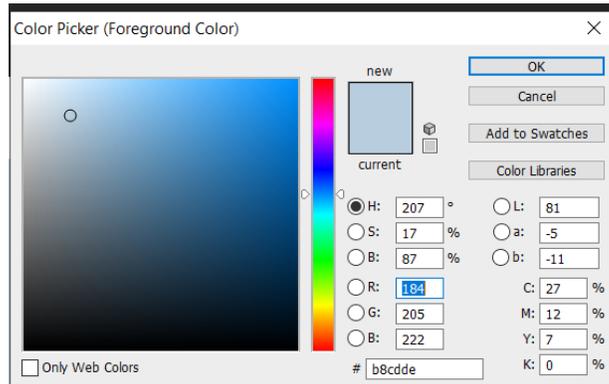
(*The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Arts from 25*

Years of Animation, 2011)

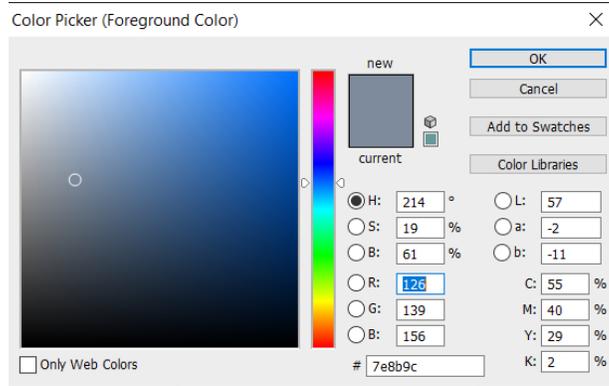


Gambar 3.6. *Color palette* *The Incredibles*

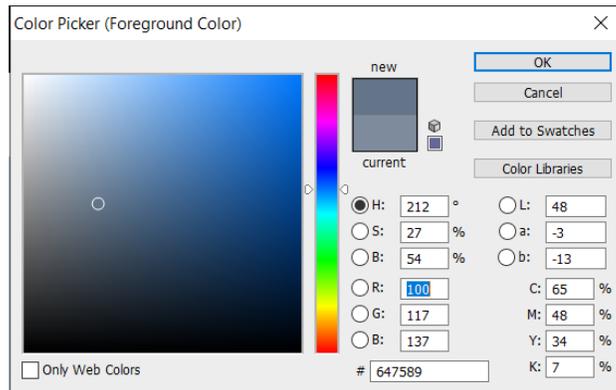
(*Dokumentasi penulis*)



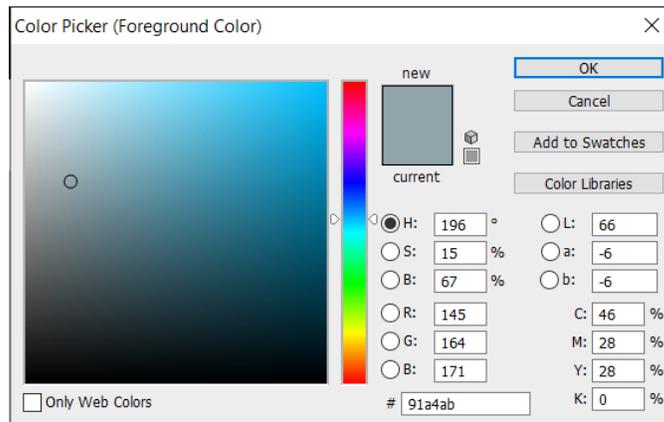
Gambar 3.7. Hue 1 dari color palette *The Incredible*
(Dokumentasi penulis)



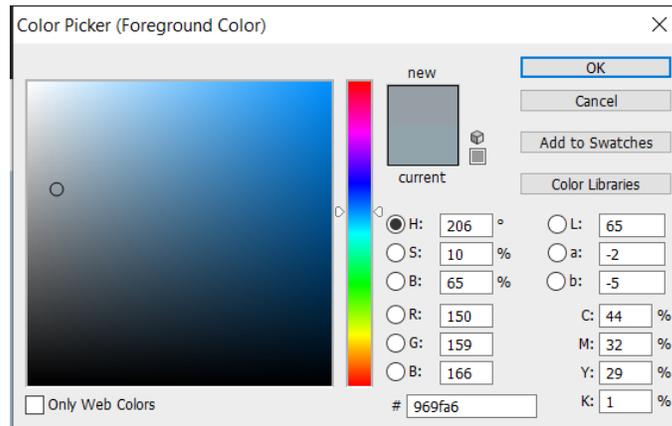
Gambar 3.8. Hue 2 dari color palette *The Incredible*
(Dokumentasi penulis)



Gambar 3.9. Hue 3 dari color palette *The Incredible*
(Dokumentasi penulis)



Gambar 3.10. Hue 4 dari color palette *The Incredible*
(Dokumentasi penulis)



Gambar 3.11. *Hue 5* dari *color palette The Incredible*
(Dokumentasi penulis)

Penulis mengambil 5 warna utama dari *shot* ketika karakter Bob di kantornya dan menganalisis kombinasi warna menggunakan *software Photoshop CS 6*. Dapat terlihat bahwa dominan warna yang digunakan menggunakan kombinasi *hue* biru dengan *value* nyaris putih sehingga menimbulkan kesan *desaturated* abu-abuan, dengan intensitas *brightness* berada pada 61% sampai 87 % dari *color palette*. Adapun kombinasi warna harmonis yang digunakan adalah *analogous* karna kombinasi *hue* tepat bersebelahan tanpa melompati *hue* yang lain pada *color wheel*. pemilihan warna yang cenderung pucat dan mendekati abu-abu tersebut dapat mendukung emosi lemas dan tidak bergairah yang dirasakan Bob.

2. *American Beauty*

American Beauty merupakan film dengan *genre* drama yang pertama kali rilis di Amerika Serikat pada tahun 1999. Film ini disutradarai oleh Sam Mendes dan ditulis oleh Alan Ball. Cerita berfokus pada karakter utama bernama Lester Burnham, ialah seorang pria paruh baya yang membenci pekerjaannya dan juga membenci pernikahannya dengan Carolyn.

Pada awal film diperlihatkan karakter Lester Burnham kecewa terhadap keluarganya. Hal tersebut dapat dilihat dari Burnham yang membenci istrinya, begitupun istrinya yang bernama Carolyn yang tidak memiliki cinta dalam pernikahan mereka. Anak mereka berdua pun juga tidak menunjukkan sikap yang bahagia melihat hubungan kedua orangtuanya. Kemudian, diceritakan pula Lester di tempat kerjanya terjebak dalam kebosanan dan kejenuhan mengerjakan pekerjaannya di kantor untuk menulis pada sebuah majalah media. Pada awal film juga akan diperlihatkan Lester bertemu dengan Brad, ia memberitahu Lester bahwa pekerjaannya tidak memenuhi standar dan berada dalam ancaman bahaya.



Gambar 3.12. Salah satu *shot* penggunaan kombinasi warna biru dengan abu-abu, menghasilkan kombinasi dominan *monochrome*

(*American Beauty*, 1999)

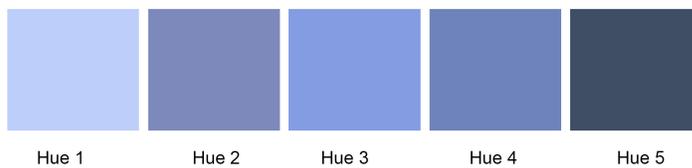
Penggunaan warna dominan abu-abu dengan kombinasi *hue* biru nampak mendominasi *shot*. Hal tersebut dimaksudkan untuk perasaan Lester yang merasa terjebak dan kehilangan semangat hidup. Warna abu-abu seperti pendapat Johnson (2010) bahwa abu-abu dapat mewakili perasaan sesak dan ketidakpercayaan diri, ditambah dengan *hue* biru yang menurut Bellantoni (2005) dapat mewakili dan mendukung perasaan ketidakberdayaan. Hal tersebut sejalan dan mendukung dengan sikap Lester dalam *shot* tersebut. Kejengkelan dan frustrasi dari karakter Lester terlihat dari ekspresi, gestur dan cara berbicara kepada Brad. Cahaya yang digunakan pun terlihat redup dengan warna abu-abu untuk mendukung suasana kejemukan dari Lester.



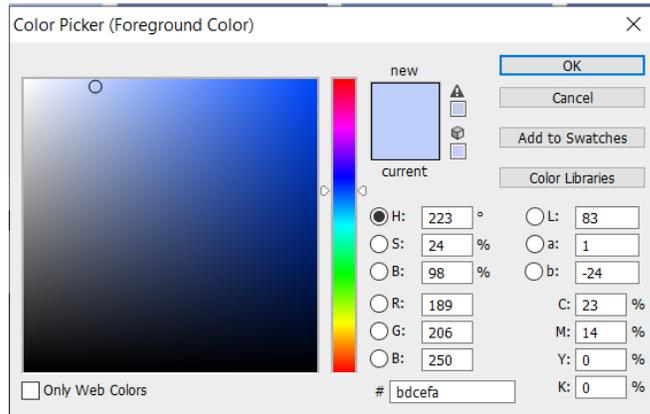
Gambar 3.13. Salah satu *shot* dengan dominan abu-abu dan tampak pantulan bayangan Lester seakan terpenjara
(American Beauty, 1999)



Gambar 3.14. Suasana kantor tempat Lester bekerja didominasi abu-abu kombinasi biru
(American Beauty, 1999)

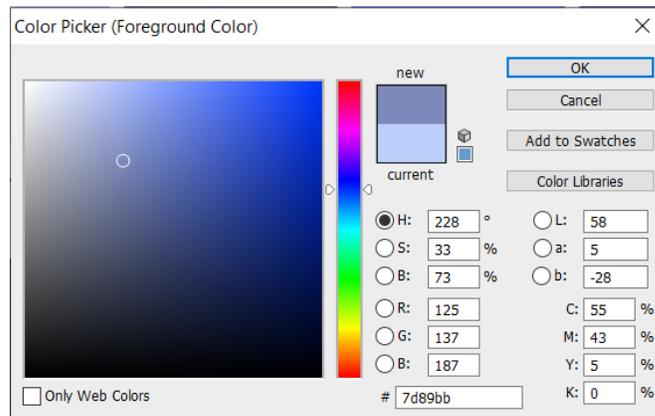


Gambar 3.15. *Color palette* dari *American Beauty* pada *shot* ketika Lester bekerja di dalam kantor didominasi abu-abu kombinasi biru
(Dokumentasi pribadi)



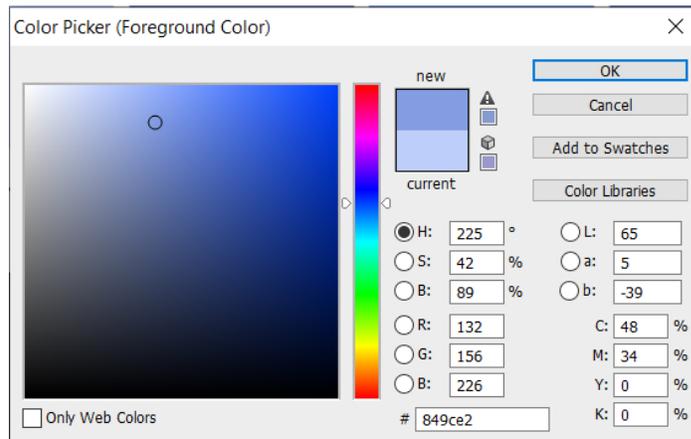
Gambar 3.16. Hue 1 dari Color palette American Beauty pada shot ketika Lester bekerja di dalam kantor

(Dokumentasi pribadi)



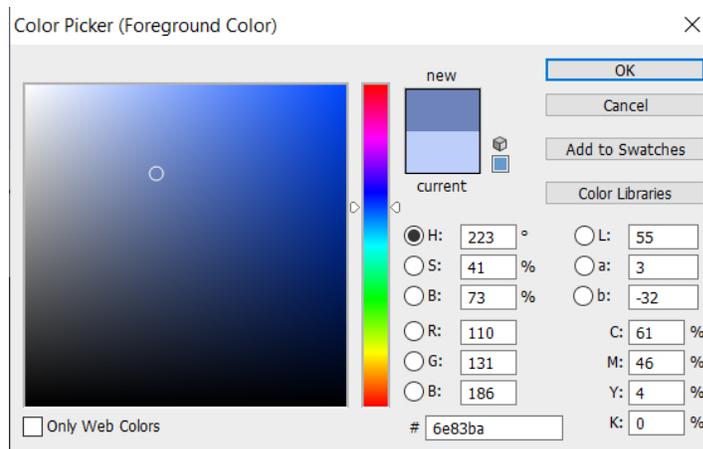
Gambar 3.17. Hue 2 dari Color palette American Beauty pada shot ketika Lester bekerja di dalam kantor

