



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran umum

Proyek yang akan dibuat oleh penulis adalah sebuah film animasi 2D dengan durasi 3 menit berjudul “The Hunt”. “The Hunt” merupakan animasi yang menggunakan karakter hewan dengan karakteristik manusia. Inti cerita yang ingin diangkat melalui animasi ini adalah perjuangan seorang anak untuk mendapatkan pengakuan dari orangtuanya. Penulis akan membahas tiga *dramatic scene* yang berkaitan dengan inti perjuangan tersebut. Emosi yang terkandung dalam adegan tersebut antara lain adalah takut, sedih, dan senang.

3.1.1. Sinopsis

“The Hunt” mengisahkan tentang keluarga *black jaguar* yang terdiri dari ibu yang kuat dan tangguh, serta anaknya yang masih kecil. Untuk mendapatkan makanan sehari-hari, sang ibu jaguar selalu pergi untuk berburu mangsa di hutan tempat mereka tinggal. Suatu hari, sang ibu memutuskan bahwa sudah waktunya bagi sang anak untuk ikut belajar berburu. Namun ternyata, perburuan pertama sang anak mengalami kegagalan. Sang anak malah ketakutan saat berhadapan dengan seekor *elk* yang memiliki tubuh jauh lebih besar darinya. Sang ibu pun merasa kecewa akan ketidakmampuan anaknya. Ia pun memutuskan untuk tidak lagi mengajak sang anak berburu.

Merasa sedih karena ditinggal oleh ibunya, sang anak memutuskan untuk pergi berlatih berburu seorang diri agar sang ibu mau mengakui kemampuannya. Selama latihan, sang anak mengalami kegagalan terus menerus selama berhadapan dengan calon mangsanya. Namun setelah sekian lama, akhirnya ia berhasil mendapatkan buruan pertamanya dengan cara memulai dari mangsa yang paling kecil. Cerita diakhiri dengan sang anak yang kembali pulang ke rumah, dan sang ibu menyambutnya dengan penuh rasa bangga dan kasih sayang.

3.1.2. Posisi penulis

Dalam pengerjaan film animasi 2D “The Hunt”, penulis berperan selama proses pembuatan sebagai *art director* di bidang pewarnaan. Penulis berperan dalam membuat *color script* sebagai acuan pewarnaan dalam proses animasi “The Hunt”.

3.2. Tahapan kerja

Dalam tahap pembuatan *color script* untuk animasi “The Hunt”, penulis menggunakan *workflow* sebagai berikut :

1. Memahami jalan cerita melalui *storyboard* yang sudah dibuat.
2. Menentukan emosi yang terkandung dalam tiap *scene*.
3. Observasi animasi yang sudah ada sebagai acuan pemilihan dan penempatan warna yang tepat.
4. Memilih warna untuk tiap *shot* sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan dengan menggunakan paduan teori warna.
5. Melakukan eksperimen dengan menggabungkan tiap warna menjadi satu rangkaian *scene*.
6. Menggabungkan satu *color script* yang sudah jadi dengan *color script* lainnya.

3.2.1. Tabel Workflow

<i>Pre-production</i>	<i>Production</i>	<i>Post-production</i>
• Ide • Cerita • <i>Design</i> karakter dan <i>environment</i> • <i>Storyboard</i> • <i>Color script</i>	• <i>Animating</i> • <i>Coloring</i> • <i>Background painting</i> • <i>Sound design</i>	• <i>Compositing</i> • <i>Final output</i>

Tabel 3.1. *Workflow* kelompok

<i>Pre-production</i>	<i>Production</i>	<i>Post-production</i>
• Memahami cerita • Menentukan emosi • Observasi • Memilih warna • <i>Color script</i>	• <i>Coloring</i>	• <i>Color correcting</i> • <i>Final output</i>

Tabel 3.2. *Workflow* individu

3.3. Acuan

Penulis memakai metode observasi sebagai acuan pembuatan *color script* animasi “The Hunt”. Dalam proses observasi, penulis akan mengamati *scene* tertentu dalam animasi yang dipilih sebagai referensi. Selanjutnya penulis akan mengamati komposisi warna yang dipakai dalam *scene* referensi, terutama yang memiliki emosi mirip dengan *dramatic scene* animasi “The Hunt”. Komposisi warna tersebut kemudian dianalisis berdasarkan literatur milik Groenholm (2010) mengenai efek psikologis warna.

Dalam proses observasi, penulis melakukan ekstraksi warna pada *screenshot* atau *color script* dari animasi yang dijadikan referensi. Melalui proses ini penulis mengetahui penjabaran warna-warna yang digunakan dalam suatu visual. Dari penjabaran warna tersebut, penulis membuat diagram untuk mengetahui peran tiap warna dalam suatu visual sesuai dengan teori warna dan efek psikologisnya.

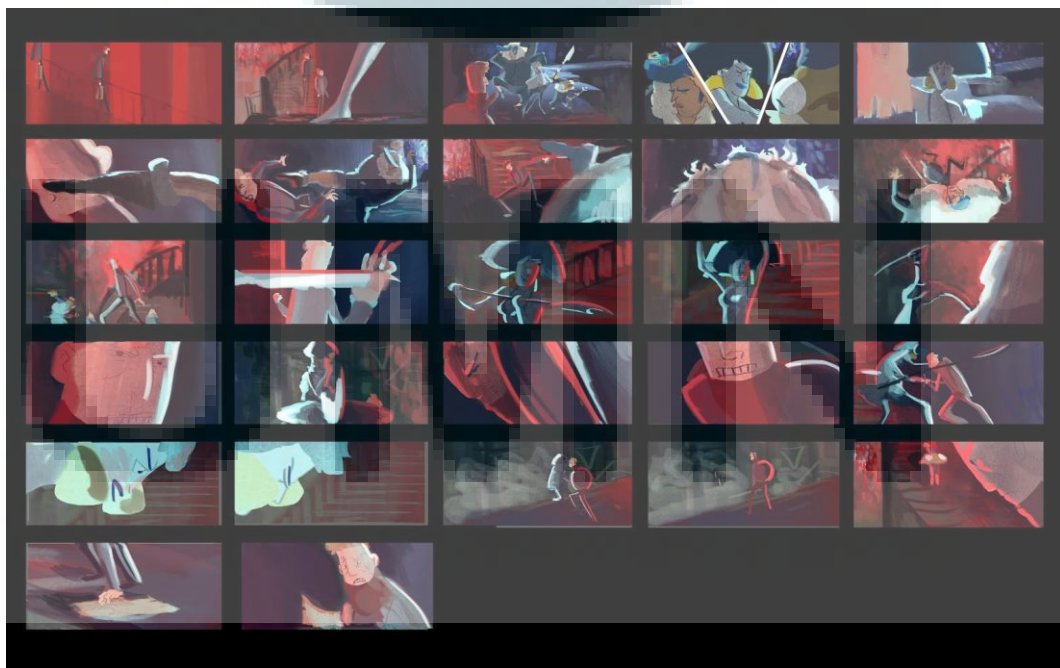
Proses ekstraksi warna yang dilakukan penulis menggunakan bantuan *software* Adobe Photoshop CS6. Dengan menggunakan fungsi *color swatches* yang ada pada Photoshop, penulis dapat mengekstrak warna-warna yang membentuk sebuah visual dan menyimpannya dalam bentuk palet warna.

3.3.1. Adegan pertarungan “The Reward”

“The Reward” merupakan animasi 2D karya Sun Creature Studio pada tahun 2015. *Color script* animasi ini dibuat oleh Paolo Giandoso. Animasi sepanjang delapan menit ini menceritakan tentang petualangan dua orang pemuda, Wilhelm dan Vito, dalam mengikuti peta yang mereka dapatkan dari seorang pahlawan perkasa. Wilhelm dan Vito memiliki kepribadian yang sangat berbeda, sehingga perjalanan mereka menghadapi banyak hambatan. Namun keduanya tetap berusaha untuk melengkapi kekurangan satu sama lain, sehingga akhirnya mereka mampu mencapai akhir tujuan mereka.

