

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penulis membuat sebuah rancangan terhadap *color script* dari tugas akhir berupa proyek film animasi pendek 2D berjudul “Maén” dengan perkiraan durasi 3 menit. Perancangan berfokus pada hal-hal yang mendukung pembuatan *color script* sehingga tersampaikan maksud dari film kepada penonton. Perancangan berdasarkan analisis dari landasan beberapa teori yang dikaitkan dengan observasi. Untuk teori diantaranya adalah komponen warna, *color harmony*, psikologi warna yang berkaitan dengan emosi. Sedangkan untuk observasi, dilakukan analisis terhadap beberapa film baik animasi maupun *live action* yang nantinya akan dijadikan sebagai referensi perancangan. Berdasarkan hal tersebut maka perancangan dibuat berdasarkan metode kualitatif.

3.1.1 Sinopsis

Film animasi pendek 2D “Maén” menceritakan kisah seorang anak laki-laki bernama Aubrey yang pergi berkunjung bersama kedua orang tuanya ke Rumah Kungkung dalam rangka perayaan tahun baru imlek. Namun mulai dari perjalanan dan ketika sampai disana, Aubrey fokus bermain *game console* dan tidak acuh pada sekitar. Bahkan ketika yang lain saling kionghie, Aubrey tetap sibuk sendiri. Sampai akhirnya Mama menyuruh Aubrey untuk sembayang dan membuat Aubrey lepas dari gamenya walau pada awalnya Aubrey tidak mengindahkan. Ketika selesai sembayang, *game console* tersebut menghilang. Aubrey kebingungan dan

mencari disekitar namun hasilnya nihil. Aubrey memutuskan untuk bertanya kepada Mama.

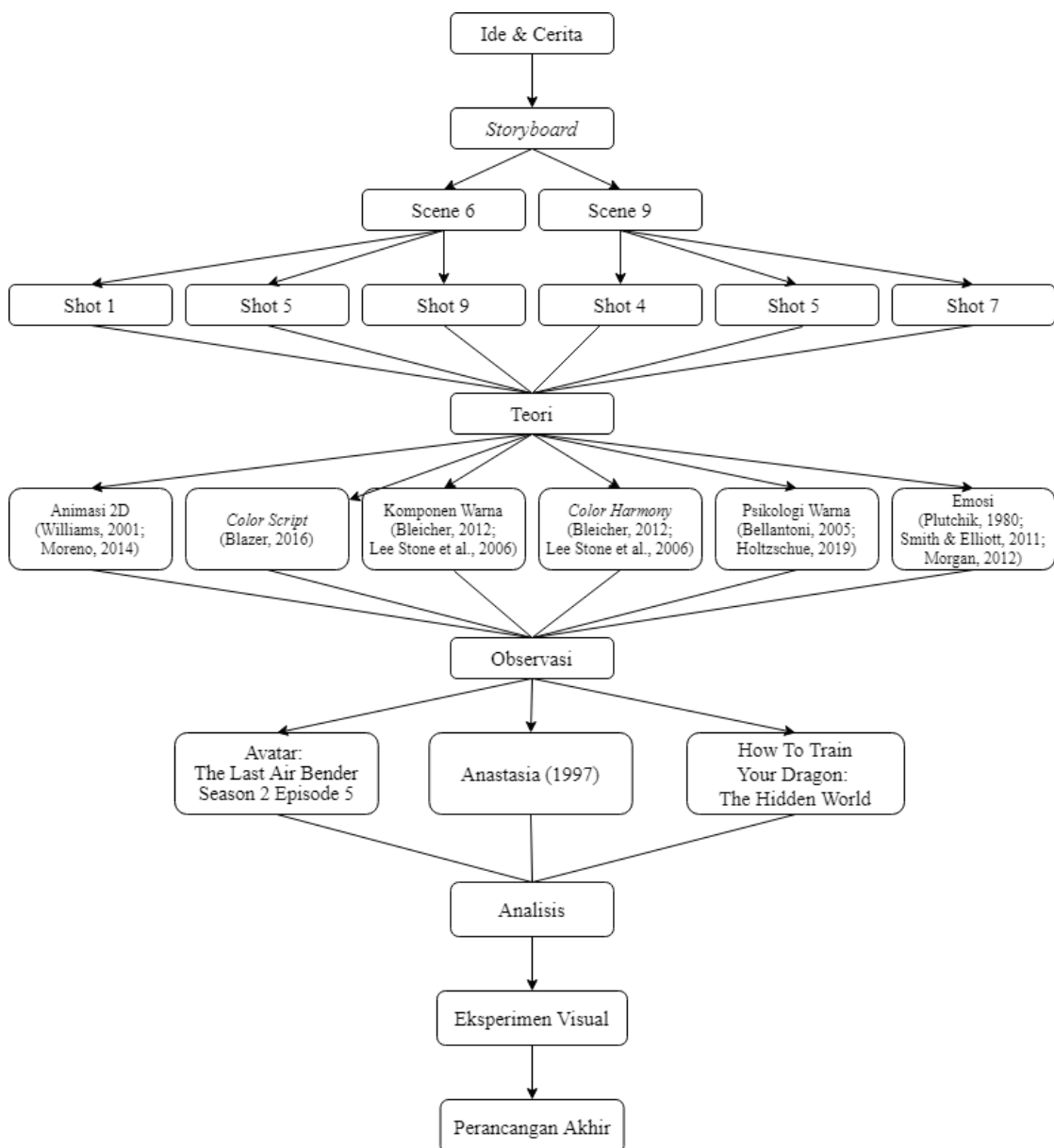
Namun karena dari awal Mama sudah mengingatkan Aubrey untuk membaur karena ini adalah acara keluarga. Mamapun marah kepada Aubrey karena dianggap tidak menghargai dan mengancam tidak akan menggantinya. Setelah dimarahi, Aubrey diam di ruangan tersebut sambil duduk dan hampir menangis. Berselang beberapa saat, Aubrey mendengar gelak tawa saudara-saudaranya yang ketika dilihat ternyata sedang bermain di depan. Merasa tertarik dengan yang dilihatnya, Aubrey memutuskan untuk melihat lebih dekat. Merasa permainan tersebut mirip dengan yang ia punya, Aubrey akhirnya memiliki keinginan untuk ikut walaupun sebelumnya salah satu saudaranya sudah mengajak namun Aubrey seperti menolak ajakan bermain bersama. Setelah bermain, Aubrey merasa kembali bersemangat.

3.1.2 Posisi Penulis

Dalam pembuatan film animasi pendek 2D “Maén”, melibatkan tiga orang dalam satu tim di mana salah satunya yaitu penulis. Penulis mengambil peran sebagai producer dan colorist. Hal tersebut berarti penulis memiliki tanggung jawab utama yaitu membuat rancangan produksi sebagai producer dan membuat *color script* untuk keseluruhan film sebagai colorist. Tetapi dalam penulisan ini, pembahasan hanya akan terfokus pada pembuatan *color script* film yang sudah ditentukan sebelumnya di batasan masalah.