(Dokumentasi pribadi)



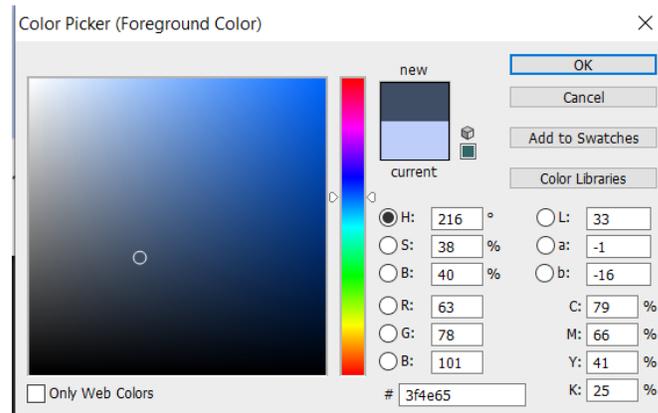
Gambar 3.18. Hue 3 dari Color palette American Beauty pada shot ketika Lester bekerja di dalam kantor

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.19. Hue 4 dari Color palette American Beauty pada shot ketika Lester bekerja di dalam kantor

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.20. Hue 5 dari Color palette American Beauty pada shot ketika Lester bekerja di dalam kantor

(Dokumentasi pribadi)

Pada film *American Beauty*, kombinasi warna antara abu-abu dan sedikit hue biru nampak sering dipergunakan. Hal tersebut juga sejalan lurus dengan cerita *narativ* di dalam film, perasaan Lester yang terjebak, merasa jenuh dan ketidakberdayaannya akan pekerjaan dan nasib hidupnya. Penulis mengambil 5 warna utama dari *shot* ketika Lester bekerja di dalam kantor nya sebagai *color palette* dari *shot* tersebut.

3. *Inner Workings*

Inner Workings merupakan animasi 3 dimensi pendek karya Studio Walt Disney dengan durasi 6 menit. Animasi ini dipimpin oleh Leo Matsuda sebagai direktor dan diproduseri oleh Sean Lurie. Animasi ini rilis ditayangkan pada tahun 2016

sebelum film animasi Moana yang dipublikasi oleh Disney juga tayang di bioskop. Cerita berpusat kepada seorang pria pekerja kantoran dalam menjalani hari-harinya, namun secara lebih dalam beberapa organ di dalam tubuh karakter utama juga melakukan kegiatan rutinitasnya. Otak, jantung, paru-paru, lambung, otot, ginjal dan lainnya mengerjakan tugasnya masing-masing selayaknya tugas harian biasa. Kemudian cerita berjalan, jantung di dalam tokoh utama mengekspresikan keinginan dari tokoh utama untuk duduk sejenak dan sarapan, atau bermain ke pantai dan mencoba kacamata yang dijual oleh seorang gadis. Namun, otak menginginkan agar tokoh utama segera melakukan pekerjaannya di kantor dan menghindari segala kemungkinan ia akan mendapatkan musibah atau masalah.

Ketika karakter utama melakukan pekerjaannya di kantor, warna *shot* didominasi oleh warna *desaturated* abu-abu dengan campuran *hue* kehijauan. Pencahayaan menjadi lebih redup jika dibandingkan dengan keadaan di luar kantor. Suasana jenuh dengan kegiatan dan aktifitas berulang terlihat di dalam adegan oleh karakter utama dan karakter lain yang juga bekerja di dalam kantor. Nampak pula kombinasi *hue* kehijauan yang melapisi adegan, hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Johnson (2010) bahwa warna hijau dapat mewakili perasaan

kejenuhan dan perasaan lemas. Dengan hal tersebut, mendukung dengan apa yang dirasakan tokoh utama, kejenuhan akan bekerja. Karakter otak menyadari hal tersebut, kegiatan dan rutinitas yang terus berulang tetap akan membawa tokoh utama kearah kematian dan kesendirian pula, sebelum akhirnya membiarkan karakter jantung untuk mengambil alih dan membiarkan tokoh utama untuk bersenang-senang sementara.



Gambar 3.21. Salah satu *shot* dalam animasi pendek *Inner Workings* yang menunjukkan kejenuhan yang dihadapi oleh karakter utama

(*Inner Workings*, oleh Leo Matsuda, 2016)



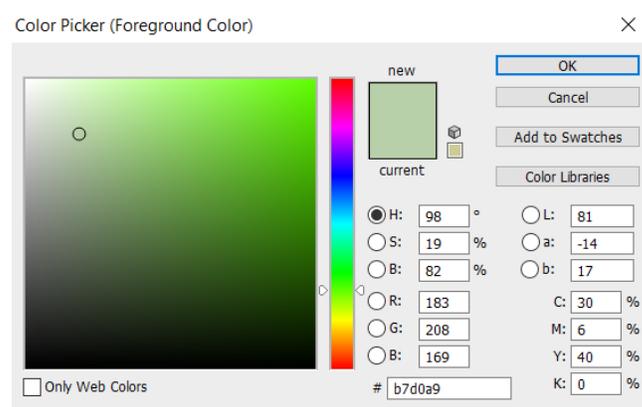
Gambar 3.22. *Shot* di dalam kantor ketika tokoh utama terus melakukan pekerjaan jenuh yang terus berulang sebelum memutuskan untuk 'mengikuti kata hatinya'

(*Inner Workings*, oleh Leo Matsuda, 2016)



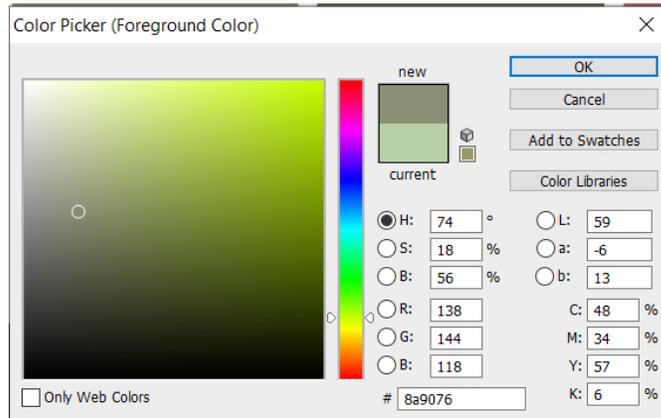
Gambar 3.23. *Color palette* dari *Inner Working* pada *shot* ketika karakter utama berada di dalam kantor

(Dokumentasi pribadi)



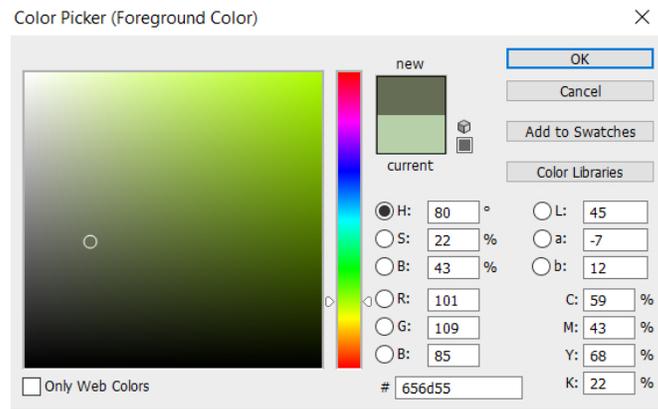
Gambar 3.24. *Hue 1* dari *Color palette* dari *Inner Working* pada *shot* ketika karakter utama berada di dalam kantor

(Dokumentasi Pribadi)



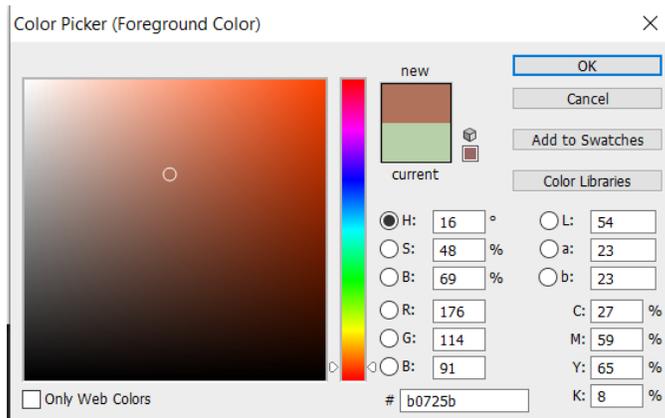
Gambar 3.25. Hue 2 dari *Color palette* dari *Inner Working* pada *shot* ketika karakter utama berada di dalam kantor

(Dokumentasi Pribadi)



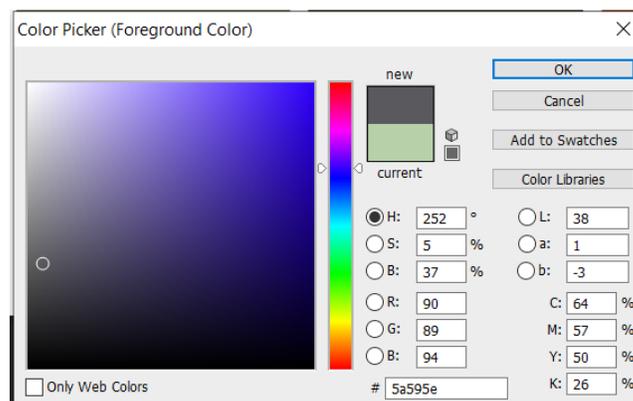
Gambar 3.26. Hue 3 dari *Color palette* dari *Inner Working* pada *shot* ketika karakter utama berada di dalam kantor

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.27. Hue 4 dari *Color palette* dari *Inner Working* pada *shot* ketika karakter utama berada di dalam kantor

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.28. Hue 5 dari *Color palette* dari *Inner Working* pada *shot* ketika karakter utama berada di dalam kantor

(Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.2. *Shots* yang menunjukkan emosi kemarahan dalam konflik

1. *Vertigo*

Vertigo merupakan film karya Alfred Hitchcock yang rilis di Amerika pada tahun 1958 dengan genre *psychological thriller*. Film ini menceritakan tentang seorang detektif bernama John “Scottie” Ferguso, yang pada satu kasus yang ia alami mendapatkan musibah dan mengakibatkan dirinya menderita *acrophobia* (ketakutan berlebih terhadap ketinggian) dan *vertigo*. Karena Scottie menderita *acrophobia* dan *vertigo*, ia terpaksa diberhentikan dari pekerjaannya sebagai seorang detektif. Namun Scottie mendapatkan pekerjaan baru dari salah satu kolega nya untuk menginvestigasi dan membuntuti istri koleganya yang bernama Madelaine, seiring berjalannya film akan diperlihatkan tentang obsesi Scottie terhadap Madelaine.



Gambar 3.29. *Shot close up* Madelaine dan kombinasi warna merah dan hijau

(*Vertigo*/ Alfred Hitchcock, 1958)

Pada satu *shot* yang tampak di Gambar 3.29. adalah pertama kalinya karakter utama Scotty melihat Madelaine dan awal mula obsesinya terhadap Madelaine bangkit. Nampak kombinasi warna hijau dan warna merah. Merah mendominasi *background* dari siluet wajah Madelaine yang terlihat cantik tanpa cacat, namun juga *dress* hijau yang digunakan Madelaine terlihat mencolok ditengah para pelanggan sebelum *shot* siluet ini ditampilkan. Selama beberapa detik, warna merah dari dinding restoran diperlihatkan dalam film menjadi lebih tajam, hal tersebut menandakan obsesi Scotty terhadap Madelaine mulai bangkit. Merah merupakan warna yang dapat diasosiasikan dengan perasaan cinta, obsesi, dan bahaya. Sementara warna hijau diasosiasikan dengan perasaan *destruktif*, racun, dan dalam film *Vertigo* ini, hijau selalu ada bersamaan dengan sosok Madelaine dan keinginannya akan kematian, mendukung sifat Madelaine yang memiliki kecenderungan untuk bunuh diri.