Penulis mengambil referensi warna dari salah satu adegan pertarungan dalam animasi “The Reward”. Adegan ini akan dipakai sebagai acuan untuk *color script scene* ke-4 “The Hunt” dimana tokoh anak jaguar berhadapan dengan calon mangsa pertamanya.

Dalam pencarian referensi, penulis berusaha menggambarkan adegan pertarungan yang mengandung suasana menegangkan dan rasa takut akan kekalahan. Penulis memperhatikan bagaimana penempatan warna pada karakter, *environment*, dan cahaya, untuk mampu menciptakan emosi tersebut.



Gambar 3.1. *Color script* adegan pertarungan “The Reward”

([http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/_aPGT_gfdIo/UQ20i4bbXMI/AAAAAAAAAfY/cVxDy79fRqE/s1600/RWRD_%2BCO_CSC_Sq03b.jpg)

[_aPGT_gfdIo/UQ20i4bbXMI/AAAAAAAAAfY/cVxDy79fRqE/s1600/RWRD_%2BCO_CSC_Sq03b.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_aPGT_gfdIo/UQ20i4bbXMI/AAAAAAAAAfY/cVxDy79fRqE/s1600/RWRD_%2BCO_CSC_Sq03b.jpg))

Dalam adegan pertarungan “The Reward”, Wilhelm terpisah dari rekan seperjalanannya, Vito. Saat itulah ia dikepung oleh tiga orang penjahat. Mereka menunjukkan peta yang biasa dibawa oleh Vito, membuat Wilhelm berpikir bahwa temannya sudah dibunuh. Wilhelm yang awalnya merasa takut karena tahu ia tak akan bisa menang dari tiga orang sekaligus, segera dilanda amarah dan mengalahkan ketiga penjahat tersebut. Namun setelah menang, Wilhelm kembali takut dan sedih, lalu ia bergegas untuk mencari Vito.

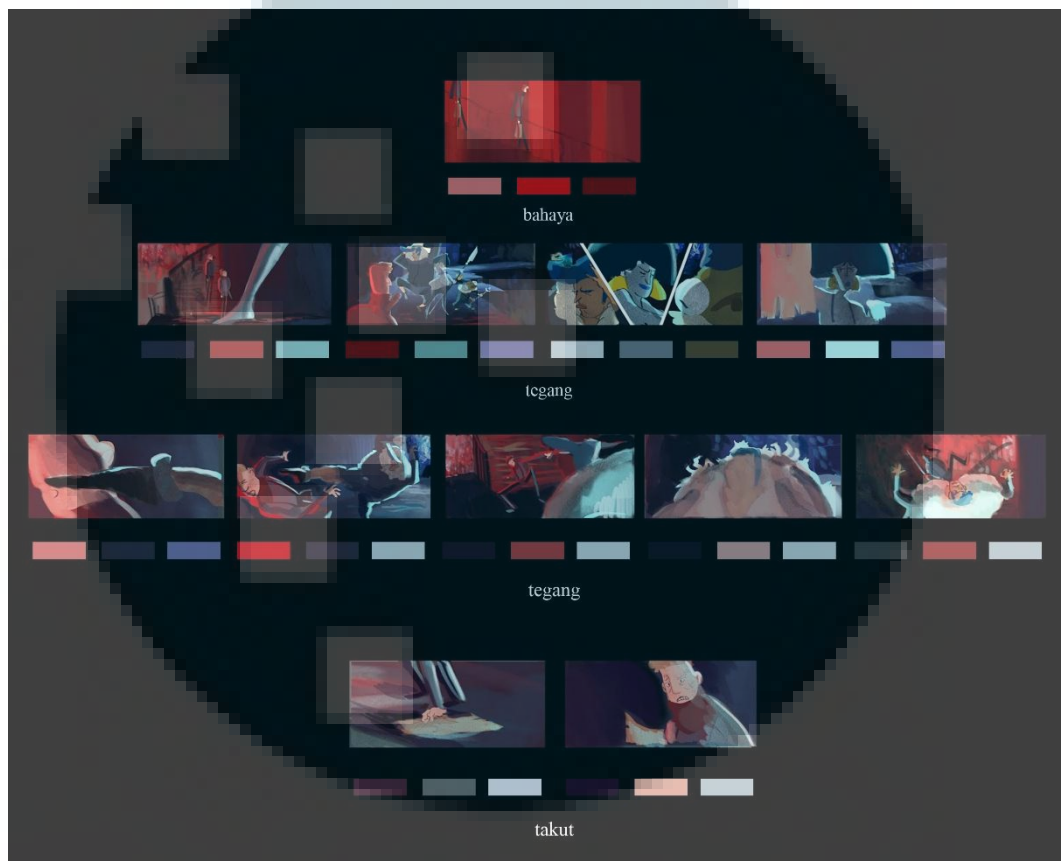
Scene ini didominasi oleh warna yang memiliki kontras tinggi untuk menekankan kesan menegangkan yang ada di dalamnya. Ada dua warna utama dalam *scene* ini, yaitu warna merah yang mewakili tanda bahaya, serta warna biru yang mewakili emosi takut.

Scene dibuka dengan warna merah, sebagai tanda bahwa Wilhelm akan segera menemui bahaya. Warna-warna yang ada di *shot* pertama masih merupakan kelompok warna analogus, sehingga belum ada kesan yang menegangkan.

Di *shot* berikutnya, Wilhelm dihadang oleh para penjahat di depan gang yang memiliki cahaya biru. Latar belakang merah dan cahaya biru yang menjadi *highlight* para penjahat inilah yang kemudian menimbulkan perasaan tegang. Warna biru memiliki suhu dingin sehingga mampu mewakili emosi takut yang saat itu dirasakan oleh Wilhelm.

Selanjutnya sepanjang adegan pertarungan antara Wilhelm dan para penjahat, warna merah gelap dan biru pucat terus dikombinasikan untuk menggambarkan ketegangan dalam pertarungan tersebut. Gabungan warna yang memiliki suhu sangat dingin dan sangat panas membuat adegan pertarungan di sepanjang *scene* sangat mencekam. Kombinasi warna ini mampu menggambarkan rasa takut akan bahaya yang dihadapi Wilhelm selama pertarungan.

Scene ini berakhir setelah Wilhelm mengalahkan para penjahat. Saat Wilhelm memungut peta milik Vito, warna merah di latar belakang langsung berkurang dan berganti menjadi biru. Hal ini menunjukkan bahwa Wilhelm merasakan takut akan nasib temannya.



Gambar 3.2. Diagram perubahan warna adegan pertarungan “The Reward”

3.3.2. Adegan awal “Contre Temps”

“Contre Temps” adalah animasi 3D karya sutradara Jérémie Boutelet pada tahun 2012. Animasi sepanjang delapan menit ini mengambil *setting* sebuah kota mati yang tenggelam di dasar laut. Di kota itu, tinggal seorang pria yang bekerja sebagai pengumpul jam. Setiap kali air laut surut, sang pria akan menjelajahi kota dan mengumpulkan jam-jam kuno yang berserakan di sana. Suatu hari dalam perjalanannya, sang pria bertemu dengan seorang gadis cilik. Pada awalnya sang pria tidak mempedulikan si gadis. Namun saat air pasang laut kembali, ia mulai merasa khawatir dan berusaha membawa gadis itu untuk tiba ke tempat yang aman.

Demi menyelamatkan sang gadis dari ombak pasang, sang pria pun membuang jam-jam yang sudah dikumpulkannya agar ia dapat menggendong sang gadis.

Penulis mengambil referensi warna dari adegan pembuka animasi “Contre Temps”. Adegan ini akan dipakai sebagai acuan untuk *color script scene* ke-5. Untuk referensi *scene* ke-5, penulis membutuhkan warna yang mampu menggambarkan emosi sedih karena kesendirian, namun masih memiliki energi untuk melakukan sesuatu. Komposisi warna dalam adegan pertama “Contre Temps” dapat dijadikan acuan untuk menciptakan emosi tersebut.