3.2. Tahapan Kerja

Proses pembuatan film animasi pendek 2D “Maén” sendiri terbagi menjadi tiga yaitu pra-produksi, produksi dan post-produksi. Di mana pada tahap awal, ditentukan ide lalu dikembangkan secara bersama-sama sehingga menjadi cerita.



Gambar 3.1. Skema Perancangan *color script* "Maén"
(Dokumentasi pribadi)

Setelah terbentuknya cerita, dibuatlah *storyboard* untuk memvisualkannya setiap adegan. Setelah selesai, dipilih adegan yang memiliki emosi sehingga bisa dibahas yaitu pada scene 6 dan 9. Kemudian penulis mulai mencari teori-teori terkait warna dan emosi untuk dijadikan dasar dari pembahasan. Teori-teori tersebut yaitu untuk warna yaitu *color script*, komponen warna, *color harmony* dan psikologi warna yang secara tidak langsung berkaitan dengan teori emosi. Berdasarkan hal itu, penulis melakukan observasi terhadap beberapa film yang sekiranya bisa dijadikan acuan atau referensi. Film-film tersebut meliputi animasi maupun *live action* yang memiliki suasana dan warna yang sesuai dengan adegan yang akan penulis rancang.

Teori yang sebelumnya telah dipilih akan diterapkan untuk menganalisis film-film referensi tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan tahap eksperimen visual, di mana hasil analisis referensi sebelumnya akan coba penulis terapkan kepada pada perancangan adegan yang menjadi fokus pembahasan. Setelahnya akan dipilih penerapan yang mana sekiranya sesuai dengan maksud penulis. Hasil tersebut menjadi tahap akhir dari perancangan terhadap *color script* dalam film animasi pendek 2D “Maén”.

3.3. Acuan

Untuk membuat sebuah perancangan, dibutuhkan beberapa acuan. Penulis memilih beberapa film untuk dijadikan sebagai referensi. Film yang sekiranya mempunyai kesamaan dengan “Maén” dari segi cerita. Di mana adanya adegan kehilangan ‘sesuatu’ baik yang dialami oleh tokoh utama ataupun tokoh lainnya sehingga

membuatnya sedih, namun nantinya si tokoh akan senang karena ‘sesuatu’ kembali atau tergantikan.

3.3.1 *Avatar: The Last Airbender*

Serial “*Avatar: The Last Airbender*” terpilih menjadi referensi pertama. Serial animasi asal Amerika Serikat ini rilis pada tahun 2005 dan memiliki 3 season. Untuk referensi, penulis memilih *season 2* episode 5 dikarenakan pada episode tersebut tokoh Sokka mengalami kehilangan bumerangnya dalam pelarian dari para bandit negara api yang tiba-tiba datang.



Gambar 3.2. *Color script Avatar Ep 5 Season 2*
(Dokumentasi pribadi)

1. Kehilangan Bumerang

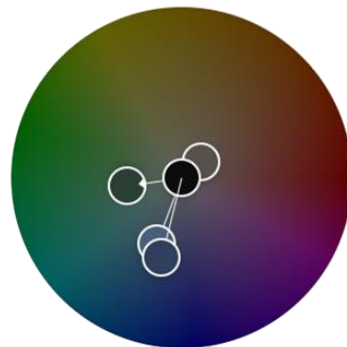
Dalam adegan ini Sokka kesal karena Aang dan Katara menunda keberangkatan untuk mengambil barang mereka yang ketinggalan padahal sebelumnya sudah bersiap untuk kabur. Sedangkan dirinya tidak diperbolehkan oleh Katara untuk mengambil bumerang dengan alasan tidak ada waktu lagi. Padahal bumerang telah menjadi identitas bagi Sokka.



Gambar 3.3. Cuplikan Sokka kehilangan bumerang

(Dokumentasi pribadi)

Sebagai *scene* pembuka dari episode 5. Adegan penyerangan ini memiliki latar waktu yang diperkirakan pada pagi hari, sekitar jam 5 di mana matahari belum sepenuhnya terbit sehingga menciptakan *blue hour*. Hal itu juga didukung dengan kegiatan mereka bertiga yang sebelumnya masih tertidur lelap namun tiba-tiba terbangun karena kerusuhan yang ditimbulkan oleh kedatangan para bandit.



H: 220	H: 212	H: 147	H: 28	H: 0
S: 48	S: 42	S: 34	S: 15	S: 0
V: 37	V: 49	V: 25	V: 35	V: 5

Gambar 3.4. Data warna saat kehilangan bumerang

(Dokumentasi pribadi)

Setelah dilakukan pengecekan warna, *color palette* yang muncul seperti yang ada pada gambar 3.4. Kisaran *value* dari warna yang muncul adalah 40.4 dengan angka tertinggi 56 dan terendah 25. Kemudian untuk kisaran *saturation* 36.8 dengan angka tertinggi 48 dan terendah 15. Lalu penerapan *color harmony* yang digunakan adalah *split complementary*. *Scene* ini didominasi warna biru. Hal tersebut sesuai dengan teori Bellantoni (2005) yang menyatakan bahwa biru menunjukkan ketidakberdayaan. Sokka yang awalnya menunjukkan kekesalan, namun akhirnya pasrah karena bumerangnya tertinggal.

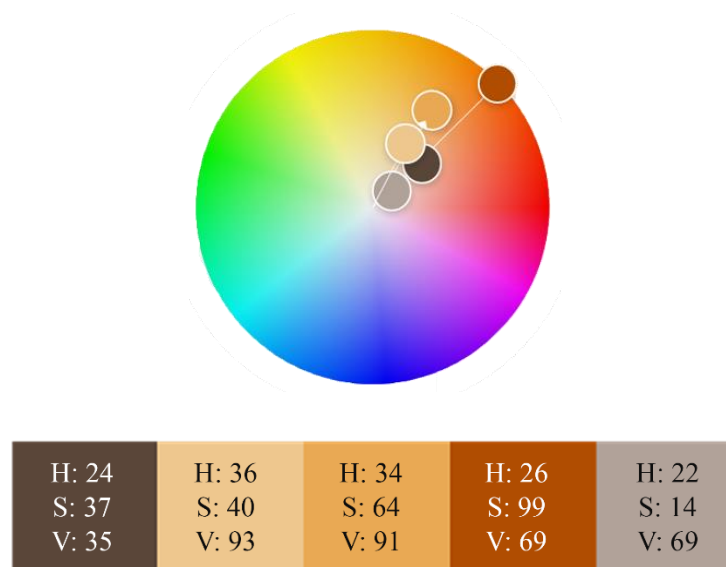
2. Mendapatkannya Kembali

Menuju akhir episode, terdapat *scene* di mana para bandit di hutan tadi menyerang sebuah desa untuk di klaim sebagai bagian dari negara api. Kebetulan saat itu Avatar sedang diberi hukuman. Melihat desa akan dihancurkan, rakyat meminta bantuan. Sokka ikut membantu dengan taktiknya. Namun ternyata taktik tersebut membuat bumerangnya kembali.