Seiring berjalannya film, cerita bergerak dan memberitahu bahwa sosok Madeline sebenarnya tidak pernah ada. Sosok Madeline di dalam film ternyata adalah seorang aktris yang diperankan oleh karakter lain bernama Judy, ia diperintahkan untuk menyamar dan berpura-pura menjadi Madeline oleh Gavin, suami asli Madeline sekaligus kolega Scotty.

Setelah kematian Madeline ‘asli’ yang dibunuh oleh Gavin, Scotty dihantui oleh rasa kehilangan yang teramat meskipun sebenarnya sosok Madeline yang selama ini ada di kepalanya tidak pernah ada. Pada akhirnya, Scotty mengetahui bahwa Madeline merupakan sosok yang diperankan Judy, dan Judy pada akhirnya menaruh perasaan asmara pada Scotty. Akan tetapi, obsesi Scotty pada sosok Madeline yang sempurna tidak hilang, dan Scotty ‘membuat’ dan ‘menciptakan’ Judy agar berubah menjadi Madeline. Obsesi tersebut dituruti oleh Judy dan akan mengantarkan ke kehancuran dirinya sendiri. Judy mengenakan serta berperilaku selayaknya Madeline atas perintah Scotty, dan semakin lama akan kehilangan identitas dirinya sendiri.



Gambar 3.30. *Shot* Judy dikelilingi warna hijau
(*Vertigo*/ Alfred Hitchcock, 1958)

Pada Gambar 3. 30. nampak terlihat siluet Judy di sisi jendela kamar dengan pantulan warna hijau dari cahaya neon dari luar kamarnya. *Shot* ini adalah awal titik bahwa Scotty

telah berhasil ‘membangkitkan’ Madeline dari kematian, siluet figur kecantikan ideal yang bisa didapatkan kembali oleh Scotty. Akan tetapi, warna hijau tersebut merupakan asosiasi aura ‘kematian’ dari Madeline, sedangkan warna merah adalah obsesi Scotty terhadap sosok Madeline sebagai wanita sempurna.

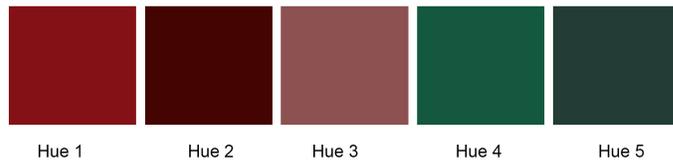


Gambar 3.31. *Shot* ketika Scotty telah berhasil ‘membangkitkan’ Madeline, serta transisi Judy yang telah kehilangan dirinya sendiri

(*Vertigo*/ Alfred Hitchcock, 1958)

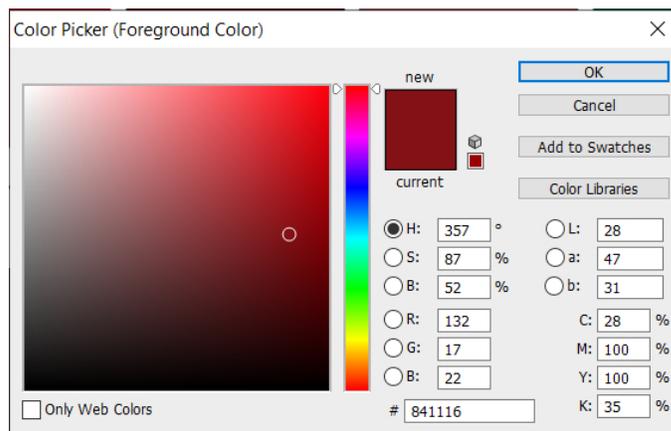
Warna hijau juga diperlihatkan ketika pada akhirnya Judy sudah benar benar menjadi Madeline pada *shots* Gambar 3. 31. *Shot* tersebut memberikan warna hijau *vivid* jelas di *background* ketika Scotty dan Judy berciuman. Akan tetapi, warna hijau tersebut mendukung bahwa dengan ‘menghidupkan’ sosok Madeline, transisi Judy menjadi ‘sesuatu yang telah mati’ mencapai kesempurnaan. Judy kehilangan dirinya sendiri, destruktif kepada dirinya sendiri dengan mengikuti permintaan obsesi dari Scotty, hingga pada akhir film akan mengantarkan ke dirinya yang juga wafat setelah jatuh dari menara.

Adapun penulis juga mengambil 5 *hue* utama sebagai *color palette* yang digunakan pada *shot* ketika karakter Madeline diperlihatkan secara *close up*. Pembaca dapat melihat bahwa pemilihan warna yang digunakan mempunyai saturasi *hue* yang kuat, sehingga menciptakan warna yang *vivid* serta penggunaan warna merah dikombinasikan dengan hijau sebagai kombinasi warna harmonis komplementari.



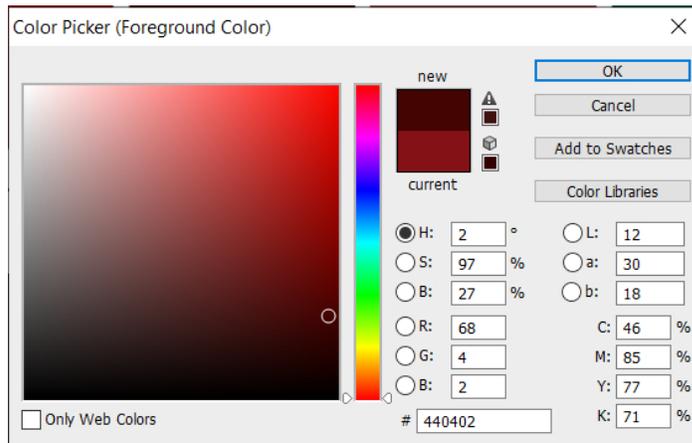
Gambar 3.32. *Color palette* dari *Vertigo*

(Dokumentasi pribadi)



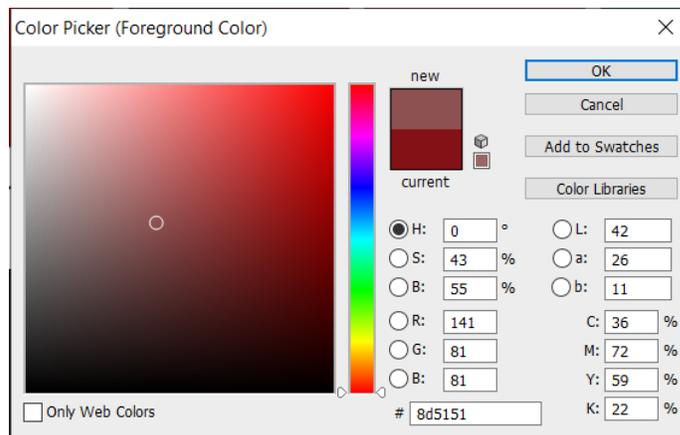
Gambar 3.33. *Hue 1* pada *Color palette* dari *Vertigo*

(Dokumentasi pribadi)



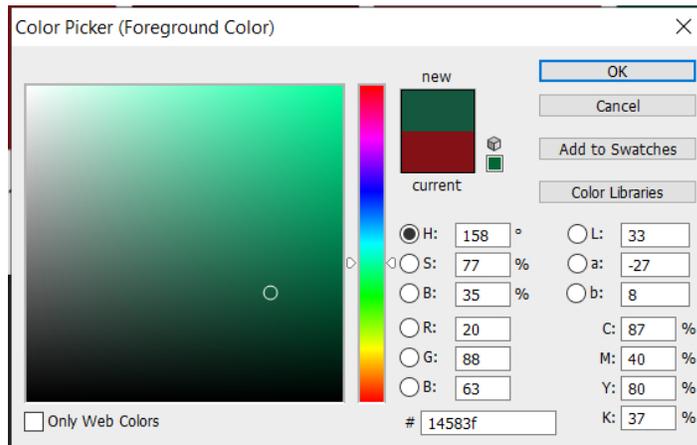
Gambar 3.34. Hue 2 pada Color palette dari Vertigo

(Dokumentasi pribadi)

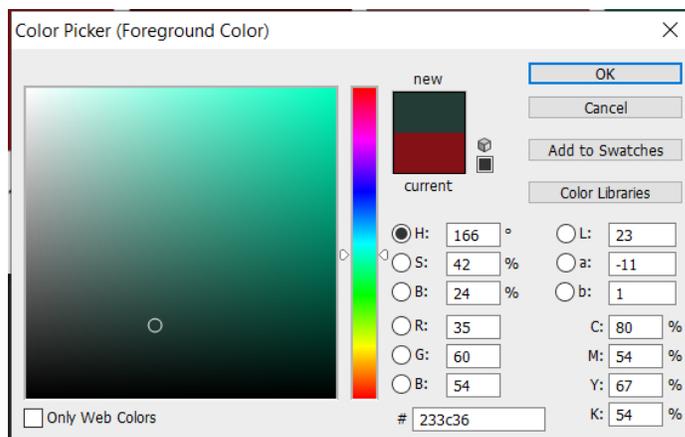


Gambar 3.35. Hue 3 pada Color palette dari Vertigo

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.36. *Hue 4* pada *Color palette* dari *Vertigo*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.37. *Hue 5* pada *Color palette* dari *Vertigo*
(Dokumentasi pribadi)

2. *Attack on Titan*

Attack on Titan merupakan animasi 2 dimensi *series* yang diproduksi oleh Wit Studio, studio animasi dari Jepang berdasarkan cerita komik karya Hajime Isayama dengan judul yang sama pula. Season pertama animasi ini terdiri dari 25 episode dan pertama kali dirilis pada tahun 2013.

Animasi *Attack on Titan* di season pertama menceritakan tentang keinginan dan perjuangan tokoh utama, Eren Yeager untuk membalas dendam dengan membunuh dan membantai para *titan*, makhluk besar seperti raksasa dan menyerupai manusia setelah melihat kampung halamannya porak poranda ketika para *titan* menerobos masuk dinding tebal dengan ketinggian 50 meter yang membatasi tempat hidup para penduduk dengan para *titan*. Di dalam cerita, ada satu kemunculan *titan* anomali dengan tinggi melebihi dari dinding pelindung yang membatasi dunia Eren dengan dunia diluar yang penuh dengan *titan*. *Titan* anomali tersebut berhasil menjebol dinding dan membuka jalan untuk *titan* lain untuk masuk ke kampung halaman Eren dan memporak-porandakannya. Kematian ibunya juga yang dimakan oleh *titan* setelah kejadian penjebolan dinding juga menjadi alasan tokoh utama untuk memenuhi keinginannya.

Pada episode pertama *Attack on Titan* menceritakan penjebolan dinding ke kampung halaman tokoh utama, Eren oleh para *titan*. Penggunaan *gradient* hijau dan merah sering digunakan pada animasi tersebut untuk membawa dan mendukung perasaan konflik destruksi dan berbahaya yang di bawa oleh para *titan* untuk karakter Eren dan kampung halamannya.

Salah satu contoh penggunaan kombinasi warna merah dan hijau nampak pada *shot* ketika *titan* muncul dan Eren pertama kalinya melihat *titan* secara langsung. Warna hijau dari mata karakter utama yang fokus melihat melihat ke arah para *titan* merupakan penggambaran bahwa Eren mengunci pandangannya pada bahaya yang ada di hadapannya. Hal tersebut sesuai pula dengan pendapat Bellatoni bahwa warna hijau dapat digunakan untuk menunjukkan suatu bahaya.



Gambar 3.38. *Shot* mata karakter utama ketika melihat *titan* pertama kali

(*Attack on Titan*/ Wit Studio, 2013)

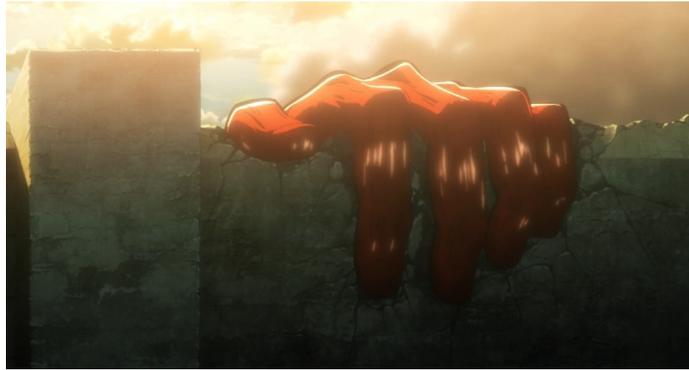
Pada gambar *shot*, tampak adegan menyorot mata karakter utama yang juga berwarna hijau, melihat akan ada kerusakan memasuki '*dunia*' milik karakter utama, dalam hal tersebut ialah kampung halamannya yang diserang oleh para *titan*. Penggunaan warna hijau yang lain dapat dilihat pula pada *shot* pertama kali *titan* anomali muncul.