Gambar 3.3. *Color script* adegan awal “Contre Temps”

Dua menit pertama dalam animasi “Contre Temps” menceritakan tentang keseharian sang pria sebelum bertemu sang gadis. *Scene* ini dibuka oleh pemandangan sebuah ruangan gelap yang penuh berisi jam. Dari dinding-dinding kaca ruangan itu, tampak ikan-ikan berenang di antara reruntuhan gedung. Di kota mati yang telah tenggelam di dasar laut itulah, seorang pria hidup seorang diri. Saat jarum jam di ruangan tersebut menunjukkan pukul 12 tepat, air laut di kota itu akan surut. Saat itulah sang pria akan keluar dari ruangnya yang aman dan menjelajahi kota mati itu untuk mengumpulkan lebih banyak lagi jam-jam kuno.

Scene awal ini didominasi oleh warna-warna dingin untuk menunjukkan kesendirian yang dialami oleh sang pria. Warna hangat dipakai di bagian akhir *scene* untuk menunjukkan bahwa sang pria masih memiliki energi dan semangat untuk melakukan kesehariannya.

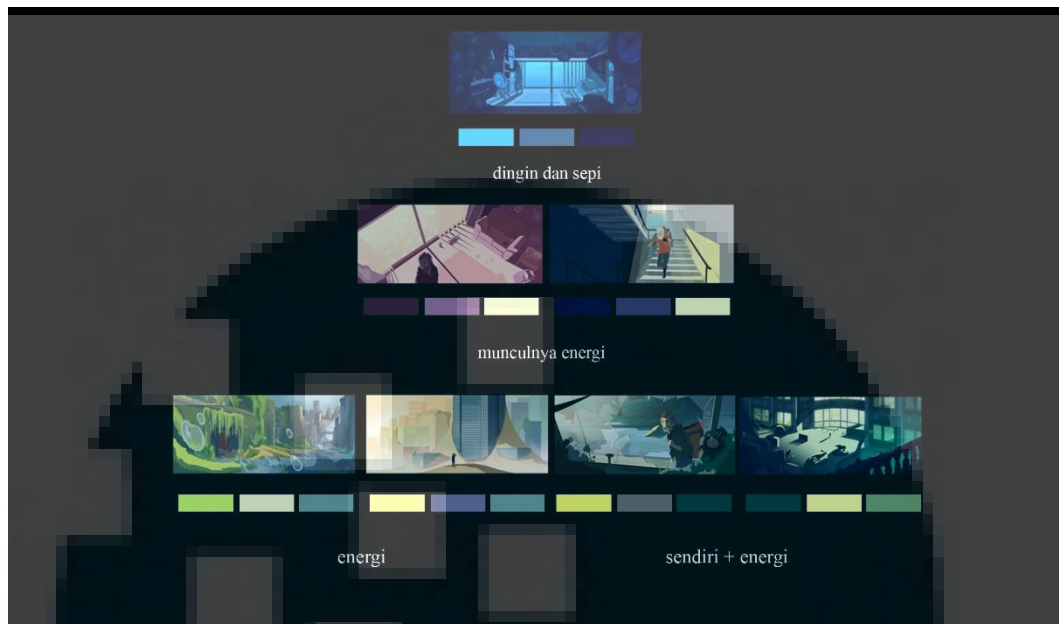
Pertama diperlihatkan rumah kaca tempat tinggal sang pria yang tenggelam di dasar laut. Suasana tampak gelap dan dingin karena tak ada cahaya matahari yang melewati air laut. *Color script* pada bagian awal cerita didominasi oleh warna biru

yang gelap dan pekat. Warna ini menggambarkan kesendirian dan kesepian yang ada, dimana sang pria seolah tidak memiliki kehangatan karena tinggal seorang diri di dasar laut.

Perubahan warna pada *color script* mulai terlihat saat air laut surut. Air laut yang sebelumnya berwarna biru pekat berubah menjadi hijau terang, dan cahaya kekuningan mulai masuk melalui dinding kaca. Ruangan tempat sang pria berada tetap tampak gelap oleh bayangan yang berwarna keunguan, namun warna yang dipakai menjadi jauh lebih hangat. Di saat yang bersamaan, sang pria mulai melangkah untuk pergi ke kota. Hal ini menunjukkan adanya energi dari sang pria. Energi tersebut mendorongnya untuk melakukan sesuatu.

Selanjutnya sang pria mulai menjelajahi kota dan memunguti jam-jam kuno yang ia temukan berserakan. Suasana tampak jauh lebih hangat karena sang pria tidak lagi berada di dekat air, namun warna-warna dingin masih tampak mendominasi. Dalam *scene* ini, cahaya matahari yang kuning pucat banyak terhalang reruntuhan kota sehingga tampak bayangan warna ungu dan biru. Warna yang dipakai pun memiliki desaturasi sehingga seluruh *scene* terkesan lebih pucat dan dingin. Warna-warna ini masih menggambarkan kesendirian sang pria, namun rasa sedih yang ia rasakan tidak membuatnya berhenti melakukan kegiatan kesehariannya.

UMN

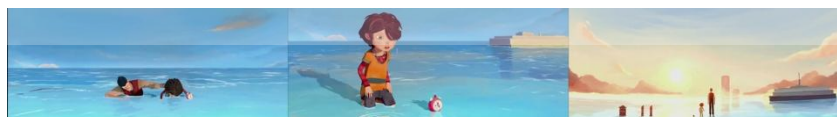


Gambar 3.4. Diagram perubahan warna adegan pertama “*Contre Temps*”

3.3.3. Adegan akhir “*Contre Temps*”

Untuk acuan *color script scene* kesepuluh animasi “*The Hunt*”, penulis mengambil referensi warna dari adegan penutup animasi “*Contre Temps*”. Untuk *dramatic scene* ini, penulis membutuhkan warna yang menunjukkan kehangatan dan kenyamanan karena adanya kasih sayang, terutama dari keluarga. Kasih sayang itu memunculkan emosi bahagia yang lembut. Komposisi warna dalam adegan akhir “*Contre Temps*” dapat dijadikan acuan untuk menciptakan emosi tersebut.

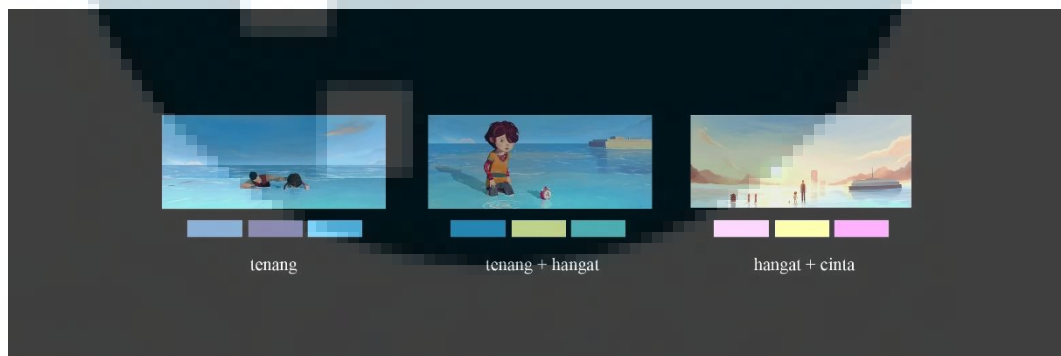
Scene terakhir dalam animasi “*Contre Temps*” menunjukkan sang pria dan sang gadis kecil setelah keduanya selamat dari air laut pasang yang menyerbu mereka berdua. Setelah keluar dari laut, mereka berdua berdiri di atas puncak gedung yang terendam air, membuat mereka seolah berdiri di atas air di tengah lautan lepas. Mereka berdua menikmati sesaat pemandangan cakrawala yang indah, sebelum sang pria kembali melangkah pergi. Sang gadis pun tersenyum, dan mengikuti sang pria dari belakang.