Gambar 3.5. Cuplikan Sokka mendapatkan bumerangnya lagi
(Dokumentasi pribadi)

Untuk latar waktu pada *scene* ini, diperkirakan sore hari di mana matahari mulai menunjukkan tanda akan terbenam. Sehingga *color palette* yang muncul seperti gambar 3.6.



Gambar 3.6. Data warna saat bumerang kembali
(Dokumentasi pribadi)

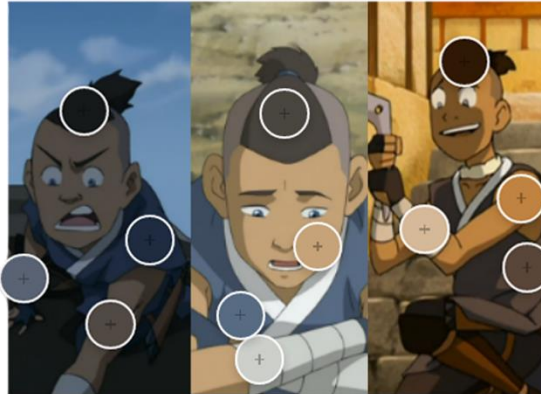
Kemudian untuk kisaran *value* yaitu 77.4 dengan angka tertinggi di 99 dan terendah di 35. Sedangkan kisaran *saturation*, 44.8 dengan angka tertinggi di 69 dan terendah di 14. Selanjutnya, untuk penerapan *color harmony* yang digunakan yaitu *monochromatic*. Warna *scene* ini didominasi oleh orange sehingga menampilkan kesan hangat. Hal ini sesuai dengan pendapat Bellantoni (2005) yaitu orange dapat menunjukkan suasana ceria. Hal tersebut sesuai dengan emosi Sokka yang begitu senang saat mendapatkan kembali bumerangnya.

Setelah melakukan pengamatan pada kedua *scene* tersebut penulis menyimpulkan sebagai berikut.

Table 3.1. Hasil observasi kedua *scene* pada serial Avatar

No.	Adegan	Emosi	Komponen Warna	Psikologi Warna	<i>Color Harmony</i>
1.	Sokka kehilangan bumerang di hutan.	Sedih	Tingkat <i>saturation</i> dan <i>value</i> yang sama-sama rendah.	Dominan biru, menunjukkan ketidakberdayaan	<i>Split Complementary</i>
2.	Sokka mendapatkan kembali bumerangnya di pedesaan	Bahagia	Tingkat <i>saturation</i> rendah, namun tingkat <i>value</i> tinggi.	Dominan oranye, menunjukkan suasana ceria.	<i>Monochromatic</i>

Menurut penulis, penggunaan warna-warna dalam kedua *scene* tersebut mengikuti emosi dari Tokoh Sokka. Di mana ketika Sokka kehilangan bumerang, warna yang dominan pada *scene* tersebut adalah biru. Sedangkan ketika Sokka mendapatkan kembali bumerangnya, warna dominan yaitu oranye. Dominan warna dari kedua *scene* ini memberikan perubahan *local color* terutama pada tokoh Sokka.



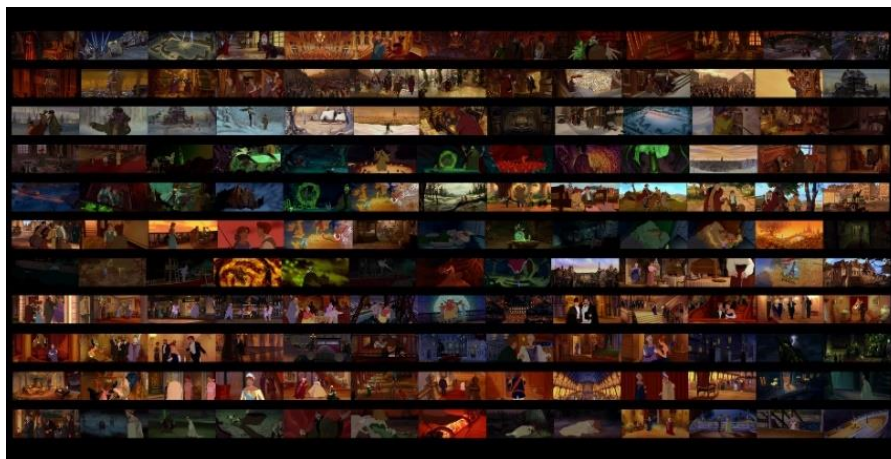
Gambar 3.7. Perbandingan warna Sokka
(Dokumentasi pribadi)

Penulis membuat perbandingan antara warna saat Sokka sedih, *local color* dan saat Sokka mendapat kembali bumerangnya seperti yang terlihat pada gambar diatas. Tokoh Sokka konsisten dalam ketiga adegan yang berbeda tersebut karenanya penulis dapat membandingkan warna rambut, kulit, baju dan ikatan pergelangan tangannya. Untuk rambut memiliki *local color* abu-abu hangat (*armadillo*) dengan tingkat *saturation* 14 dan *value* 29. Ketika sedih mengalami penurunan *value* 19 tingkat dan kenaikan *saturation* satu tingkat. Sedangkan ketika senang mengalami kenaikan *saturation* 78 tingkat dan penurunan *value* 10 tingkat. Kemudian untuk warna kulit memiliki *local color* coklat hangat (*laser*) dengan tingkat *saturation* 39 dan *value* 78. Ketika sedih mengalami penurunan *saturation* 22 tingkat dan *value* 46 tingkat. Sedangkan ketika senang mengalami kenaikan *saturation* 27 tingkat dan penurunan *value* 3 tingkat. Kemudian warna bajunya yang memiliki *local color* biru langit yang dingin (*blue bayoux*) dengan tingkat *saturation* 34 dan *value* 51. Terakhir warna ikatan pergelangan tangan yang memiliki *local color* *chartreuse* terang dengan tingkat *saturation* 2 dan *value* 81.

Ketika sedih mengalami penurunan *value* 36 tingkat dan kenaikan *saturation* 20 tingkat. Sedangkan ketika senang mengalami kenaikan *saturation* 27 tingkat dan *value* 3 tingkat.

3.3.2 Anastasia (1997)

Film referensi kedua yaitu Anastasia (1997). Film ini merupakan animasi drama musikal karya sutradara Don Bluth & Gary Goldman. Seperti judulnya, film ini menceritakan kisah Anastasia. Tokoh Anastasia sendiri merupakan keturunan terakhir dari *Russian Royal Family*. Awalnya keluarga Anastasia baik-baik saja, kekacauan terjadi ketika Rasputin datang dan memberikan kutukan kepada keluarga tersebut. Anastasia pun terpisah dari keluarganya terutama Sang Nenek dan tidak mengingat siapa dirinya.