Gambar 3.39. Salah satu *shot* dengan penggunaan warna dominan hijau sebelum terjadi sebuah bencana dan kerusakan dalam cerita

(*Attack on Titan*/ Wit Studio, 2013)

Shot di atas menggunakan dominan warna hijau dengan saturasi kuat saat pertama kali *titan* tiba-tiba muncul untuk menjebol dinding dan terjadi kerusakan besar yang dialami oleh karakter utama, Eren beserta tokoh-tokoh figuran yang tinggal dalam satu tempat dengan karakter utama. Warna hijau dominan dengan kontras tajam digunakan untuk mendukung suasana destruktif oleh para *titan* yang dilihat dan dirasakan langsung oleh Eren, hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Bellantoni, 2005) bahwa warna hijau bisa mewakili sifat dan suasana berbahaya dan merusak.



Gambar 3.40. Kombinasi hijau gelap dapat terlihat dari dinding dan warna merah dari tangan dari *titan* anomali

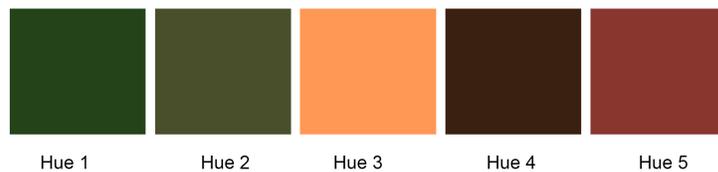
(*Attack on Titan*/ Wit Studio, 2013)

Penggunaan warna hijau terus terlihat bergantian dengan warna merah antara satu *shot* ke *shot* lain, ataupun digunakan dalam satu *shot* sekaligus demi mendukung suasana terror dan destruktif yang dibawa oleh eksistensi *titan* yang merusak kehidupan tokoh utama. Suasana destruktif didukung dengan warna hijau dan berbahaya juga didukung dengan *titan* yang ditampilkan dominan merah bagi tokoh utama sehingga membawanya pada emosi kemarahan dan dendam menjadi konflik yang dihadapi tokoh utama.

Bagi karakter utama, konflik dan kemarahan yang dirasakan Eren bertolak dengan suasana kekacauan yang diperlihatkan sepanjang film. Ketika penonton diperlihatkan para penduduk yang berlarian mencoba menyelamatkan diri masing-masing, Eren justru ke arah yang sebaliknya,

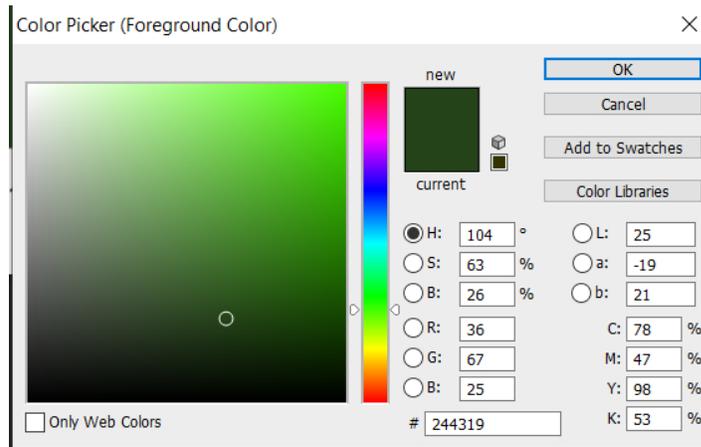
mendatangi warna merah ke daerah berbahaya untuk memastikan rumahnya selamat, namun didapatinya rumahnya sudah rusak karna tertimpa batu dengan ibunya yang tertindih puing. Episode satu diakhiri dengan karakter utama, Eren yang hanya bisa melihat ibunya wafat dimakan oleh satu *titan* secara dramatis dengan percikan darah yang berjatuhan dan memberi aksen warna merah pada layar. Warna merah tersebut akan menjadi titik awal dendam yang akan dimiliki karakter utama untuk para *titan*, dan menjadi obsesi utama karakter Eren.

Adapun penulis mengambil 5 *hue* utama yang digunakan pada *shot* di *Attack on Titan* ketika tangan dari *titan* menggapai dan menyentuh dinding sebagai *color palette*.

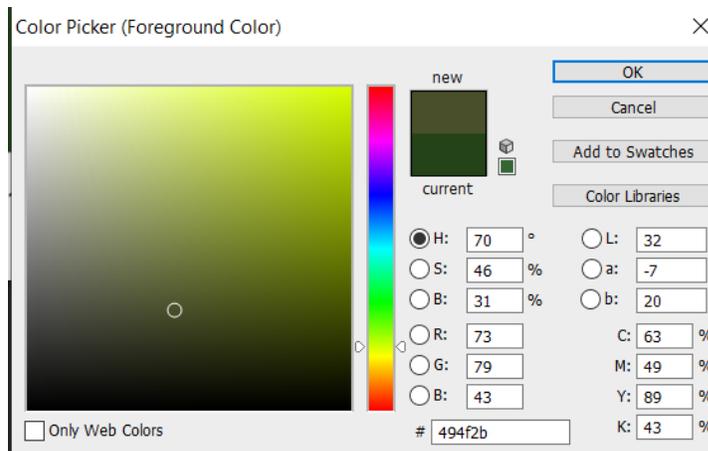


Gambar 3.41. *Color palette* dari *Attack on Titan*

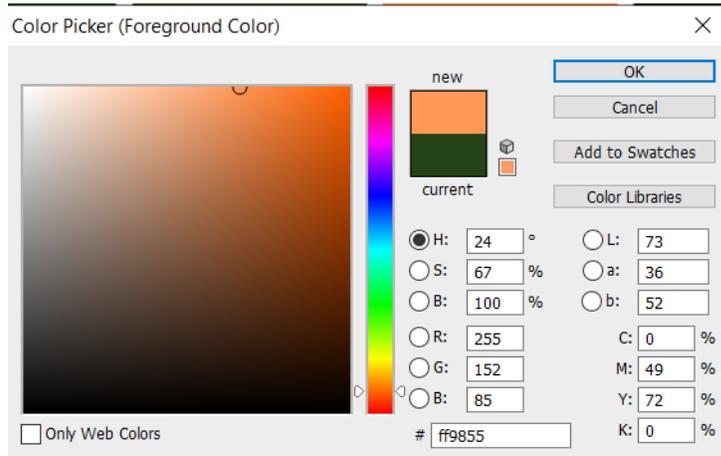
(Dokumentasi pribadi)



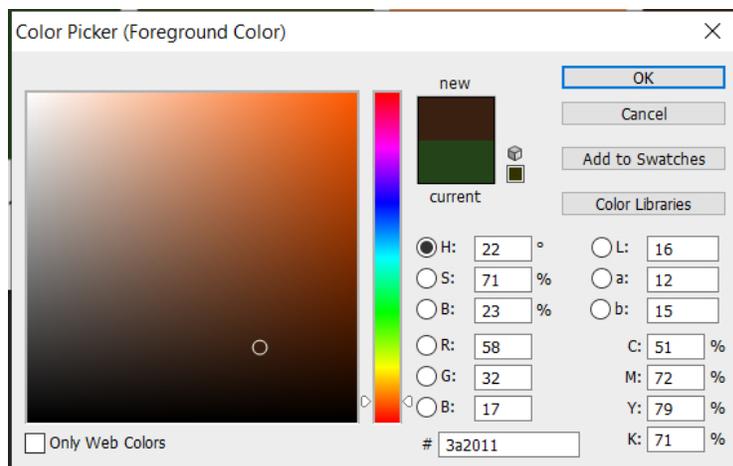
Gambar 3.42. Hue 1 dalam Color palette dari Attack on Titan
(Dokumentasi pribadi)



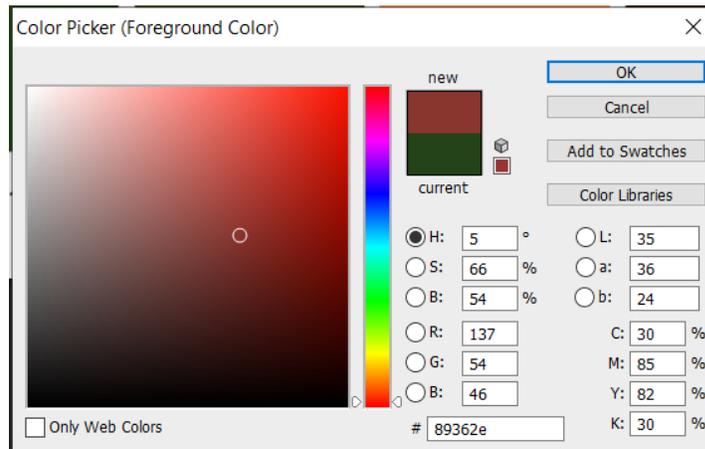
Gambar 3.43. Hue 2 dalam Color palette dari Attack on Titan
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.44. *Hue 3* dalam *Color palette* dari *Attack on Titan*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.45. *Hue 4* dalam *Color palette* dari *Attack on Titan*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.46. Hue 5 dalam Color palette dari Attack on Titan
(Dokumentasi pribadi)

3. Perempuan Tanah Jahanam

Perempuan Tanah Jahanam adalah film yang ditulis serta disutradarai oleh Joko Anwar. Film ini pertama kali rilis pada tahun 2019 di Indonesia. Cerita berpusat pada karakter utama Maya Setiawati, dan temannya bernama Dini. Cerita dibuka dengan percakapan ringan Maya dan Dini yang bekerja menjadi penjaga tol. Semakin lama mereka bercakap, masuklah ke topik dimana Maya mengeluh karena mendapat perlakuan tidak menyenangkan oleh salah satu pengendara yang selalu melewati jalan tol yang ia jaga. Maya mengaku ada seorang pengendara yang sepertinya sengaja melewati jalan tol tersebut seakan hanya ingin melihatnya, jumlah pengendara tersebut melewati tol tidaklah wajar. Di tengah perbincangan mereka,

pengendara yang dibicarakan Maya kembali melintasi jalan tol. Pengendara tersebut merupakan laki laki separuh baya, seakan sengaja tidak menjalankan mobilnya dan menatap tajam Maya. Tentu saja, karakter Maya semakin tidak nyaman dan kawannya Dini mencoba menenangkan. Perasaan lega bisa terlihat dari raut wajah Maya saat mendapati ada pengendara lain yang ingin melintas dan membunyikan klakson agar pria aneh tersebut segera menjalankan mobilnya. Namun, ketika Maya memastikan dengan menoleh dari balik jendela, Pria tidak dikenal tersebut ternyata tidak pergi dan menepi tak jauh dari pos jaga nya. Pria tersebut juga nampak keluar dari mobil, berjalan mendekati pos jaga Maya. Panik dan takut, Maya terjebak di dalam pos karena kunci pintu yang tidak bisa terbuka, ia pun mengunci jendela pos jaga nya serta Dini segera menghubungi pihak berwenang. Berikutnya adalah sang Pria asing benar ingin membunuh Maya dengan golok di tangannya, Maya mencoba menyelamatkan diri namun sempat tertangkap oleh pria tersebut. Pada akhirnya, sebelum sang pria asing berhasil melukai nya dengan golok, polisi datang dan menembak kepala pria tersebut.

Penggunaan kombinasi warna merah dan hijau dengan saturasi tinggi dapat terlihat saat pertama kali film dimulai, dengan menggunakan cahaya dari lampu jalan seakan memberi

peringatan bahwa tak lama lagi akan ada bahaya yang mendatangi siapapun yang berada pada tempat tersebut, dalam hal ini adalah tol tempat karakter Maya berjaga.



Gambar 3.47. Kombinasi warna merah dan hijau kontras terlihat dikelilingi warna hitam

(*Perempuan Tanah Jahanam* oleh Joko Anwar, 2019)

Penggunaan warna merah juga dapat terlihat ketika pengemudi misterius mengendarai mobil dan berhenti tepat di samping jendela pos jaga Maya, cahaya merah *vivid* nampak terlihat terpantul dari bawah dan mengenai seluruh badan terutama wajah sang pria ketika ia menatap tajam ke arah Maya. Warna merah tersebut seakan memberi tahu bahaya yang mengintai karakter utama, karena setelah hal itu, pria misterius tersebut berencana mencelakakan karakter utama dengan usaha untuk membunuhnya.