Gambar 3.5. Adegan terakhir “*Contre Temps*”

Scene diawali dengan sang pria dan gadis kecil yang keluar dari atap gedung yang sudah sepenuhnya terendam air laut. Latar belakang *scene* ini dipenuhi oleh warna biru dari air laut dan langit. Meski demikian, warna biru yang dipakai memiliki saturasi yang lebih tinggi serta lebih cerah, sehingga warna tidak berkesan dingin maupun gelap. Di sini warna biru tidak lagi memberikan rasa dingin yang mencekam, melainkan rasa tenang, karena sang pria dan sang gadis sudah lolos dari bahaya.

Di *scene* selanjutnya, diperlihatkan pemandangan cakrawala yang ada di depan sang pria dan sang gadis. Langit di depan mereka menunjukkan matahari terbenam. Cahaya kuning pucat dan langit merah muda keunguan langsung memberikan perasaan hangat yang penuh kasih sayang. Warna ini menggambarkan perasaan sayang yang tumbuh di antara keduanya.



Gambar 3.6. Diagram perubahan warna adegan terakhir “*Contre Temps*”

3.4. Hasil eksplorasi

Penulis telah melakukan observasi penggunaan warna dari animasi yang dijadikan referensi. Selanjutnya, penulis mencoba melakukan eksperimen terhadap warna-warna yang mampu mewakili emosi tertentu ke dalam *color script dramatic scene* animasi “The Hunt”.

Berdasarkan metode perancangan dari studi literatur dan observasi animasi yang sudah dilakukan, penulis membuat *color key* yang akan digunakan dalam

pembuatan color script “The Hunt”. *Color key* ini akan dapat digunakan sebagai panduan untuk mempermudah pencarian warna yang tepat dalam pembuatan *color script*. Warna-warna yang ada dalam *color key* ini didapat dari kesimpulan sumber literatur, hasil observasi, serta *setting* lokasi dan waktu yang ada dalam *dramatic scene* animasi “The Hunt”.



EMOSI	SETTING
fear	nature
danger	shadow
lonely	light
love	sunset
calm	sunrise

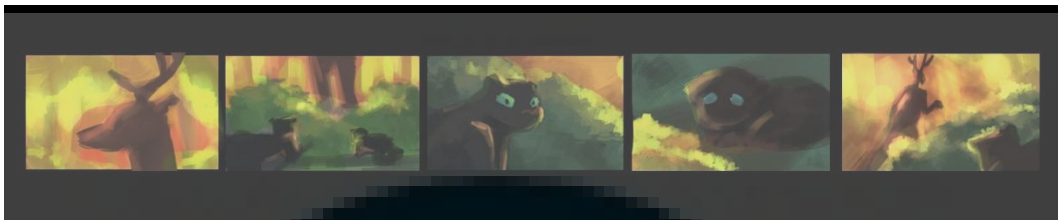
Gambar 3.7. *Color key* animasi “The Hunt”

3.4.1. Eksplorasi warna scene keempat “The Hunt”

Dramatic scene pertama dari animasi “The Hunt” ini menceritakan tentang rasa takut yang dihadapi anak jaguar ketika ia berhadapan dengan buruan pertamanya. Calon mangsa pertama sang anak jaguar adalah seekor *elk* yang bertubuh jauh lebih besar darinya. Anak jaguar merasa sangat takut dan terintimidasi melihat perbedaan ukuran tubuh tersebut. Rasa takut itu membuatnya tak mampu bergerak.

Dari hasil pemahaman cerita, penulis memutuskan bahwa *scene* keempat ini memiliki emosi takut. Rasa takut ini berasal dari sang anak jaguar saat berhadapan dengan mangsa yang jauh lebih besar darinya.

Berikut adalah hasil *color script* beberapa *shot* dalam *scene* keempat sebelum dilakukan eksplorasi warna berdasarkan emosi. Warna diperoleh dari *setting* lokasi dan waktu, yaitu hutan pada sore hari. Referensi warna hutan dan cahaya sore diambil dari animasi “The Reward”.

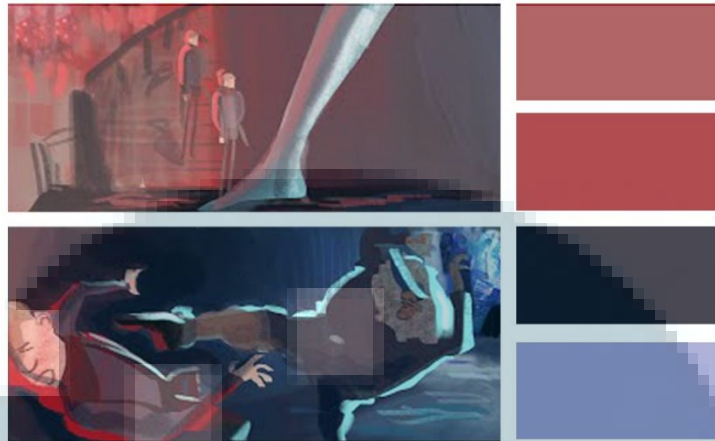


Gambar 3.8. Eksplorasi warna awal *scene* 4

Rasa takut dalam *scene* ini timbul karena adanya bahaya dalam pertarungan yang akan dihadapi. Dalam hasil eksplorasi warna pertama, warna hijau digunakan untuk mewakili *setting* hutan. Namun menurut Groenholm (2010), warna hijau adalah warna yang dapat menghadirkan rasa tentram dan damai. Kehadiran warna ini membuat kesan bahaya yang sedang dihadapi sang anak jaguar menjadi tidak terasa, seolah sang anak sedang bersembunyi dari bahaya di tempat yang sangat aman. Selain itu, adanya cahaya kuning memberi kesan seolah sang anak jaguar sedang bersemangat, seperti menurut Groenholm (2010) bahwa kuning adalah warna yang melambangkan energi.

Menurut literatur TenHouten (2007) emosi takut akan menyebabkan timbulnya rasa dingin karena penurunan suhu tubuh. Warna yang memiliki suhu paling dingin adalah biru. Selain itu, warna biru juga mampu memberikan kesan tidak bersahabat (Groenholm, 2010).

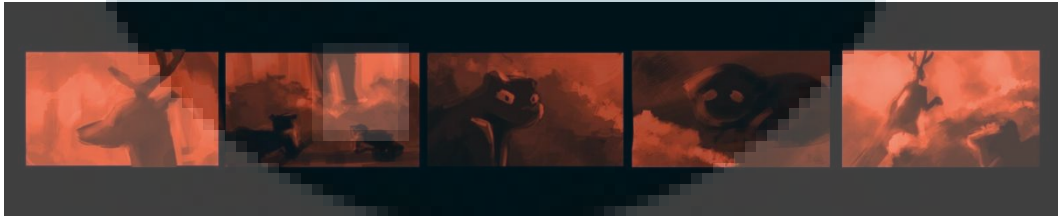
Dari hasil observasi animasi, “The Reward” pun memakai warna biru pucat untuk menggambarkan rasa takut. Warna merah dipakai untuk menunjukkan bahaya yang harus dihadapi. Sedangkan untuk memberi rasa tegang selama pertarungan, *scene* memakai perpaduan dua warna komplementer merah pekat dan biru pucat. Oleh karena itu penulis mengeksplorasi warna merah dan biru untuk menciptakan emosi takut dalam *scene*.



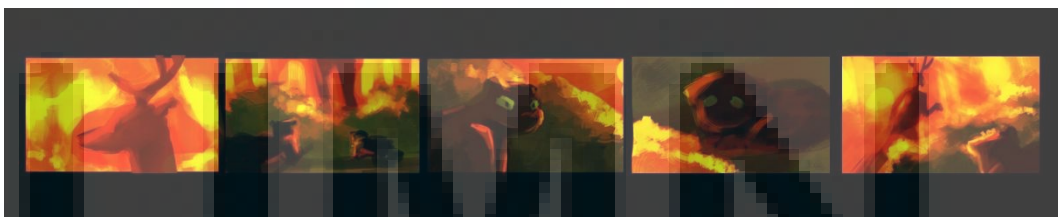
Gambar 3.9. Perpaduan warna merah dan biru adegan pertarungan “The Reward”

Warna merah dapat digunakan untuk menggambarkan bahaya yang sedang dihadapi anak jaguar. Selain itu, merah merupakan *hue* yang dekat dengan jingga yang berperan sebagai warna *setting* sore hari.