Gambar 3.8. *Color script* Anastasia

(Dokumentasi pribadi)

1. Kehilangan Identitas Diri

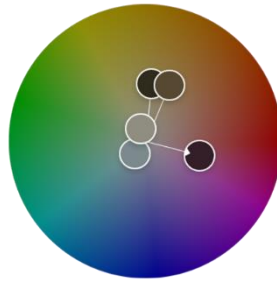
Penulis mengetahui bahwa Anastasia kehilangan identitas diri pada *scene* di mana dirinya diusir dari rumah panti asuhan dan mendapat panggilan Anya.

Pada *scene* ini, Anastasia sudah menjadi wanita dewasa, namun sayang karena itu juga dia harus keluar dari panti asuhan. Pemilik panti asuhan mengusirnya begitu saja karena kesal akan sikap Anya yang kerap bertingkah seperti Ratu Sheba padahal bukan siapa-siapa. Setelah diusir, Anya mengalami kebingungan untuk melanjutkan hidupnya, ia terhenti di pertigaan jalan dan merenung.



Gambar 3.9. Cuplikan Anya saat diusir
(Dokumentasi pribadi)

Cuaca bersalju dan latar waktu pagi hari, mendukung *scene* ini untuk memunculkan dominan warna dengan *cool*, selain emosi yang dirasakan Anastasia yang kebingungan akan bagaimana cara mencari siapa dirinya. Ia tidak mungkin mengikuti saran pemilik panti asuhan, karena itu akan membuat dia selamanya menjadi yatim piatu. Tetapi untuk mencari siapa dirinya sulit jika hanya berdasarkan pada kalung yang selama 10 tahun terakhir menemaninya. Sesuai dengan pendapat (Lee Stone et al., 2006) bahwa warna-warna yang tergolong dalam *cool* biasanya digunakan untuk menggambarkan keadaan yang tidak pasti atau sebuah kegelisahan.



H: 191	H: 56	H: 331	H: 45	H: 38
S: 12	S: 10	S: 40	S: 42	S: 44
V: 55	V: 56	V: 20	V: 19	V: 34

Gambar 3.10. Data warna saat Anya diusir
(Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan gambar 3.10, *scene* ini menerapkan *color harmony* triadic. Untuk *saturation*, *scene* ini berada di kisaran 29,6 dengan angka tertingginya 44 dan terendah 10. Sedangkan untuk *value* berada di kisaran 36,8 dengan angka tertinggi 56 dan terendah 19. *Scene* ini didominasi oleh warna biru kehijauan yang memiliki *saturation* sangat rendah sehingga menampilkan kesan dingin (*oslo gray*).

2. Mendapatkannya Kembali

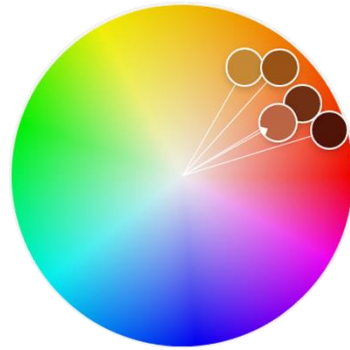
Dalam perjalanan menemukan jati dirinya, Anya dibantu oleh Dimitri untuk dapat bertemu dengan Ratu. Dalam perjalanan untuk bertemu Ratu, ingatan Anya mulai bermunculan satu-persatu dan hal ini membuat Dimitri yakin kalau Anya memang keturunan *Russian Royal Family* yang hilang. Ketika bertemu Ratu, Anya mencium wangi *peppermint* yang merupakan minyak tangan Ratu dan mengingat bahwa dulu ia pernah menumpahkan sebotol

dan membuat karpet menjadi basah. Ratu yang mendengar hal tersebut memberi perhatian pada Anya, ia meminjam kalung yang sedang Anya pakai dan mengeluarkan kotak musik. Ketika Anya bernyanyi sesuai dengan instrumen dari kotak musik tersebut, Ratu yakin bahwa Anya adalah Anastasia, cucunya yang hilang.



Gambar 3.11. Cuplikan Anya bertemu Ratu
(Dokumentasi pribadi)

Scene ini terjadi di dalam ruangan ketika Anya memutuskan untuk pergi setelah mendengar bahwa Dimitri menginginkan uang imbalan dan latar waktunya pada malam hari. Berdasarkan gambar 3.12, *color palette scene* ini didominasi oleh warna merah gelap yang memberikan kesan hangat yang kuat (*mahogany*). Oleh karenanya *color palette* pada *scene* ini menerapkan *analogous* sebagai *color harmony*. Kemudian kisaran *saturation* berada di 79 dengan angka tertingginya 90 dan terendah 65. Sedangkan untuk *value* berada di kisaran 36,8 dengan angka tertinggi 56 dan terendah 19.



H: 35	H: 10	H: 17	H: 18	H: 28
S: 73	S: 90	S: 64	S: 82	S: 85
V: 77	V: 32	V: 73	V: 44	V: 60

Gambar 3.12. Data warna saat Anya bertemu Ratu
(Dokumentasi pribadi)

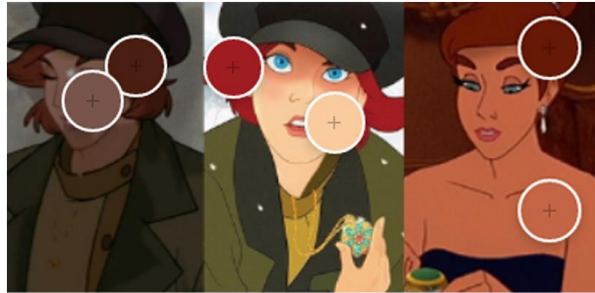
Setelah menganalisis kedua *scene* dari film Anastasia. Penulis menyimpulkan hal yang sama seperti sebelumnya bahwa warna mengikuti emosi dari Tokoh. Saat adegan di mana Anastasia masih menjadi Anya, warna-warna yang dipilih memiliki tingkat *saturation* dan *value* yang rendah untuk mendukung kebingungan dan ketidakberdayaan Anya. Sedangkan ketika Anya bertemu Ratu dan menjadi Anastasia, adegan tersebut diikuti dengan warna-warna yang hangat dan memberikan kesan romantis karena terjadi reuni antara Ratu dengan Anastasia.