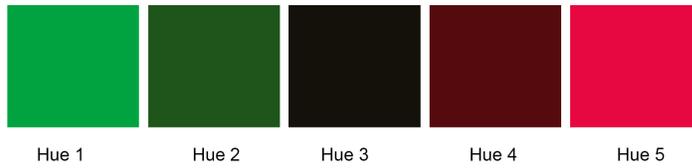


Gambar 3.48. Warna merah digunakan sebagai tanda bahaya yang ada di sekitar pria misterius

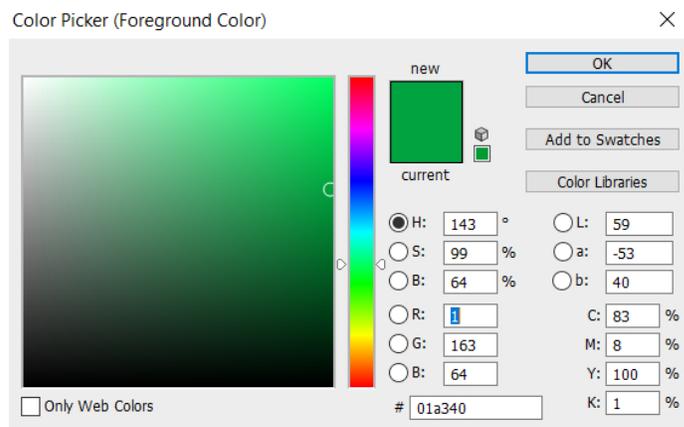
(*Perempuan Tanah Jahanam* oleh Joko Anwar, 2019)

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat dari Bellatoni bahwa warna merah dapat mewakili rasa bahaya, serta warna hijau dapat mewakili sesuatu yang bersifat jahat dan menghancurkan. Dalam film *Perempuan Tanah Jahanam* pun sejalan dengan konteks pada bagian Maya menjadi target yang hendak dibunuh oleh laki laki asing yang tidak ia kenal, sebuah awal dari konflik yang akan ia terima.

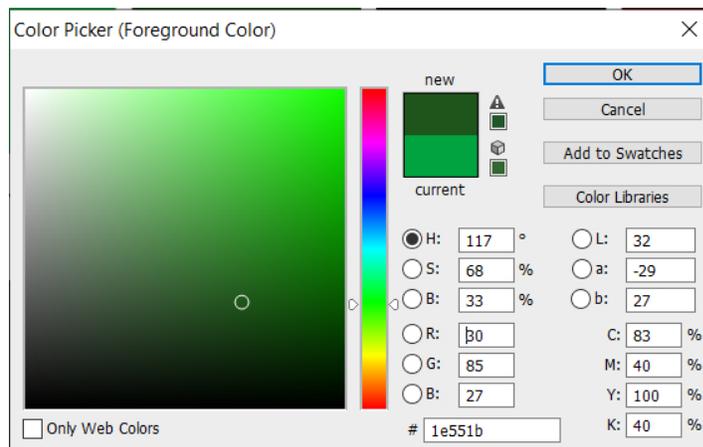
Adapun penulis juga mengambil 5 *hue* utama pada *shot* ketika lampu jalan tol tempat kaarakter utama bekerja sebagai *color palette*. Dapat dilihat bahwa warna hijau dan merah yang merupakan kombinasi harmonis warna komplementar digunakan serta saturasi yang sangat tinggi sehingga menimbulkan *hue* yang *vivid* meskipun dengan warna hitam dari malam hari yang mendominasi *shot*.



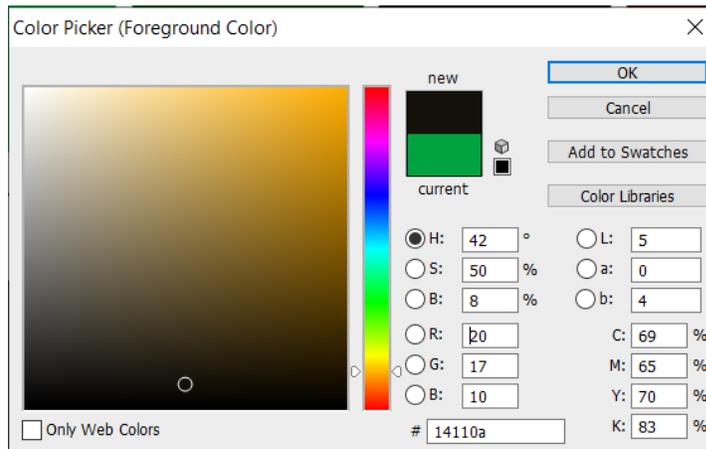
Gambar 3.49. *Color palette* dari *Perempuan Tanah Jahanam*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.50. *Hue 1* pada *Color palette* dari *Perempuan Tanah Jahanam*
(Dokumentasi pribadi)

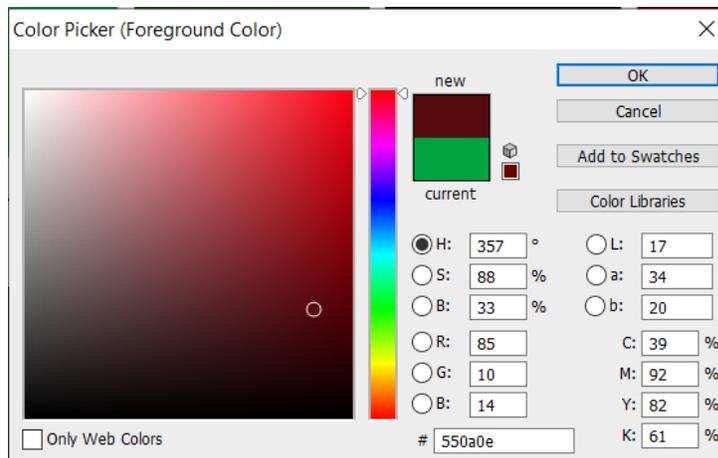


Gambar 3.51. *Hue 2* pada *Color palette* dari *Perempuan Tanah Jahanam*
(Dokumentasi pribadi)



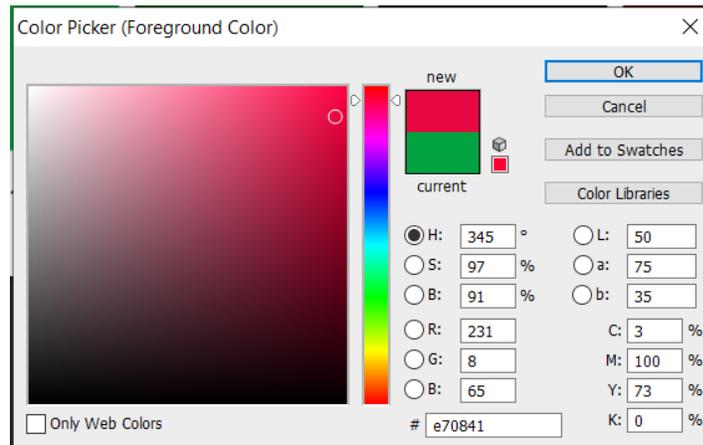
Gambar 3.52. Hue 3 pada Color palette dari Perempuan Tanah Jahanam

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.53. Hue 4 pada Color palette dari Perempuan Tanah Jahanam

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.54. Hue 5 pada *Color palette* dari *Perempuan Tanah Jahanam*

(Dokumentasi pribadi)

3.3.1.3. *Shot* yang menunjukkan emosi senang

1. *Slumdog Millionaire*

Slumdog Millionaire merupakan film produksi Christian Colson dan dengan direktor Danny Boyle. Film ini pertama kali rilis pada tahun 2008 menceritakan tentang tokoh utama, seorang pria berumur 18 tahun bernama Jamal Malik dan berasal dari Juhu Slums, sebuah daerah kumuh di India. Tokoh utama menjadi seorang kontestan pada *Who Wants to Be a Millionaire* versi India dan berhasil menjawab semua pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Keberhasilannya membawanya pada kecurigaan bahwa Jamal telah melakukan kecurangan sehingga diinvestigasi polisi, Jamal menceritakan kisahnya pada polisi dan alasan-alasannya kenapa ia bisa

menjawab pertanyaan yang diberikan padanya saat mengikuti acara.

Pada film *Slumdog Millionaire* kombinasi warna kuning dan jingga cerah digunakan setiap kali tokoh utama, Jamal, mengingat masa lalu. Nostalgia yang menurut tokoh utama membahagiakan akan diberi kombinasi kuning dan oranye cerah. Hal tersebut juga sesuai dengan (Bellantoni, 2005) yang menjelaskan bahwa warna kuning atau oranye bisa diasosiasikan dengan perasaan hangat, ramah, sesuatu yang menyenangkan.



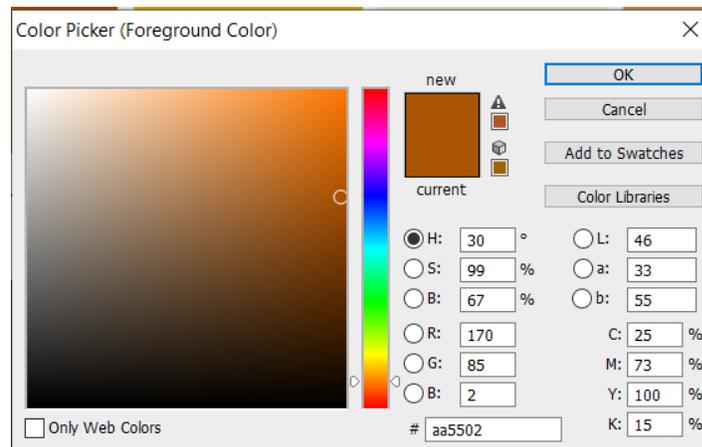
Gambar 3.55. Salah satu *shot* ketika tokoh utama mengingat kenangan indah tentang gadis yang ia cintai

(*Slumdog Millionaire*, 2008)

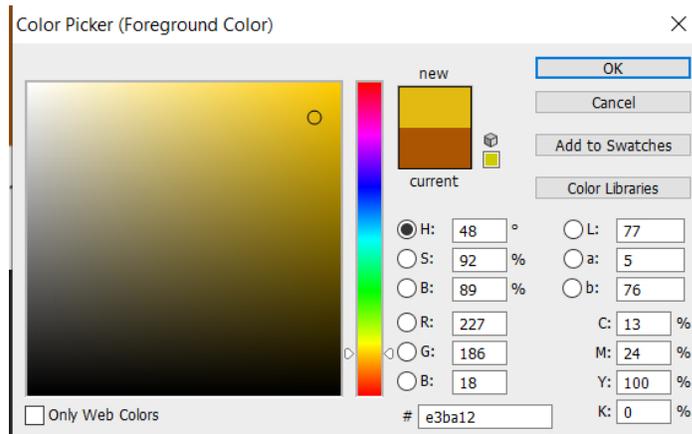
Adapun penulis juga sertakan 5 *hue* utama yang digunakan pada *shot* ketika tokoh utama mengingat kenangan indah tentang gadis yang ia cintai. Dapat terlihat penggunaan warna dominan kuning dan oranye sebagai *hue* dengan saturasi tinggi sebagai berikut.