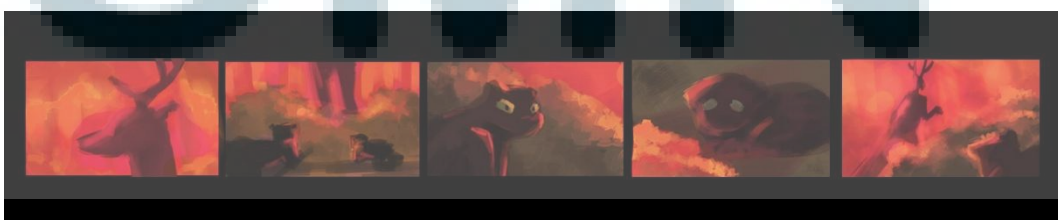
Berikut adalah beberapa hasil eksplorasi warna merah ke dalam *color script*.



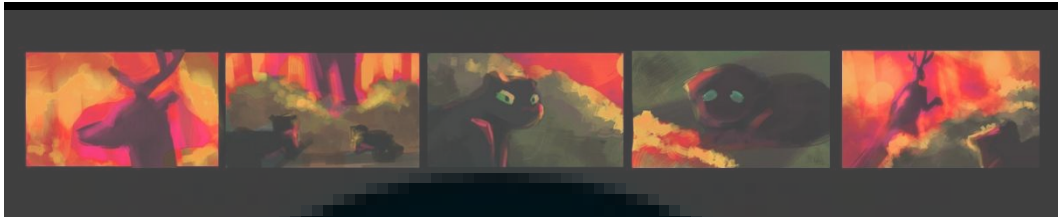
Gambar 3.10. Eksplorasi merah dengan filter *grayscale* dan filter merah



Gambar 3.11. Eksplorasi merah dengan filter merah



Gambar 3.12. Eksplorasi merah dengan memainkan *hue*

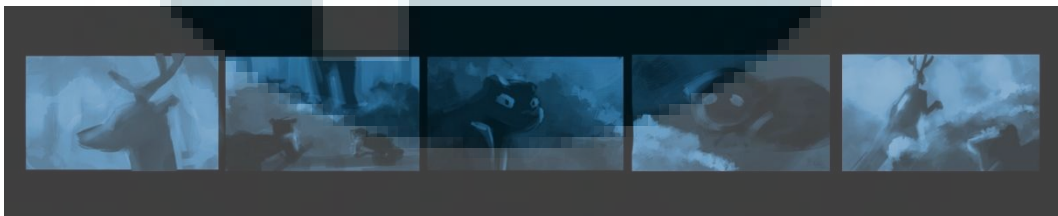


Gambar 3.13. Eksplorasi merah dengan memainkan *contrast*

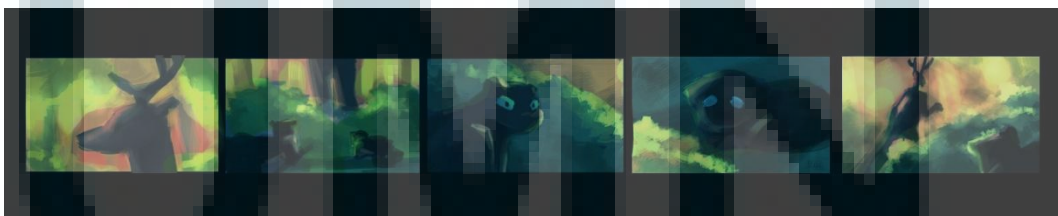
Setelah melakukan eksplorasi warna merah dalam *color script scene* keempat, penulis melihat bagaimana penambahan warna merah mengubah emosi yang ada dalam *color script*. Warna merah menambahkan kesan bahwa anak jaguar sedang berada dalam situasi yang sangat mematikan dan berbahaya. Tanda bahaya ini mampu menjadi salah satu pemicu rasa takut.

Selanjutnya penulis melakukan eksplorasi warna biru pada *shot* yang sama untuk menghadirkan emosi takut. Sebagai warna dengan suhu paling dingin, biru mampu mewakili rasa takut yang mencekam.

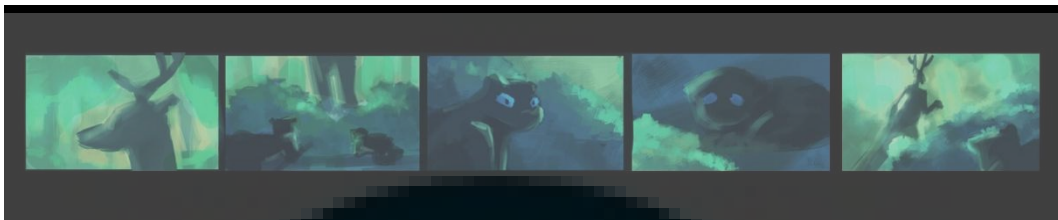
Berikut adalah beberapa hasil eksplorasi warna biru ke dalam *color script*.



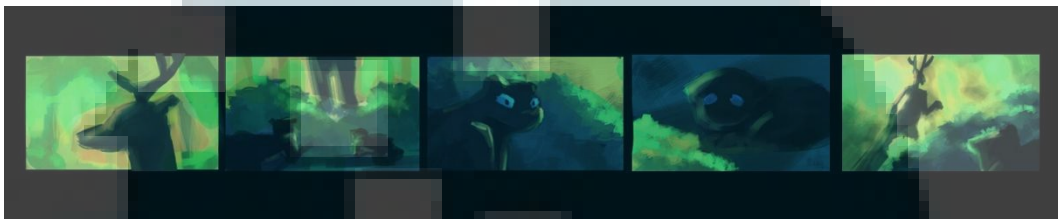
Gambar 3.14. Eksplorasi biru dengan filter *grayscale* dan filter biru



Gambar 3.15. Eksplorasi biru dengan filter biru



Gambar 3.16. Eksplorasi biru dengan memainkan *hue*



Gambar 3.17. Eksplorasi biru dengan memainkan *contrast*

Setelah melakukan eksplorasi warna biru, penulis melihat bagaimana warna biru mampu mengubah emosi dalam *shot* menjadi lebih mencekam. Suhu dingin dari warna biru pekat mampu menggambarkan rasa takut yang dirasakan oleh anak jaguar. Namun warna ini jadi menyalahi *setting* waktu. Warna biru yang gelap membuat suasana hutan tidak lagi tampak seperti sore, melainkan menjadi malam hari.

3.4.2. Pengerjaan *color script scene* keempat “The Hunt”

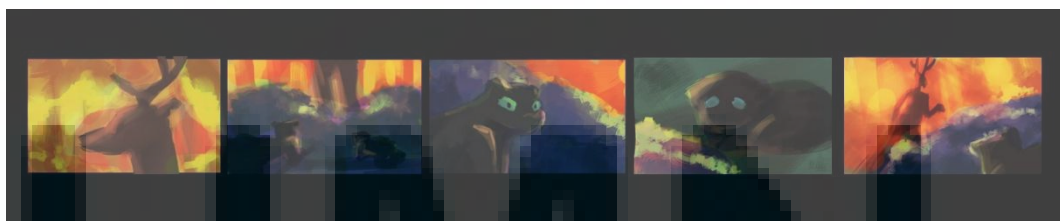
Berdasarkan eksplorasi warna sesuai referensi film animasi yang telah dilakukan, kombinasi warna merah dan biru sangat tepat untuk menggambarkan emosi takut dalam *scene* keempat “The Hunt”. Warna merah sangat tepat untuk menggambarkan bahaya yang sedang dihadapi anak jaguar, sementara warna biru dapat mencerminkan rasa takut mencekam yang dirasakan anak jaguar saat menghadapi bahaya tersebut. Penulis pun menggabungkan kedua warna ini ke dalam *color script scene* keempat.