Table 3.2. Hasil observasi kedua *scene* pada film Anastasia

No.	Adegan	Emosi	Komponen Warna	Psikologi Warna	<i>Color Harmony</i>
1.	Anya yang tidak tahu siapa dirinya	Sedih	Tingkat <i>saturation</i> dan <i>value</i> rendah	Dominan warna biru kehijauan, memberi kesan ketidakpastian.	<i>Triadic</i>
2.	Anastasia, putri keturunan <i>Russian Royal Family</i>	Bahagia	Tingkat <i>saturation</i> tinggi, sedangkan tingkat <i>value</i> rendah	Dominan warna merah keemasan memberi kesan hangat dan romantis	<i>Analogous</i>

Kemudian penulis mencoba melihat perubahan warna dari tokoh Anya yang terjadi pada saat dirinya sedih dan senang. Di mana ketika Anya sedih, warna yang dominan pada *scene* tersebut adalah biru kehijauan. Sedangkan ketika Anya senang, warna dominannya yaitu merah keemasan. Tidak seperti film “*Avatar: The Last Airbender*” di mana tokoh mengalami konsisten dalam penggunaan kostum, tokoh Anya mengalami perubahan di mana saat belum mengetahui jati dirinya, Anya mengenakan gaun kuning yang melewati lutut dan ditutupi oleh mantel hijau yang panjangnya sama dengan gaun tersebut. Sedangkan ketika Anya sudah mengetahui jati dirinya, ia sedang mengenakan gaun biru. Sehingga penulis hanya mengambil

aspek yang konsisten agar bisa dibandingkan dan aspek tersebut adalah rambut dan kulit Anya.



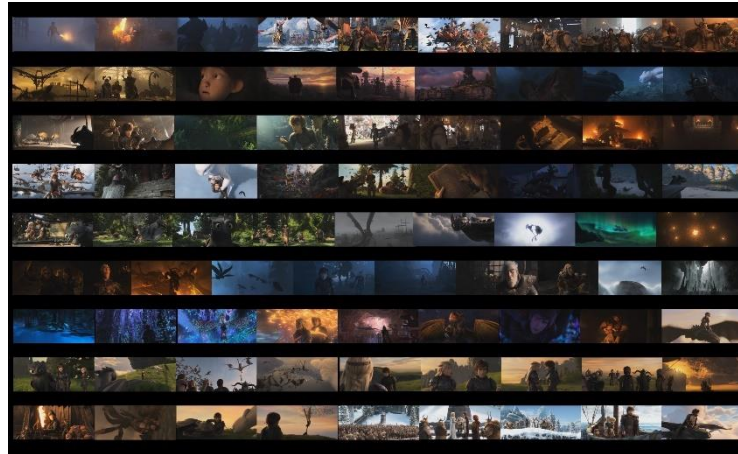
Gambar 3.13. Perbandingan warna Anya
(Dokumentasi pribadi)

Untuk rambut memiliki *local color* merah terang yang hangat (*old brick*) dengan tingkat *saturation* 82 dan *value* 62. Ketika Anya sedih mengalami penurunan *value* 33 tingkat dan *saturation* 6 tingkat. Sedangkan ketika senang mengalami kenaikan *saturation* 14 tingkat dan penurunan *value* 22 tingkat. Kemudian untuk warna kulit memiliki *local color* oranye terang yang hangat (*corvette*) dengan tingkat *saturation* 36 dan *value* 98. Ketika sedih mengalami penurunan *value* 51 tingkat dan peningkatan *saturation* 2 tingkat. Sedangkan ketika Anya senang mengalami kenaikan *saturation* 29 tingkat dan *value* 21 tingkat.

3.3.3 How to Train Your Dragon: The Hidden World

Referensi berikutnya adalah Film animasi 3D *How to Train Your Dragon: The Hidden World*. Film ini merupakan adaptasi akhir dari trilogi novel karya Cressida Cowell, disutradarai oleh Dean DeBlois dan rilis pada tahun 2019. Berdasarkan dua seri sebelumnya, film ini menceritakan tentang kisah petualangan Hiccup dan Night

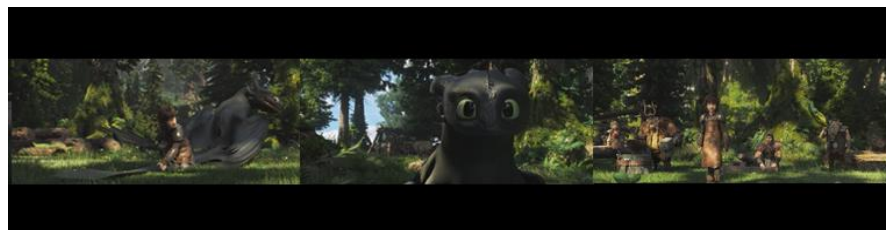
Fury, namun untuk seri terakhir ini lebih difokuskan pada perpisahan Tokoh Hiccup dengan Toothless.



Gambar 3.14. *Color script How to Train Your Dragon: The Hidden World*
(Dokumentasi pribadi)

1. Kepergian Toothless

Pada *scene* ini, Hiccup sebenarnya ingin membantu Toothless untuk mencari Light Fury. Oleh karenanya dibuatlah sirip yang bisa digunakan Toothless tanpa perlu kendali dari pengendara. Namun Hiccup belum sepenuhnya menyadari bahwa tindakannya ini sama saja dengan mengizinkan Toothless untuk pergi.



Gambar 3.15. Cuplikan Toothless pergi
(Dokumentasi pribadi)

Tidak seperti dua film sebelumnya, kali ini adegan kehilangan tokoh tidak didominasi oleh warna biru, melainkan warna hijau. Namun menurut Holtzschue, (2017) warna hijau masih tergolong ke dalam kelompok *cool color*. Faktor utamanya dikarenakan adegan ini terjadi di dalam hutan dengan latar waktu siang hari. Penggunaan *cool color* ini untuk mendukung adegan kehilangan, dikarenakan selama ini Hiccup selalu berjuang bersama Toothless. Jadi ketika tidak ada Toothless di sisinya, Hiccup merasa hampa dan tidak berguna.



H: 24	H: 29	H: 72	H: 70	H: 210
S: 45	S: 54	S: 45	S: 45	S: 8
V: 26	V: 65	V: 35	V: 25	V: 20

Gambar 3.16. Data warna saat Toothless pergi
(Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan gambar 3.15, *color palette scene* ini didominasi oleh warna hijau kekuningan yang gelap (*verdigris*). Untuk kisaran *saturation* yaitu 39.4 dengan angka tertinggi 54 dan terendah 8, sedangkan untuk *value* berada di kisaran 34,2 dengan angka tertinggi 65 dan terendah 20. Kemudian penggunaan warna-warna dalam *scene* ini menciptakan *color harmony* berupa triadic.

2. Mendapat Kepercayaan Diri

Kepergian Toothless untuk mencari Light Fury ternyata cukup lama. Para warga desa mulai merasa khawatir karena akan adanya pembantaian besar-besaran namun Alpha dari para naga itu tidak ada. Hiccup menolak dan masih merasa Toothless akan kembali. Akhirnya Astrid mencoba membantu mencari Toothless dan menyadarkan kebenaran bahwa sebenarnya Hiccup bisa melakukan apapun dengan atau tanpa Toothless. Karena semua rencana datang dari Hiccup, Toothless hanya membantu dan membuatnya menjadi lebih mudah.