Gambar 3.56. *Color palette* dari *Slumdog Millionaire*
(Dokumentasi pribadi)

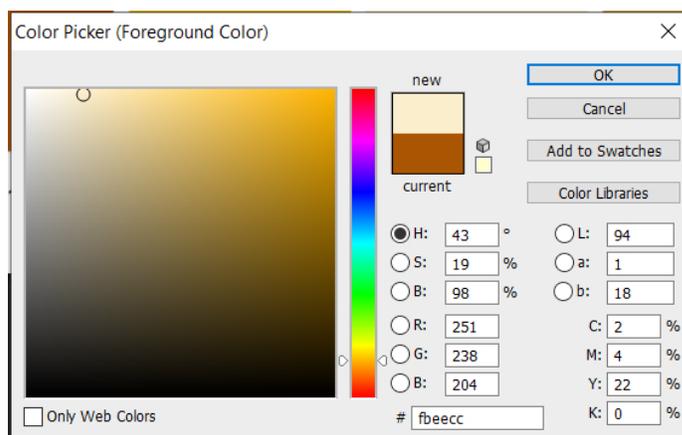


Gambar 3.57. *Hue 1* pada *Color palette* dari *Slumdog Millionaire*
(Dokumentasi pribadi)



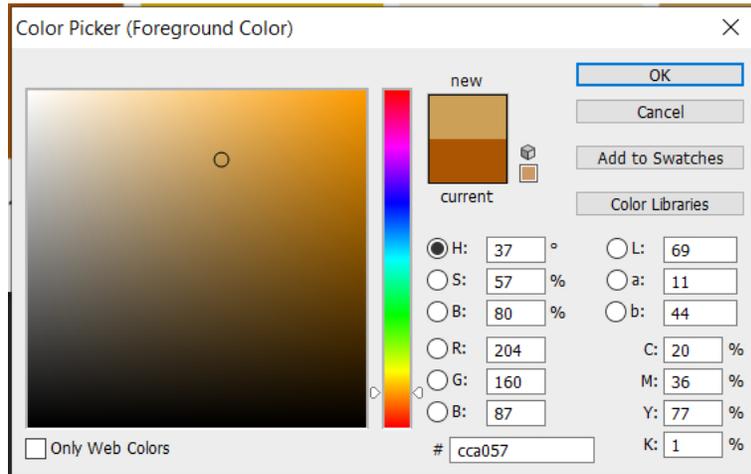
Gambar 3.58. Hue 2 pada Color palette dari *Slumdog Millionaire*

(Dokumentasi pribadi)



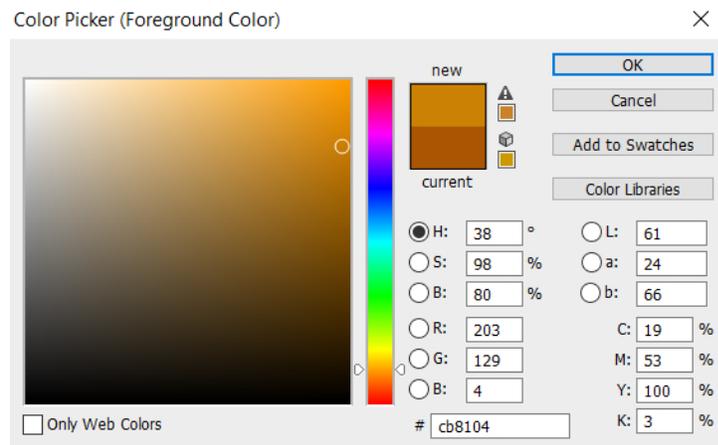
Gambar 3.59. Hue 3 pada Color palette dari *Slumdog Millionaire*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.60. Hue 4 pada Color palette dari *Slumdog Millionaire*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.61. Hue 5 pada Color palette dari *Slumdog Millionaire*

(Dokumentasi pribadi)

2. Fantastic Mr. Fox

Fantastic Mr. Fox adalah film *stop motion* yang pertama kali dirilis di Amerika Serikat tahun 2009 dengan Wes Anderson

sebagai director berdasarkan novel anak anak karya Roald Dahl dengan judul yang sama pula. Film *Fantastic Mr. Fox* menceritakan tentang tokoh utama, Mr. Fox seekor rubah cerdik yang mencuri makanan demi menghidupi keluarganya. Petani yang kesal dan tidak terima berusaha untuk mencari dan menangkap Mr. Fox beserta keluarganya dengan cara menggali tempat persembunyian mereka. Usaha para petani gagal dan tentu saja Mr. Fox berhasil lepas dari incaran manusia.

Warna oranye atau jingga cukup sering digunakan pada film ini. Oranye dengan intensitas *hue* tinggi dalam film ini digunakan untuk membentuk suasana hangat dan kekeluargaan dari Mr. Fox. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Bellantoni bahwa warna oranye atau jingga dapat mewakili emosi dan suasana kehangatan, keramahan, serta kekeluargaan.



Gambar 3.62. Salah satu *shot* di *Fantastic Mr. Fox* yang menggunakan warna dominan jingga, pengenalan karakter Mr. Fox dengan dirinya

(*Fantastic Mr. Fox* oleh Wes Anderson, 2009)



Gambar 3.63. Kombinasi-kombinasi warna hangat sering diperlihatkan dalam film *Fantastic Mr. Fox* menyesuaikan saat film ini rilis pertama kali ketika liburan *Thanksgiving*

(*Fantastic Mr. Fox* oleh Wes Anderson, 2009)

Dominan warna-warna hangat berupa oranye, kuning atau coklat cukup sering diperlihatkan di dalam film. Salah satunya ketika Mr. Fox melakukan rutinitasnya di pagi hari, perasaan hangat yang ia rasakan bersama keluarganya sering kali didukung dengan penggunaan warna-warna hangat tersebut. Hal lain dapat terlihat pula pada *shot* Gambar 3. 32. Pada bagian tersebut, Mr. Fox juga dikelilingi oleh warna hangat, hal tersebut mendukung perasaan bahagia dan kebanggaannya karna sebelumnya telah berhasil membuka jalan untuk mengambil persediaan makanan milik manusia, dipuji oleh kawan-kawannya yang lain sesama hewan lain, serta Mr. Fox berfikir bahwa ia telah berhasil memperbaiki keadaan. Padahal ia tidak mengetahui, tindakannya akan membawa masalah lebih besar. Setelah adegan acara makan bersama yang dipimpin oleh Mr. Fox, peternak yang merasa dirugikan pun meminta bantuan

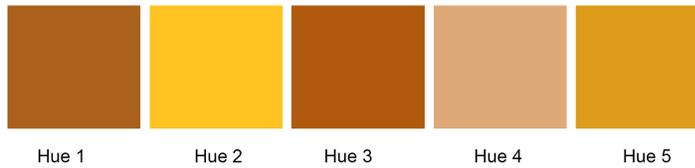
pemadam kebakaran untuk mengisi lubang persembunyian Mr. Fox dan hewan yang lain dengan alkohol.



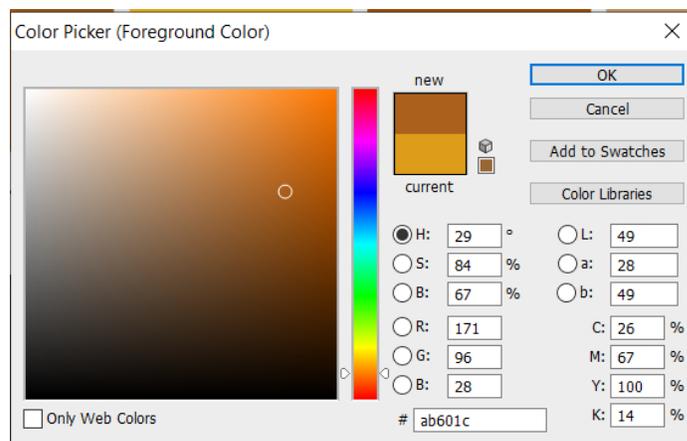
Gambar 3.64. Kombinasi-kombinasi warna kuning dan oranye digunakan untuk memunculkan suasana kekeluargaan Mr. Fox

(*Fantastic Mr. Fox* oleh Wes Anderson, 2009)

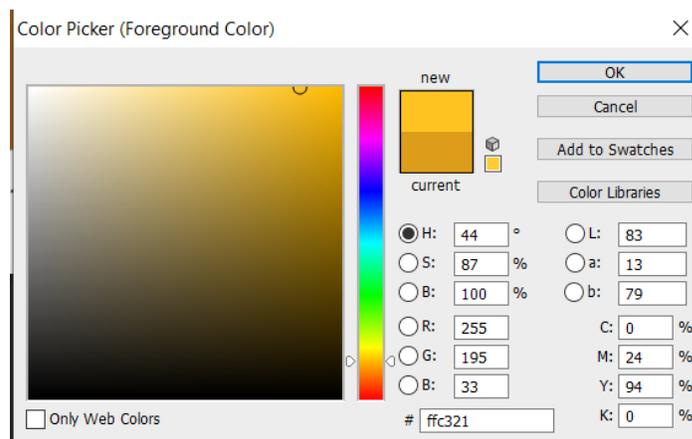
Adapun penulis juga mengambil 5 *hue* utama pada *shot* ketika karakter Mr.Fox dikelilingi oleh kehangatan dan kekeluargaan dari teman maupun keluarganya sendiri sebagai *color palette*. Dapat terlihat bahwa beberapa *hue* yang digunakan menggunakan warna dominan kuning atau jingga sebagai warna hangat dengan intensitas saturasi tinggi sehingga menjadikan *hue* nampak *vivid* serta menggunakan kombinasi warna analogus sebagai kombinasi warna harmonis.



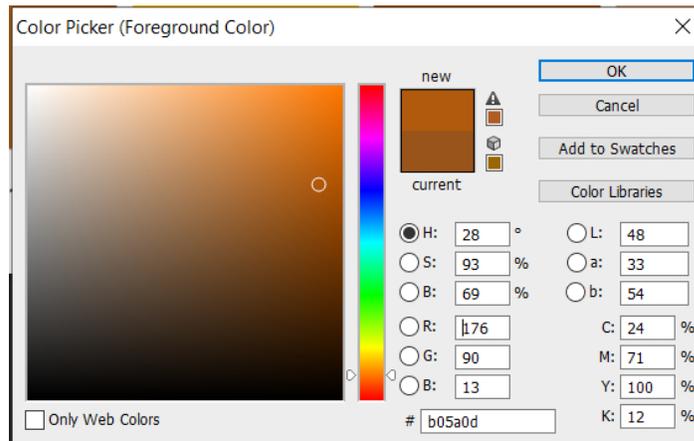
Gambar 3.65. *Color palette* dari *Fantastic Mr. Fox*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.66. *Hue 1* pada *Color palette* dari *Fantastic Mr. Fox*
(Dokumentasi pribadi)

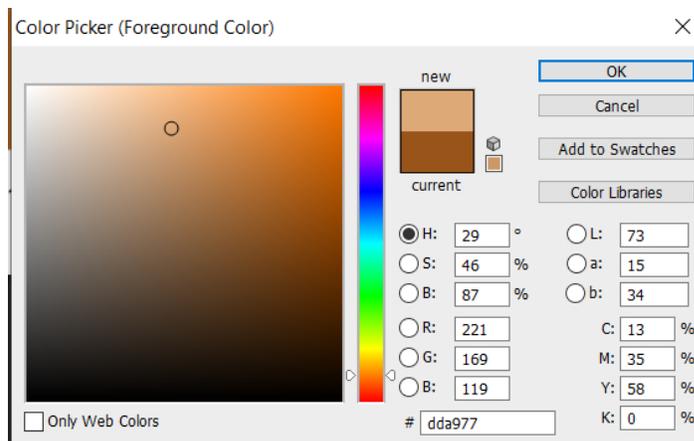


Gambar 3.67. *Hue 2* pada *Color palette* dari *Fantastic Mr. Fox*
(Dokumentasi pribadi)



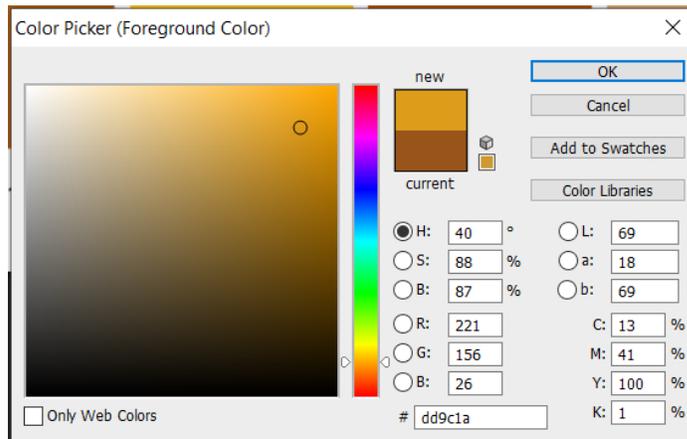
Gambar 3.68. Hue 3 pada Color palette dari *Fantastic Mr. Fox*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.69. Hue 4 pada Color palette dari *Fantastic Mr. Fox*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.70. Hue 5 pada *Color palette* dari *Fantastic Mr. Fox*

(Dokumentasi pribadi)

3. *Kubo and the Two Strings*

Kubo and the Two Strings adalah animasi *stop motion* dengan durasi 102 menit. Film ini merupakan film dengan genre *action fantasy* yang diproduksi oleh Laika, sebuah studio *stop motion* dari Amerika Serikat serta dipimpin oleh Travis Knight sebagai direktor film ini. 2016 adalah tahun pertama kali *Kubo and the Two Strings* rilis di bioskop Amerika.