Dalam *color script* setelah dilakukan eksplorasi emosi, warna jingga dari *setting* sore hari masih tetap dipakai, namun ditambahkan warna merah untuk memberikan kesan bahaya. Sedangkan cahaya kuning dihilangkan agar tidak memberi kesan seolah sang anak jaguar memiliki energi atau semangat. Warna

merah juga dipakai untuk sedikit *highlight* anak jaguar, supaya adanya narasi bahwa sekalipun ia sudah bersembunyi, ia tetap merasakan adanya bahaya.

Semak hutan tempat anak jaguar bersembunyi memakai warna biru. Warna biru ini berasal dari warna bayangan, bukan warna natural. Dengan bergantinya warna hijau dengan biru, muncul narasi bahwa sang anak jaguar sama sekali tidak merasa tentram di tempat persembunyiannya. Warna biru dalam *scene* ini hanya dipakai sebagai warna semak-semak dan tidak akan dipakai sebagai warna latar belakang maupun cahaya, karena terlalu banyak warna biru dapat membuat *setting* waktu yang seharusnya sore hari bergeser menjadi malam.

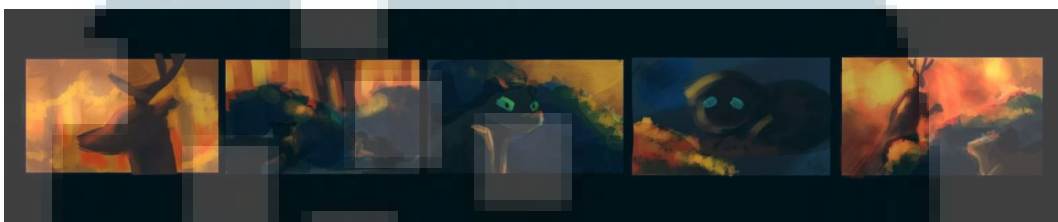
Kombinasi dua warna komplementer merah-jingga dan biru dalam *scene* ini menggambarkan ketegangan yang dirasakan anak jaguar. Dalam observasi animasi, *scene* pertarungan “The Reward” memakai warna biru pucat sebagai kontras yang menimbulkan ketegangan. Warna biru pucat didapat dari *lightning* yang ada di *scene* tersebut. Namun *scene* hutan pada sore hari dalam animasi “The Hunt” ini tidak memiliki *lightning* yang mampu menghasilkan warna tersebut. Maka *scene* ini memakai *highlight* jingga saturasi rendah sebagai kontras yang menimbulkan ketegangan. Menurut Groenholm (2010), *tone* jingga mampu memberikan rasa tidak nyaman.



Gambar 3.18. Eksplorasi warna *color script scene 4* (1)

Gambar di atas adalah hasil eksplorasi warna berdasarkan emosi setelah warna hijau dihilangkan dengan menggunakan filter warna biru. Hilangnya warna hijau menghadirkan kesan bahwa anak jaguar tidak merasa aman sekalipun ia sedang bersembunyi.

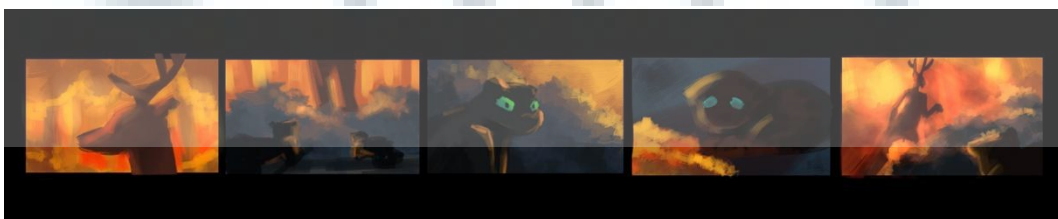
Selain menghilangkan warna hijau, penulis juga memperkuat warna jingga sebagai warna senja dengan menggunakan filter merah. Warna yang dihasilkan adalah warna merah-jingga yang cukup pekat. Warna ini mampu menggambarkan bahaya yang sedang dihadapi. Namun penulis merasa bahwa warna ini terlalu pekat untuk suasana senja di dalam hutan. Setelah beberapa kali pertimbangan, penulis menurunkan sedikit kepekatan warna merah dengan memainkan saturasi di beberapa tempat.



Gambar 3.19. Eksplorasi warna *color script scene 4 (2)*

Gambar kedua merupakan hasil setelah penurunan saturasi warna merah-jingga. Suasana senja menjadi lebih terasa tanpa menurunkan kesan bahaya dari warna merah yang ada.

Pemilihan dan penempatan warna merah dan biru sudah tepat, namun kedua warna tersebut masih tampak tidak menyatu. Biru yang berperan sebagai warna semak tampak terpisah jauh dengan *background* hutan yang berwarna merah. Penulis mengatasinya dengan menggunakan *highlight*, terutama di bagian semak. Efek *highlight* pada objek ditambahkan baik secara manual maupun menggunakan filter warna jingga pucat. Penambahan cahaya jingga pada semak membuat warna biru menjadi lebih hangat, sehingga dapat mengurangi emosi takut yang ingin disampaikan. Penulis mencoba mempertahankan suhu dingin dari warna biru tersebut dengan memainkan *hue* dan saturasi seperlunya. Berikut adalah hasil setelah dilakukan modifikasi akhir.



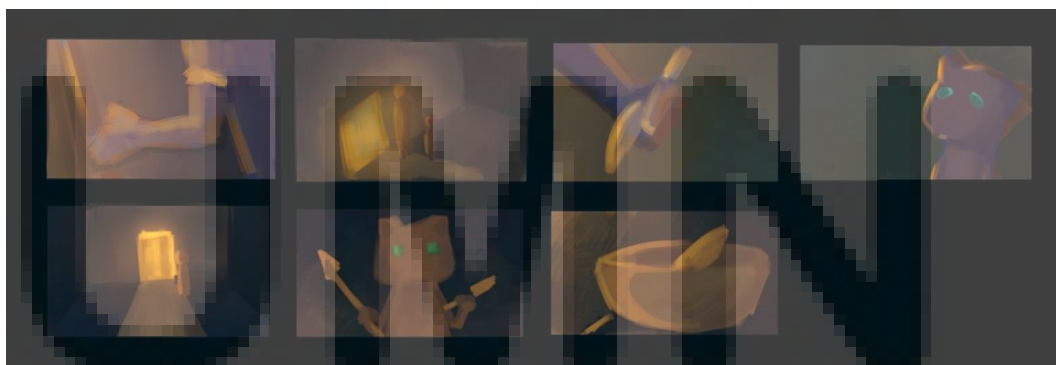
Gambar 3.20. *Color script scene 4 final*

3.4.3. Eksplorasi warna *scene* kelima “The Hunt”

Scene kelima merupakan *dramatic scene* kedua dari animasi “The Hunt” yang menceritakan tentang perasaan sang anak jaguar setelah kegagalan pertamanya. Keesokan hari setelah perburuan pertamanya yang gagal, anak jaguar ingin ikut serta lagi dengan ibunya yang hendak pergi berburu. Namun sang ibu memutuskan bahwa anaknya belum siap untuk ikut. Ibu jaguar pun akhirnya pergi meninggalkan anaknya sendiri di rumah mereka. Anak jaguar pun merasa sedih, namun ia masih bertekad untuk pergi melatih kemampuannya. Maka sang anak pun meninggalkan rumahnya diam-diam untuk pergi belajar berburu seorang diri. *Scene* ini mengambil *setting* di dalam rumah ibu dan anak jaguar pada sore hari.

Dari hasil pemahaman cerita, penulis memutuskan bahwa *dramatic scene* kedua ini mengandung dua emosi utama, yaitu sedih dan semangat. Perasaan sedih berasal dari rasa gagal anak jaguar akan kegagalannya dan kesendiriannya saat ditinggalkan oleh ibunya. Sementara rasa semangat berasal dari tekad sang anak untuk melatih kemampuan berburunya.