Gambar 3.17. Cuplikan Saat Hiccup mulai menyadari kekuatan dirinya
(Dokumentasi pribadi)

Hiccup mulai menyadari kekuatan yang ada dalam dirinya sendiri, bahwa ia dapat memimpin pertempuran tanpa seekor naga. Hiccup mulai menjalankan rencana untuk menyelamatkan Toothless dan naga-naga lainnya yang terpaksa harus mengikuti Grimmel. Adegan ini memiliki latar waktu sore hari sekitar jam 17.30 di mana matahari mulai tenggelam dan menciptakan *golden hour* yang dilihat dari warna langitnya.



H: 49	H: 33	H: 28	H: 22	H: 40
S: 65	S: 53	S: 47	S: 47	S: 48
V: 43	V: 85	V: 75	V: 65	V: 87

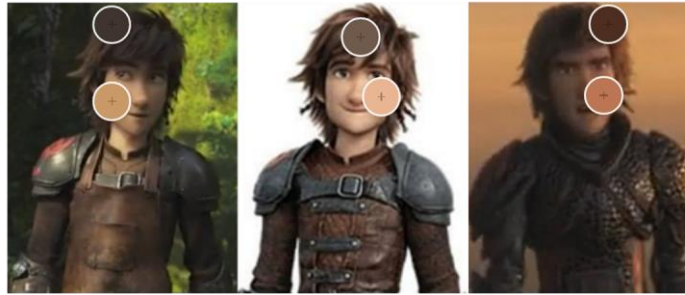
Gambar 3.18. Data warna saat Hiccup sadar
(Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan gambar 3.17, untuk kisaran *value* yaitu 70.6 dengan angka tertinggi 87 dan terendah 43, sedangkan untuk *saturation* berada di kisaran 52 dengan angka tertinggi 65 dan terendah 47. Kemudian penggunaan warna-warna dalam *scene* ini menciptakan *color harmony* berupa analogous dengan dominan warna oranye yang terang dan memberikan kesan hangat (*twine*).

Table 3.3. Hasil observasi kedua *scene* pada film HTTYD

No.	Adegan	Emosi	Komponen Warna	Psikologi Warna	<i>Color Harmony</i>
1.	Hiccup ditinggal Toothlees	Sedih	Tingkat <i>saturation</i> dan <i>value</i> rendah	Dominan warna hijau kekuningan yang gelap	<i>Triadic</i>
2.	Hiccup mendapat kepercayaan diri.	Bahagia	Tingkat <i>saturation</i> dan <i>value</i> tinggi.	Dominan warna oranye yang terang, memberikan kesan hangat	<i>Analogous</i>

Lalu untuk perubahan *local colors* dari tokoh Hiccup sendiri saat dia merasa sedih dan senang. Seperti film “Anastasia (1997)”, tokoh Hiccup juga mengalami perubahan kostum sehingga penulis hanya membandingkan warna rambut dan kulitnya saja. Ketika Hiccup ditinggal Toothless, warna yang dominan adalah hijau kekuningan yang gelap. Sedangkan ketika Hiccup mendapatkan kepercayaan dirinya, warna dominan yaitu oranye terang dengan kesan yang hangat.



Gambar 3.19. Perbandingan warna Hiccup
(Dokumentasi pribadi)

Untuk rambut Hiccup memiliki *local color* cokelat hangat (*tobacco brown*) dengan tingkat *saturation* 32 dan *value* 44. Ketika sedih mengalami penurunan *saturation* 4 tingkat dan *value* 19 tingkat. Sedangkan ketika senang mengalami kenaikan *saturation* 26 tingkat dan penurunan *value* 14 tingkat. Kemudian untuk warna kulit memiliki *local color* oranye terang yang hangat (*gold sand*) dengan tingkat *saturation* 38 dan *value* 92. Ketika sedih penurunan *value* 13 tingkat dan kenaikan *saturation* 10 tingkat. Sedangkan ketika senang mengalami kenaikan *saturation* 18 tingkat dan penurunan *value* 18 tingkat.

3.4. Proses Rancangan

Berdasarkan batasan masalah, pembahasan perancangan *color script* hanya terfokus pada *scene* 6 dan *scene* 9. Kedua *scene* tersebut dipilih karena menunjukkan emosi tokoh Aubrey yang bertolak belakang yaitu sedih dan senang. Di mana emosi yang ada pada kedua *scene* tersebut merupakan salah satu poin penting dalam cerita. Kemudian dalam perancangan *color script*, penulis mempertimbangkan *local color* dari desain Tokoh Aubrey, environmentnya dan hasil analisa dari 3 film yang menjadi acuan penulis.

3.4.1 Desain Tokoh Dan Environmentnya

Film animasi 2D “Maén” memiliki tokoh utama bernama Aubrey dengan latar tempat yaitu Rumah Kungkung. Aubrey sendiri adalah seorang anak laki-laki berumur 10 tahun yang memiliki keturunan Tionghoa-Benteng. Dirinya begitu menyukai *game*, sehingga di saat semua orang saling menyapa, Aubrey tetap fokus memainkan *game console*. Disini penulis ingin menunjukkan sedikit tentang desain tokoh Aubrey dan environment sebagai salah satu pertimbangan dalam proses pembuatan *color script* film animasi 2D “Maén”.

Three dimensional tokoh Aubrey pada bagian psikologi, menjelaskan bahwa dirinya begitu terobsesi dengan *game*, memiliki kepribadian pendiam, pemalu dan sedikit sulit beradaptasi. Sehingga untuk mencari kesenangan dan rasa nyamannya dengan bermain *game console*. Maka ketika *game* tersebut hilang, Aubrey menunjukkan kesedihan, keraguan dan rasa takut untuk berinteraksi dengan yang lain. Hal tersebut terlihat pada scene 6.

Kemudian dari segi warna, Aubrey memiliki kulit berwarna *apricot peach* yaitu warna orange terang dengan tingkat *saturation* yang rendah. Kemudian untuk atasan, warna yang dipilih ialah *burnt umber* yaitu merah terang dengan tingkat *saturation* yang tinggi dan dikombinasikan dengan warna *di serria* yaitu oranye terang dengan tingkat *saturation* yang tinggi. Lalu untuk bawahan dipilih warna *pale sky* yaitu warna biru langit terang dengan tingkat *saturation* yang rendah.



H: 215	H: 204	H: 26	H: 0	H: 8
S: 49	S: 21	S: 28	S: 0	S: 71
V: 40	V: 52	V: 99	V: 24	V: 55

Gambar 3.20. Data warna Tokoh Aubrey

(Dokumentasi pribadi)

Kemudian untuk salah satu desain environment dari film animasi 2d “Maén” yaitu ruang meja abu pada Rumah Kungkung. Ruangan ini digunakan untuk sembayang dan menjadi ruangan pertama ketika memasuki Rumah Kungkung. Penggunaan warna dapat dilihat dari gambar 3.19. Penulis terfokus pada warna dari cat tembok pada ruangan tersebut yaitu *beaver* yang merupakan warna oranye terang dengan tingkat *saturation* yang rendah.