Cerita *Kubo and the Two Strings* berfokus pada karakter Kubo sebagai karakter utama. Pada awal film diceritakan ibu dari Kubo kabur dari dua saudara kembarnya dan ayahnya (kakek dari Kubo), menyelamatkan Kubo yang masih bayi. Kemudian diceritakan bahwa sang kakek yang juga merupakan *The Moon King* berusaha mengambil dua mata Kubo, ia

berhasil mendapatkan mata kiri dari karakter utama dan masih mengejar Kubo hingga akhir cerita. Kubo dan ibunya berhasil selamat untuk sementara dan tinggal dalam sebuah gua di tepi pantai tak jauh dari desa penduduk untuk beberapa tahun. Mereka berdua tinggal sampai Kubo berumur 12 tahun. Ibunya yang memiliki kekuatan magis, kekuatan yang serupa juga dimiliki Kubo. Bagi Kubo, kekuatannya berupa memanipulasi kertas menjadi origami dan dipergunakan sebagai media untuk ia mencari uang di desa sebagai seorang pendongeng/pembawa cerita bagi warga desa. Sementara itu, ibunya mengalami paska trauma dan hanya bisa masuk ke keadaan bangun sepenuhnya untuk beberapa saat di tengah malam. Ibunya sesekali memberi peringatan pada Kubo untuk tidak keluar dari gua melewati matahari tenggelam atau kakek dan dua bibi kembarnya akan mengetahui keberadaannya. Namun menjelang cerita dalam film, suatu hari Kubo berada di luar gua ketika Festival Bon saat ia berusaha berbicara dengan arwah mendiang ayahnya. Dari sanalah petualangan Kubo akan dimulai.

Penggunaan warna-warna hangat berupa kombinasi jingga, coklat, atau merah beberpa kali digunakan di dalam film *Kubo and the Two Strings*. Salah satu adegan yang menggunakan warna dominan oranye pada *scene* film adalah ketika Kubo makan Bersama dengan Kera yang merupakan sosok hidup dari

jimat monyet yang diberikan oleh ibu Kubo (ketika saudara Ibu Kubo menyerang Kubo dan warga desa, ibunya menggunakan kekuatan magis terakhirnya untuk mengirim dan menyelamatkan Kubo ke tanah yang jauh dan menghidupkan jimat kera menjadi Kera salju sungguhan untuk melindungi Kubo) bersama dengan manusia setengah kumbang tanduk yang dipanggil Beetle (karakter lain yang Kubo temukan di tengah perjalanan, yang mengaku ia tidak bisa mengingat masa lalunya dan mengaku merupakan murid dari Hanzo, ayah Kubo serta rela untuk mengabdikan dirinya untuk melindungi Kubo dalam perjalanan).



Gambar 3.71. Salah satu *shot* ketika Kubo bersama Beetle dan Kera makan bersama di tengah perjalanan

(*Kubo and The Two Strings* oleh Studio Laika, 2016)

Pada *shot* tersebut, penggunaan warna-warna hangat didominasi dengan warna jingga terlihat untuk mendukung perasaan bahagia karakter utama, Kubo. Rasa kebersamaan yang belum pernah ia rasakan ialah berkumpul dan makan bersama dengan orang lain terutama keluarga lengkap.

Keramahan dan kebersamaan meskipun hanya dengan memakan ikan mentah sederhana. Hal tersebut didukung saat Kubo juga bercerita tentang perasaannya dan seberapa bahagia dirinya ketika mengingat ibunya kepada Kera dan Beetle.



Gambar 3.72. *Shot* ketika Kubo menceritakan perasaannya dan menceritakan ibunya

(*Kubo and The Two Strings* oleh Studio Laika, 2016)

Penggunaan kombinasi jingga, kuning, dan coklat yang merupakan warna-warna hangat juga dapat dilihat ketika adegan sang Kera yang telah diketahui ternyata merupakan ibu asli Kubo dan mengubah dirinya menjadi sosok kera lewat jimat yang ia miliki, kemudian menceritakan bagaimana ia dan ayah Kubo yang bernama Hanzo pertama kali bertemu dan saling jatuh hati. Warna-warna hangat digunakan untuk mendukung perasaan bahagia yang diceritakan oleh karakter ibu Kubo, kebahagiaan ketika untuk waktu yang singkat ia dikarunai cinta dari mendiang suaminya dan karunia memiliki seorang anak, ialah Kubo dan kebahagiaannya menjadi lengkap dalam satu keluarga sebelum kakek dari Kubo, *The*

Moon King mencari dan memporak porandakan kediaman Hanzo.



Gambar 3.73. Kombinasi warna hangat digunakan untuk mendukung suasana hangat ketika keluarga Kubo berkumpul

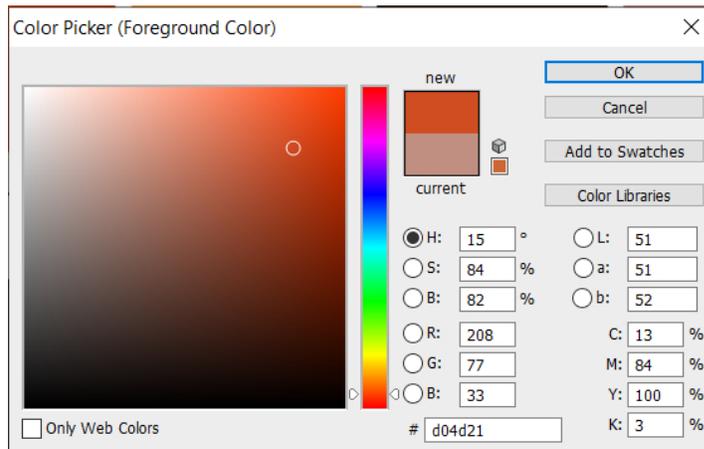
(*Kubo and The Two Strings* oleh Studio Laika, 2016)

Adapun penulis juga mengambil 5 *hue* utama pada *shot* ketika Kubo menceritakan tentang perasaannya untuk ibunya, nampak penggunaan dominan warna kuning dan jingga yang merupakan warna hangat serta sebagai kombinasi warna harmonis analogus dipergunakan dalam *shot*. 5 *hue* utama yang penulis ambil dapat dilihat sebagai berikut.



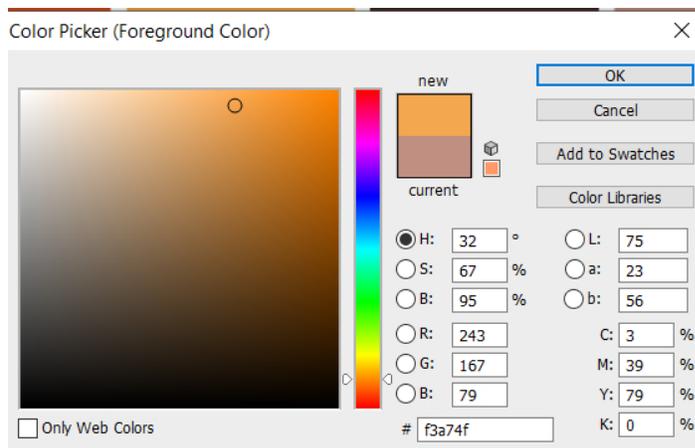
Gambar 3.74. *Color palette* dari *Kubo and The Two Strings*

(Dokumentasi pribadi)



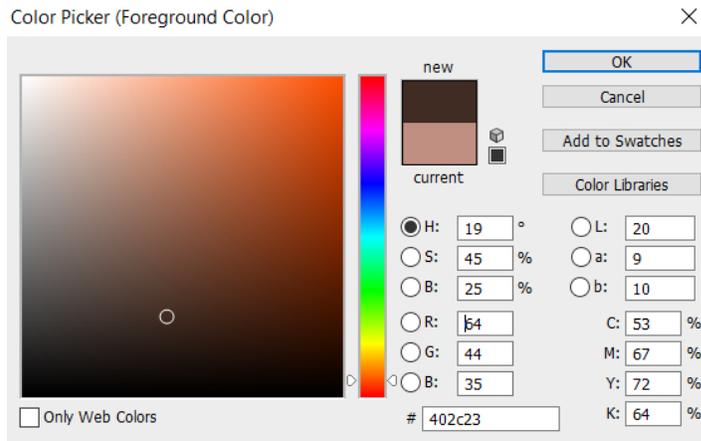
Gambar 3.75. Hue 1 pada Color palette dari *Kubo and The Two Strings*

(Dokumentasi pribadi)



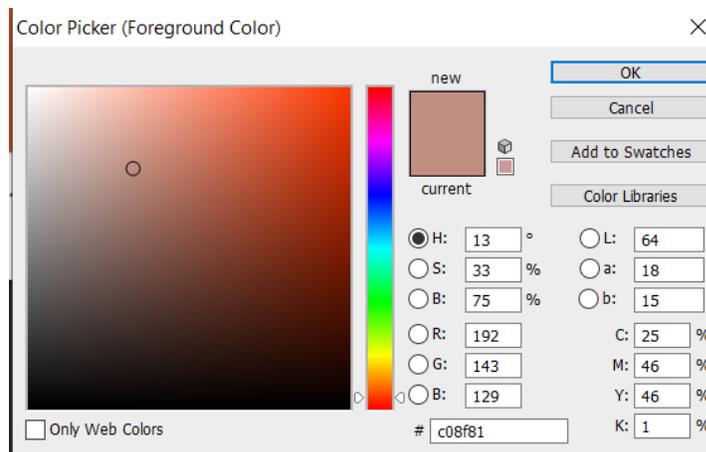
Gambar 3.76. Hue 2 pada Color palette dari *Kubo and The Two Strings*

(Dokumentasi pribadi)



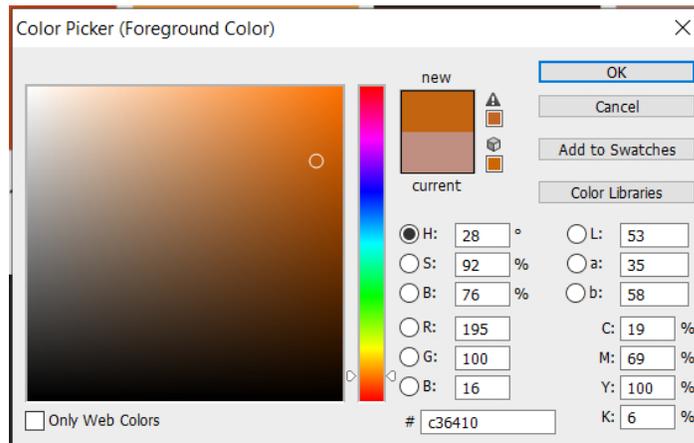
Gambar 3.77. Hue 3 pada Color palette dari *Kubo and The Two Strings*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.78. Hue 4 pada Color palette dari *Kubo and The Two Strings*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.79. Hue 5 pada Color palette dari *Kubo and The Two Strings*

(Dokumentasi pribadi)

3.4. Proses Perancangan *Color Script*

Sebelum memasuki proses perancangan *color script*, penulis juga menemukan pendapat dari Kurinsky dalam sebuah wawancara pada tahun 2014, bahwa *color script* adalah sebuah cara pemetaan warna, cahaya, dan emosi di dalam sebuah film animasi. Beliau juga berpendapat bahwa berbagai macam kombinasi warna akan memunculkan emosi tertentu dalam perancangan suatu *shot* atau *scene* secara alam bawah sadar.

Kemudian, setelah melewati proses revisi dan studi mengenai *color script*, penulis memilih 3 *shots* dalam film animasi 2 dimensi “Rasa” yang akan dibahas menjadi 3 topik utama dalam sub bab ini. Perancangan tersebut didasari berdasarkan perjalanan perasaan karakter utama di dalam cerita. Sebelum memasuki proses perancangan *color script*, penulis terlebih dahulu membuat

mock up warna atau gambaran kasar bagaimana kira-kira warna secara garis besar untuk beberapa *shots* ketika karakter utama tertimpa masalah berupa mobil mogok.