Berikut adalah hasil *color script scene* kelima sebelum dilakukan eksplorasi warna berdasarkan referensi animasi.



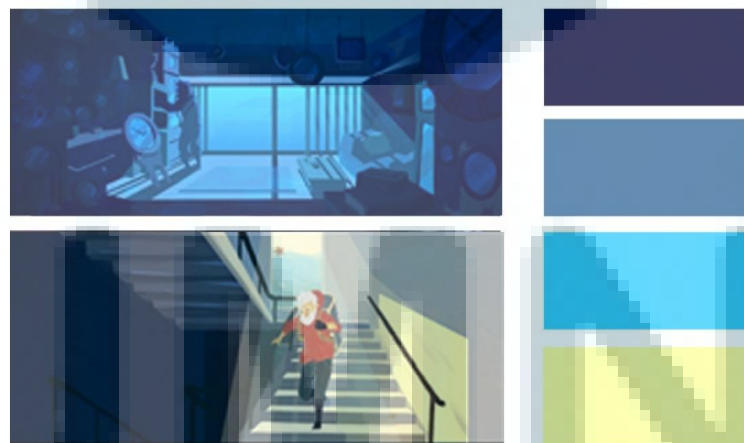
Gambar 3.21. Eksplorasi warna awal *scene 5*

Warna yang dominan dipakai adalah jingga dan ungu. Ungu adalah warna yang tepat untuk melambangkan kesendirian (Groenholm, 2010), sedangkan warna

jingga merupakan warna cahaya senja yang masuk melalui pintu. Jingga dapat juga mewakili energi yang dirasakan anak jaguar sehingga ia masih memiliki tekad walau ditinggalkan ibunya.

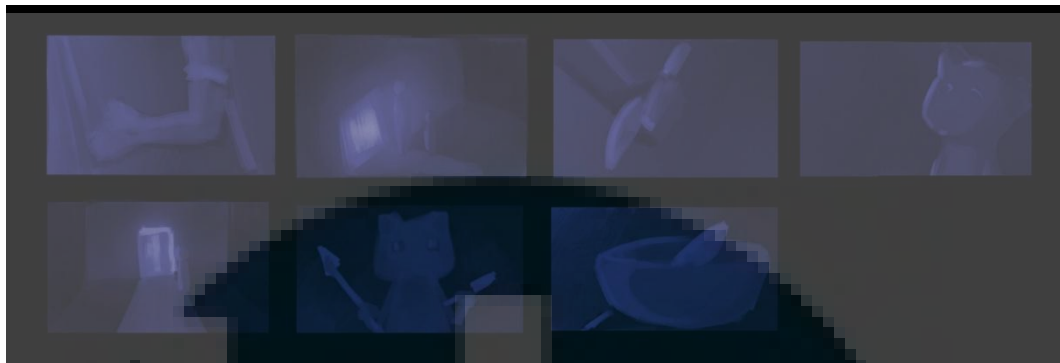
Dalam eksplorasi warna awal ini, penulis telah memakai warna ungu untuk menggambarkan kesendirian anak jaguar. Penulis juga memasukkan warna jingga dan kuning untuk menggambarkan semangat yang dimiliki anak jaguar. Namun pada eksplorasi awal ini, hampir semua *shot* yang ada mengandung terlalu banyak warna jingga. Hal ini mengakibatkan kesedihan yang dirasakan anak jaguar menjadi tidak terasa, seolah anak jaguar merasa baik-baik saja meski ditinggalkan oleh ibunya.

Dalam animasi “Contre Temps” yang digunakan sebagai referensi, warna biru dengan berbagai macam gradasi digunakan untuk menggambarkan emosi sedih dan sepi karena ditinggalkan seorang diri. Animasi ini juga menggunakan warna kuning untuk memperlihatkan semangat yang masih dimiliki tokoh. Oleh karena itu penulis mengeksplorasi warna biru dan kuning untuk menghadirkan emosi yang diinginkan dalam *scene* kelima.

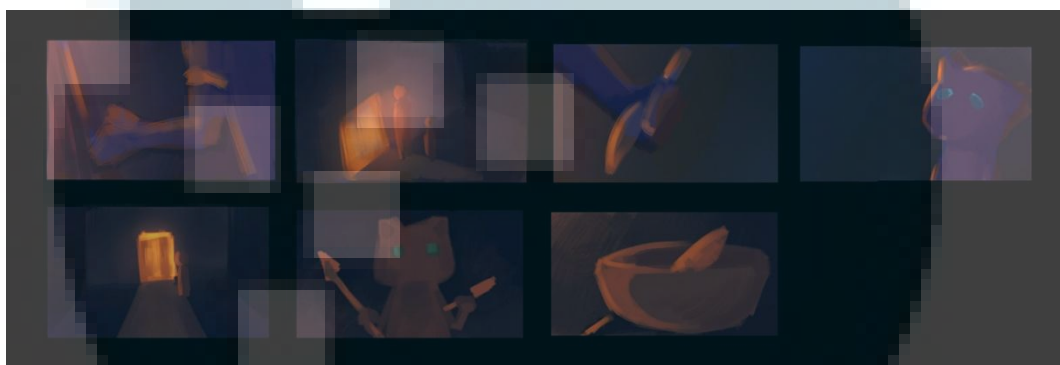


Gambar 3.22. Perpaduan warna biru dan kuning dalam “Contre Temps”

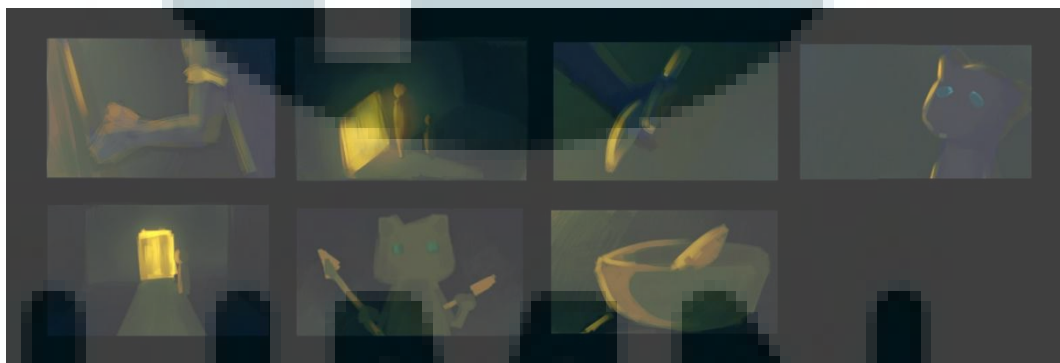
Warna biru sebagai warna dengan suhu yang dingin dapat digunakan untuk menghadirkan emosi sedih karena kesepian. Berikut adalah beberapa hasil eksplorasi warna biru ke dalam *color script*.