Gambar 3.21. Ruang meja abu di Rumah Kungkung

(Dokumentasi pribadi)

3.4.2 Scene 6

Climax dan *falling action* terjadi pada *scene 6* di mana Tokoh Aubrey mengalami perubahan emosi dikarenakan *game console* miliknya hilang dan ditambah oleh Mama yang marah padanya. Dalam *scene 6* kesan yang ingin ditampilkan yaitu ketidakberdayaan dan kesedihan yang sesuai dengan emosi yang dirasakan Aubrey. Bahkan ketika salah satu sepupunya, Alvin berusaha mengajak untuk bermain bersama, namun tidak diindahkan oleh Aubrey. Berdasarkan hasil observasi dari ketiga film, terbentuk dua pasang kombinasi *color harmony* untuk kedua *scene*.



Gambar 3.22. *Storyboard scene 6*

(Dokumentasi pribadi)

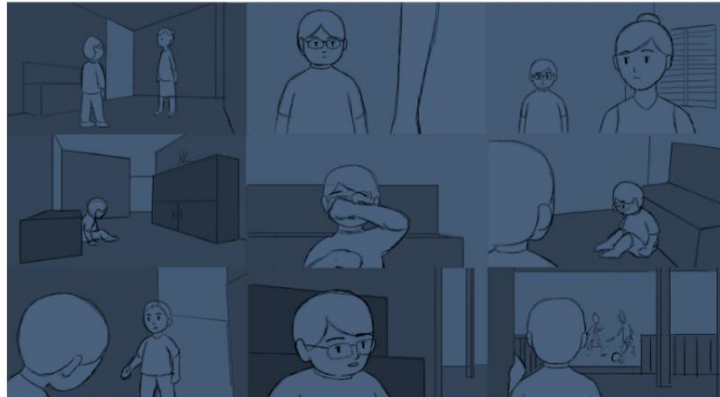
1. Kombinasi Pertama

Penulis mencoba menerapkan kombinasi pertama dari serial “*Avatar: The Last Airbender*” untuk *scene* di mana tokoh mengalami kehilangan dengan menggunakan *color harmony* berupa *split complementary*. Pada kombinasi pertama ini, *temperature* dari *scene* ini menjadi pertimbangan utama dalam menentukan warna dominan. Menurut Blazer (2016) pada tahap pertama pembuatan *color script* ialah pemilihan warna yang sangat menggambarkan momen tersebut (*pre-colorscript*) dan penulis meletakkan warna biru

kehijauan yang gelap dengan tingkat *saturation* yang tinggi (*elephant*). Menurut Bellantoni (2005) warna biru sendiri merupakan warna yang dapat membuat manusia menjadi pasif sehingga bisa memunculkan kesan ketidakberdayaan serta kesedihan.

Penulis memilih warna tersebut untuk menggambarkan bagaimana emosi Aubrey pada saat itu setelah *game console* miliknya hilang dan ditambah dengan Mama memarahinya. Pertimbangan lainnya, karena berdasarkan hasil observasi dari 3 film referensi yang sebelumnya sudah dipilih, adegan yang menunjukkan kesedihan menggunakan warna yang masuk dalam kelompok *cool color*. Seperti Biru seperti pada serial “*Avatar: The Last Airbender*” dan film “*Anastasia (1997)*”.

Walaupun warna biru dari kedua referensi memiliki perbedaan dikarenakan faktor latar waktu. Pada serial “*Avatar: The Last Airbender*”, adegan kehilangan terjadi pada pagi hari sebelum matahari terbit sehingga menghasilkan warna biru yang gelap. Sedangkan pada film “*Anastasia (1997)*”, biru dalam *scene* tersebut memiliki *value* yang tinggi dikarenakan matahari sudah terbit. Karena ini dilihat dari ruangan yang memiliki pencahayaan yang, maka penulis memilih warna biru yang gelap.



Gambar 3.23. *Pre-coloscript scene 6* kombinasi pertama
(Dokumentasi pribadi)

Beranjak ke tahap berikutnya dalam pembuatan *color script* yaitu penambahan warna lain dalam *scene* tersebut seperti objek-objek sekitarnya, cahaya, *background* dan lain-lain. Penulis memasukkan *local colors* warna cat tembok dari ruangan meja abu yaitu warna oranye terang dengan tingkat *saturation* yang rendah. Diikuti dengan memasukkan warna dari tokoh yang ada dalam *scene* tersebut yaitu Mama dan Aubrey.

Ketika semua *local color* sudah masuk, penulis mengatur kembali keselarasan dari tiap warna. Keselarasan berupa penyesuaian tingkat *saturation* dan *value* berdasarkan hasil observasi untuk adegan saat tokoh mengalami kehilangan dari ketiga film. Kisaran *saturation* dan *value* berada pada angka 30 sampai 40.



Gambar 3.24. Perancangan *color script scene* 6 kombinasi pertama
(Dokumentasi pribadi)

2. Kombinasi kedua

Untuk kombinasi kedua, mengacu pada hasil observasi dari film “Anastasia (1997)” dan “*How to Train Your Dragon: The Hidden World*” untuk *scene* di mana tokoh mengalami kehilangan dengan menggunakan *color harmony* berupa *triadic*. Untuk kombinasi kali ini, penulis mempertimbangkan terlebih dahulu warna dominan dari *local color* pada *scene* ini untuk tahap *pre-colorscript*. Warna tersebut adalah *beaver* yaitu oranye dengan tingkat *saturation* yang rendah. Awalnya penulis mengira warna tersebut masuk dalam kategori warna coklat namun setelah ditelusuri, coklat sebenarnya muncul dari penggabungan pigmen warna merah, kuning atau kombinasi oranye dan hitam sehingga coklat merupakan warna yang tidak sepenuhnya ada. Ketika melihat sesuatu yang coklat, mata kita yang bekerja sebagai pendeteksi cahaya tidak bisa melihat 3 warna secara bersamaan, namun otak secara otomatis menafsirkan kekeliruan tersebut.

Beaver diaplikasikan pada cat tembok untuk ruangan meja abu Rumah Kungkung untuk merepresentasikan kehangatan dan hal itu didukung oleh pendapat Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa warna

orange memiliki kesan hangat dan ramah. Namun alasan utama pemilihan *beaver* sebagai warna dominan dalam percobaan kedua untuk *scene 6* karena penulis ingin mencoba untuk memunculkan emosi negatif Aubrey yaitu kesedihan melalui warna ini (Cherry, 2020).