Gambar 3.80. *Mock up* kombinasi warna awal yang tidak jadi terpakai
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.81. *Environment* dan kombinasi warna awal yang tidak jadi dipergunakan
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.82. *Environment* luar warung dan kombinasi warna awal yang tidak jadi dipergunakan
(Dokumentasi pribadi)

Awalnya, penulis merancang warna dengan kombinasi dominan biru dan hijau ketika tokoh utama mengendarai mobil dalam perjalanannya atau sedang tidak di kantornya, dengan latar waktu pada siang hari ketika karakter utama pergi dalam perjalanannya. Namun setelah mendapatkan data-data dari bab sebelumnya sebagai acuan dan referensi, penulis memutuskan untuk mengganti *color script* dalam film dan mengganti latar waktu menjadi sore hari atau senja. Di dalam film animasi “Rasa”, penulis membagi animasi mendai 3 babak utama, ialah yang pertama ketika tokoh utama merasakan perasaan jenuh di dalam kantor, yang kedua ketika tokoh utama merasakan kemarahan atas nasib sial yang menimpa dirinya di tengah jalan, kemudian yang terakhir adalah perasaan bahagia karena masih ada orang-orang yang ia rasa baik dan mau membantu dirinya saat ia

sampai di sebuah warung. Dari 3 babak tersebut, penulis memilih 3 *shots* yang mewakili setiap babak ialah *shots* 7, 29, dan 53.

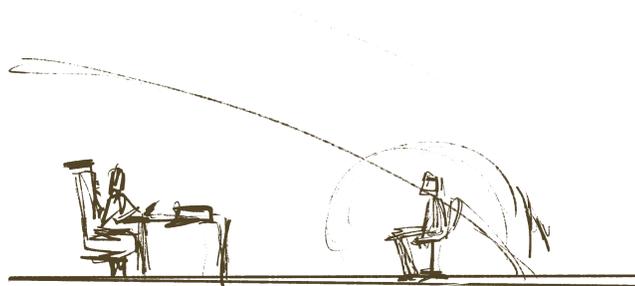


Gambar 3.83. *Color scrip* final yang penulis pergunakan setelah melewati proses revisi

(Dokumentasi pribadi)

3.4.1. *Shot 7*

Pada *shot* ini penulis berfokus bagaimana dapat mendukung perasaan kejenuhan yang dialami oleh karakter utama di kantornya. Yang pertama penulis lakukan adalah merancang *storyboard* sebagai gambaran kasar dari *shot 7*.



Gambar 3.84. *Storyboard* untuk *shot 7*

(Dokumentasi pribadi)

Kemudian, diperlihatkan bahwa tokoh utama yang mengalami kejenuhan dalam pekerjaannya, namun ketidaksukaannya akan pekerjaan yang ia tekuni ini tidak ia ungkapkan. Bahkan ketika ia dipanggil oleh karakter Pemimpinnya, tokoh utama hanya bisa tersenyum dan tidak ada keberanian untuk protes. Penulis meletakkan tokoh utama pada bagian yang terkena bayangan untuk mendukung ketidakberanian karakter utama protes terhadap pekerjaannya, karakter utama tetap memilih pekerjaannya meskipun dalam kejenuhan. Bertolak belakang dengan karakter Boss yang penulis tempatkan pada bagian *shot* yang terkena cahaya, karakter utama hanya bisa melihat karakter Pemimpinnya sebagai posisi sekaligus ‘cahaya’ yang ia rasa tidak bisa ia tempati. Bentuk penempatan antara

karakter Pemimpinnya dan karakter utama penulis mendapatkan inspirasi dari animasi dan bagaimana *color script Up* dirancang.

Berikutnya merupakan eksplorasi warna yang penulis rancang untuk *shot 7*. Masih berpusat dengan perasaan jenuh yang dirasakan tokoh utama, penulis berfokus untuk mencari kombinasi warna apa yang dapat mendukung untuk memunculkan perasaan jenuh. Penulis memilih kombinasi *monochrome* berupa abu-abu dikombinasikan dengan warna kehijauan dan biru. Hal tersebut berdasarkan temuan yang penulis dapat dari beberapa film berikut,

1. Penggunaan warna abu-abu ditemukan dalam film *The Incredible* saat *scene* karakter Bob bekerja di kantor nya, menciptakan suasana tidak bersemangat dan jenuh karena pekerjaannya yang tidak sesuai dengan pekerjaan sebelum miliknya saat mesih akif menjadi pahlawan super.
2. Pada film *American Beauty* dapat ditemui ketika karakter Lester masih dalam pekerjaannya di kantor. Perasaan jenuh akan pekerjaannya yang monoton nampak terlihat dari kombinasi warna dominan abu-abu kombinasi biru dengan pencahayaan redup, terutama ketika ia berhadapan dengan karakter Brad yang merupakan atasannya.
3. Penggunaan warna abu-abu dengan kombinasi hijau juga bisa didapati pada animasi *Inner Workings*. Ketika karakter utama juga bekerja di kantornya, dan melakukan pekerjaan berulang, suasana jenuh dan monoton didukung dengan pencahayaan redup dan kombinasi warna hijau

Adapun sebagai pendukung, penulis menempatkan karakter utama di bawah bayang sementara karakter Boss ada di tempat yang terkena cahaya untuk menampilkan bahwa karakter utama kurang memiliki kepercayaan diri di hadapan karakter Boss.



Gambar 3.85. *Color script* final untuk *shot 7*
(Dokumentasi pribadi)

3.4.2. *Shot 29*

Shot 9 adalah adegan ketika karakter utama terpaksa berjalan kaki dan meninggalkan mobilnya sementara untuk mencari bantuan. Penulis berfokus untuk menciptakan pemilihan warna yang bisa mendukung perasaan marah dari konflik yang dihadapi oleh karakter utama. Mirip seperti proses perancangan pada

shot 7, hal pertama yang penulis lakukan adalah membuat *storyboard* atau sketsa kasar untuk *shot* 29.



Gambar 3.86. *Storyboard* untuk *shot* 29
(Dokumentasi pribadi)

Perasaan kesal dan marah yang dirasakan karakter utama dari musibah atau konflik yang menimpanya. Di sebuah daerah yang cukup sepi, dan ia terpaksa meninggalkan mobilnya, dan karakter utama masih belum tahu apakah ia bisa mendapatkan pertolongan dari seseorang. Maka dari itu, penulis mencoba mencari warna apa yang bisa mewakili perasaan marah dari karakter utama terhadap konflik yang sedang dihadapinya.

1. Kombinasi warna hijau dan merah dapat ditemukan dalam film *Vertigo*. Meskipun warna merah identik dengan asosiasi warna dari cinta dan hasrat, namun dalam film *Vertigo* warna merah juga bisa diasosiasikan dengan perasaan obsesif yang berbahaya dari karakter Scottie. Mendukung hal tersebut, warna hijau yang juga dapat diasosiasikan

dengan sifat *destruktif* atau sesuatu yang rusak dapat dijumpai pada karakter Madelaine yang menjadi target obsesi karakter Scottie.

2. Pada film animasi *Attack on Titan*, dapat dijumpai lagi penggunaan warna hijau dan merah. Warna merah *vivid* dari *titan* anomali berkontradiksi dengan warna kombinasi hijau yang diberikan untuk suasana kota tempat karakter utama, Eren beberapa detik sebelum terjadi kerusakan. Warna merah bisa diasosiasikan menjadi warna yang mewakili sifat sesuatu yang berbahaya, sementara warna hijau bisa diasosiasikan dengan sesuatu yg merusak atau rusak.
3. Penggunaan warna hijau dan merah lain juga bisa ditemui di film *Perempuan Tanah Jahanam*. Pada adegan pembuka film, ketika karakter Maya bertugas di sebagai petugas penjaga tol, penonton disuguhkan dengan warna merah dan hijau yang terpancar dari lampu jalan tol. Berikutnya barulah datang laki laki misterius yang hendak mencelakakan karakter Maya. Hal tersebut dapat menjadi pertanda bahwa sesuatu yang berbahaya akan datang dan “merusak” di tempat tersebut.

Berangkat dari temuan tersebut, maka penulis memutuskan untuk memilih kombinasi warna merah dan hijau untuk mewakili perasaan marah yang dirasakan oleh karakter utama untuk *shot 29*. Warna merah digunakan untuk mendukung perasaan marah yang dirasakan oleh karakter utama sebagai warna dominan, sementara itu warna hijau digunakan untuk mendukung konflik yang dialami karakter, serta kemarahan karakter utama yang justru

menambah kesialan bagi dirinya sendiri karena sebelum *shot* 29 digambarkan bahwa karakter utama melempar kunci untuk mengganti ban ke tanah dan berbalik justru melukai dirinya sendiri.



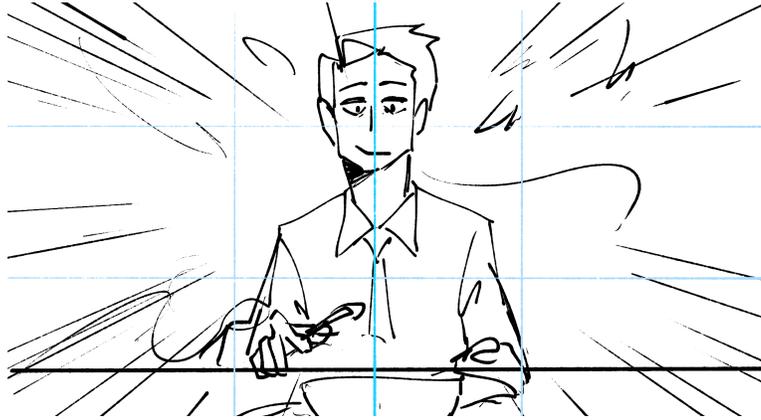
Gambar 3.87. *Color script* final untuk *shot* 42
(Dokumentasi pribadi)

3.4.3. *Shot* 53

Shot 53 merupakan *shot* ketika karakter utama diberikan bantuan berupa makanan hangat dari sang pemilik warung. Bentuk kebaikan kecil tersebut menimbulkan perasaan bahagia atau senang dari karakter utama. Karena hal tersebut, penulis berfokus dalam pemilihan warna apa yang dapat mewakili perasaan senang dan bahagia dari karakter utama pada *shot* 53.

Sebelum masuk ke bagian perancangan warna, seperti perancangan *shots* sebelumnya, yang penulis lakukan adalah menggambar *storyboard* kasar.

Sketsa *storyboard* untuk *shot* 53 akan membantu penulis sebagai acuan dalam menempatkan warna apa saja yang dapat digunakan.



Gambar 3.88. *Storyboard* untuk *shot* 52

(Dokumentasi pribadi)

Berikutnya penulis mencari beberapa film yang memiliki konteks serupa berupa perasaan bahagia sebagai referensi media

1. Pada film *Slumdog Millionaire* dapat ditemukan setiap kali karakter utama dalam film bernama Jamal memikirkan atau mengingat tentang perempuan yang ia cintai, maka *shot* akan menggunakan dominasi warna berupa kuning atau jingga *vibrant*. Setiap kali Jamal mengingat dengan wanita yang ia cintai pula, adegan menggunakan warna-warna hangat dan memberikan kesan menyenangkan.
2. Warna-warna hangat juga bisa dijumpai dalam film *Fantastic Mr. Fox*. Penggunaan warna hangat dengan dominasi kuning atau jingga dapat

ditemui hamper dalam setiap *shots* ketika Mr. Fox bersama dengan keluarganya. Warna-warna hangat tak hanya digunakan ketika Mr. Fox berada di luar ruangan, namun juga ketika ia di dalam ruangan, mengikuti suasana kekeluargaan yang ia miliki bersama keluarga kecilnya.

3. Penggunaan kombinasi warna hangat berupa jingga, kuning, serta merah hangat juga dapat ditemukan dalam film *Kubo and The Two Strings*. kombinasi warna-warna tersebut digunakan ketika Kubo menceritakan perasan bahagianya dapat berkumpul bersama Beetle dan Kera, seakan ia merasakan perasaan bahagia yang sama apabila ia bisa berkumpul bersama kedua orangtua lengkapnya.

Berangkat dari temuan yang penulis dapatkan, maka penulis memutuskan menggunakan kombinasi warna-warna hangat, meliputi warna dominan seperti kuning dan jingga sebagai *mood* utama untuk *shot* 53. Warna hangat berupa kuning ataupun jingga juga digunakan untuk mendukung sikap keramahan dan kebaikan sederhana yang diterima oleh karakter utama, dalam hal ini digambarkan dalam bentuk pemberian makanan. Adapun penempatan cahaya yang penulis berikan untuk *shot* 53 berada tepat di tengah dan mengenai karakter secara seutuhnya. Hal tersebut dimaksudkan sebagai bentuk ‘cahaya’ yang akhirnya bisa ia dapat. Meskipun karakter utama tidak

mendapatkan ‘cahaya’ seperti yang dimiliki sosok karakter Pemimpinnya, namun pada *shot* 53 karakter utama memiliki ‘cahaya’ miliknya sendiri.



Gambar 3.89. *Color script* final untuk *shot* 52

(Dokumentasi pribadi)