Gambar 3.25. *Pre-colorscript scene 6* kombinasi kedua
(Dokumentasi Pribadi)

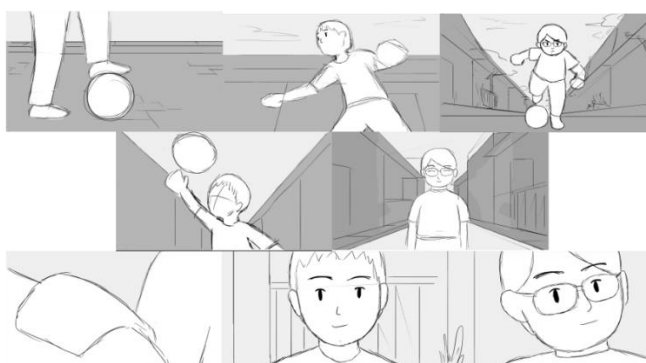
Selanjutnya, memberikan warna pada objek sekitarnya. Karena percobaan kedua ini menggunakan *triadic*, maka penulis mencoba warna ungu untuk suasana pada ruangan meja abu tersebut. Menurut Bellantoni (2005) ungu dapat merepresentasikan sebuah ritual dan keagamaan. Sesuai dengan tujuan ruangan meja abu, di mana pada ruangan tersebut juga diperlihatkan Aubrey dan kedua orangtuanya melakukan sembahyang untuk menghormati Apo. Kemudian dilanjutkan dengan penambahan warna lain untuk tokoh Aubrey, penulis memilih warna hijau sebagai *shadow*. Menurut Bellantoni (2005) penggunaan warna hijau dalam film memiliki kata kunci tertentu, salah satunya ketidakdewasaan.



Gambar 3.26. Perancangan *color script scene 6* kombinasi kedua
(Dokumentasi Pribadi)

3.4.3 Scene 9

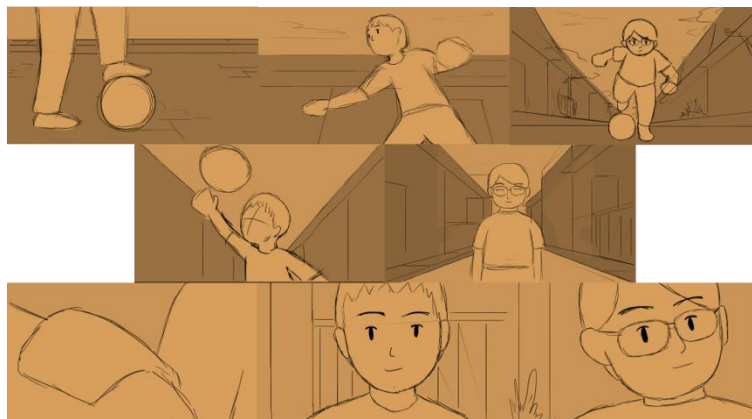
Aubrey yang sudah memiliki ketertarikan dan keinginan untuk bermain bersama Alvin dan sepupu lainnya. pada *scene 9* ini, kesan yang ingin penulis tampilkan adalah keceriaan dan kebahagiaan yang sesuai dengan emosi Aubrey saat asik bermain bersama kedua sepupunya. Setelah Aubrey berhasil mencetak gol, Alvin menghampiri dan menepuk pundaknya. *Scene 9* memiliki latar tempat *outdoor* yaitu di depan Rumah Kungkung dan latar waktunya sore hari. Seperti *scene 6*, hasil observasi berupa dua pasang kombinasi *color harmony* akan penulis coba terapkan.



Gambar 3.27. *Storyboard scene 9*
(Dokumentasi pribadi)

1. Kombinasi Pertama

Pada tahap pembuatan *pre-colorscript* kombinasi pertama untuk *scene 9* penulis memilih warna oranye terang dengan tingkat *saturation* yang tinggi (*Di Serria*). Menurut Holtzschue (2017) oranye masuk ke dalam kelompok *warm colors* bersama dengan merah dan kuning. Kemudian menurut Lee Stone et al., (2006) *warm colors* dapat memberi kesan kegembiraan dan perasaan yang kuat. Warna oranye sendiri sering mendukung suasana hangat, ramah dan ceria. Seperti hasil observasi dari 3 film referensi yang sebelumnya sudah dipilih, adegan yang menunjukkan kebahagiaan menggunakan warna yang masuk dalam kelompok *warm color*. Seperti oranye seperti pada serial “*Avatar: The Last Airbender*” dan “*How to Train Your Dragon: The Hidden World*”.



Gambar 3.28. *Pre-colorscript scene 9* kombinasi pertama
(Dokumentasi pribadi)

Lanjut ke tahap berikutnya, penambahan warna lain dalam *scene* tersebut seperti objek-objek sekitarnya, cahaya, *background* dan lain-lain. Penulis memasukan *local colors* warna cat tembok dari Rumah Kungkung

dan sekitarnya. Untuk cat Rumah kungkung bagian luar, yaitu warna oranye terang dengan tingkat *saturation* yang rendah (*rob roy*). Kemudian memasukkan warna dari tokoh yang ada dalam *scene* tersebut yaitu Aubrey, Alvin dan sepupunya yang satu lagi. Ketika semua warna sudah masuk, penulis mengatur kembali kesesuaian dan keselarasan dari tiap warna.

Penyesuaian tingkat *saturation* dan *value* berdasarkan hasil observasi untuk adegan saat tokoh mendapat kembali hal yang sebelumnya hilang dari ketiga film referensi. Kisaran *saturation* pada angka 50 sampai 70 sedangkan kisaran *value* berada pada angka 40 sampai 80. Setelah penyesuaian warna, menciptakan *color harmony* yaitu *monochromatic* pada *scene 9*.



Gambar 3.29. Perancangan *color script scene 9* kombinasi pertama
(Dokumentasi pribadi)

2. Kombinasi Kedua

Pada tahap pembuatan *pre-colorscript* untuk *scene 9* dipilihlah warna dominan yang mengacu pada film “Anastasia (1997)” karena pada kombinasi pertama *scene 9* sudah menggunakan warna oranye yang

mengacu pada dua film referensi lainnya. Merah kejinggaan pada film “Anastasia (1997)” memberi kesan hangat dan romantis. Penulis memilih warna tersebut dikarenakan pertimbangan latar waktu saat Aubrey dan Alvin bermain bola yaitu sore hari yang mulai tidak terang lagi.



Gambar 3.30. *Pre-colorscript scene 9* kombinasi kedua
(Dokumentasi Pribadi)

Lalu masuk ketahap berikutnya yaitu memberi warna untuk objek lainnya. Sama seperti kombinasi-kombinasi sebelumnya, pemberian *local color* pada masing masing tokoh serta environment kemudian melakukan penyesuaian agar setiap warna bisa selaras sehingga menciptakan *analogous* sebagai *color harmony* yang ingin dicapai.



Gambar 3.31. Perancangan *color script scene 9* kombinasi kedua
(Dokumentasi Pribadi)