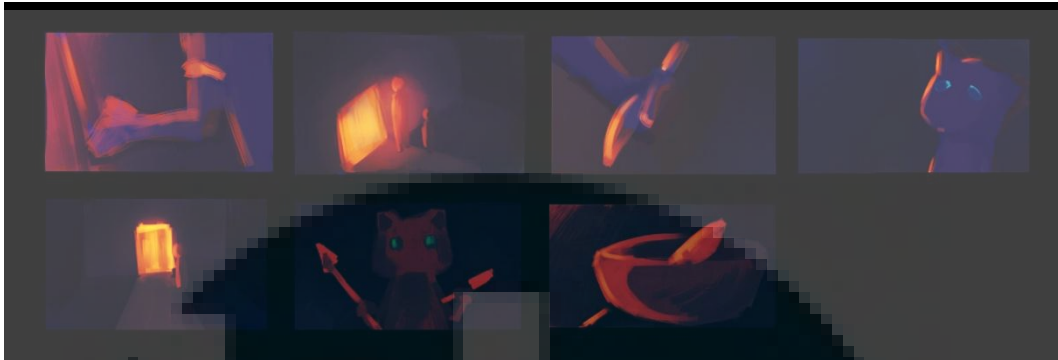
Gambar 3.23. Eksplorasi biru dengan filter *grayscale* dan filter biru



Gambar 3.24. Eksplorasi biru dengan filter biru



Gambar 3.25. Eksplorasi biru dengan memainkan *hue*

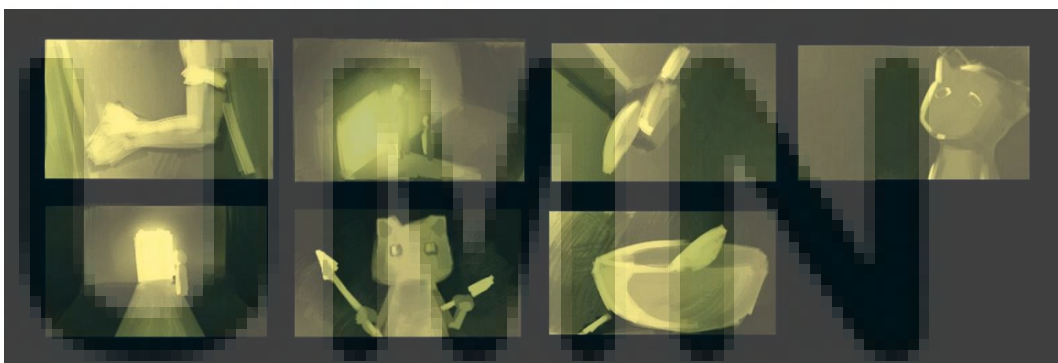


Gambar 3.26. Eksplorasi biru dengan memainkan *contrast*

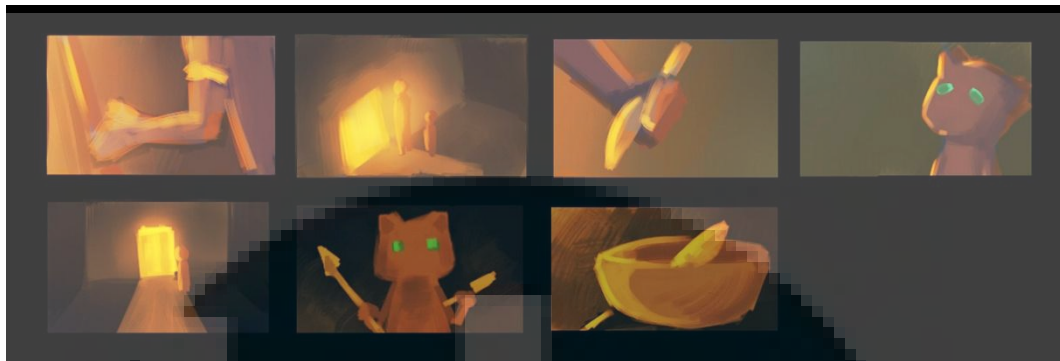
Memasukkan warna biru dalam *color script* mengubah emosi dalam *scene* kelima. Suasana di dalam ruangan ini menjadi lebih gelap dan dingin. Karena biru yang dipilih mengikuti referensi “Contre Temps” yaitu biru yang pekat dengan saturasi rendah, kesedihan anak jaguar menjadi lebih terasa. Warna biru mampu menghadirkan emosi sedih dalam *scene* kelima “The Hunt”.

Selanjutnya penulis melakukan eksplorasi warna kuning dalam *color script scene* kelima. Warna kuning hadir sebagai warna cahaya yang masuk dari pintu rumah. Sebagai warna yang identik dengan matahari, warna ini mampu memberi kehangatan yang lembut, sekaligus melambangkan energi dan semangat.

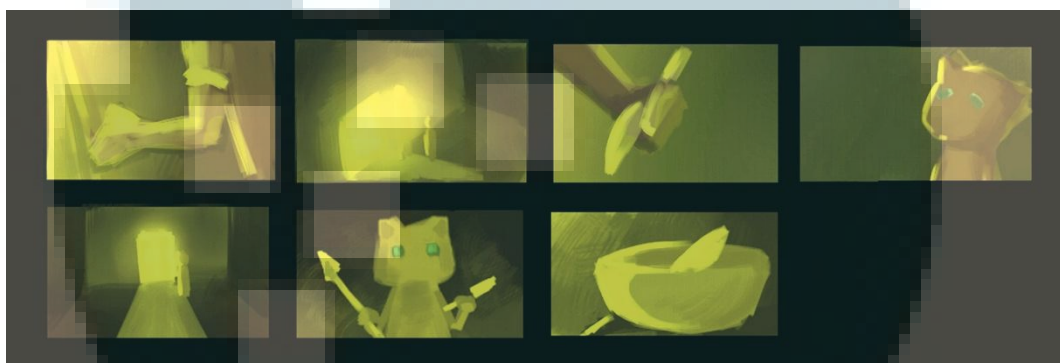
Berikut adalah beberapa hasil eksplorasi warna kuning dalam *color script scene* kelima.



Gambar 3.27. Eksplorasi kuning dengan filter *grayscale* dan filter kuning



Gambar 3.28. Eksplorasi kuning dengan filter kuning



Gambar 3.29. Eksplorasi kuning dengan memainkan *hue*



Gambar 3.30. Eksplorasi kuning dengan memainkan *contrast*

Warna kuning dari hasil eksplorasi mampu menghasilkan warna cahaya yang hangat dan memicu adanya semangat dengan sangat baik. Namun warna ini terlalu terang untuk setting sore hari di *scene* kelima “The Hunt”. Warna ini juga harus digunakan dengan hati-hati karena dengan *tone* yang berlebihan, kuning dapat memunculkan perasaan gelisah (Groenholm, 2010).

3.4.4. Pengerjaan *color script scene* kelima “The Hunt”

Setelah melakukan eksplorasi warna sesuai dengan referensi film, warna biru dan kuning merupakan pilihan yang tepat untuk menghadirkan kesedihan dan energi. Penulis menggabungkan kedua warna ini dalam pengerjaan *color script scene* kelima “The Hunt”.

Dalam proses pengerjaan, penulis tetap mempertahankan penggunaan warna ungu dalam *color script*, karena menurut Groenholm (2010), warna ini sangat tepat untuk memberikan kesan menyendiri. Agar kesendirian yang ditimbulkan oleh warna ungu menjadi lebih berkesan sedih, penulis mengubah *hue* warna ungu yang sebelumnya normal menjadi ungu kebiruan. Ungu yang memiliki kandungan warna biru lebih banyak akan terasa lebih dingin daripada mengandung lebih banyak warna merah (Holtzschue, 2011).

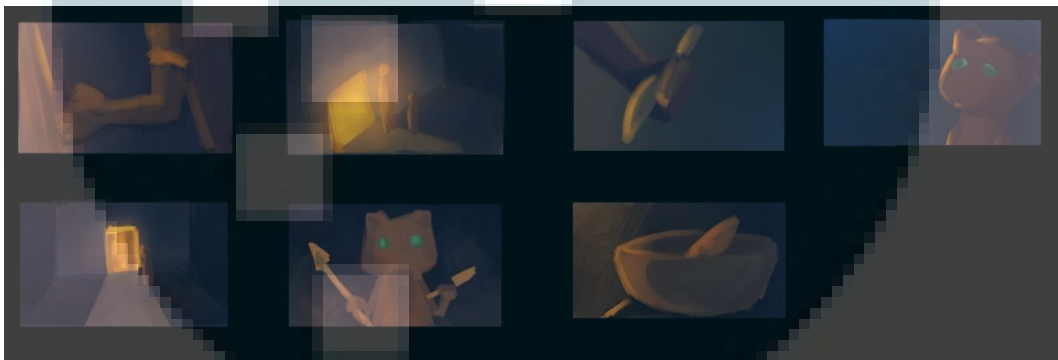
Penulis juga mengurangi warna jingga dari hasil eksplorasi awal, terutama warna jingga yang ada di latar belakang dinding-dinding ruangan. Warna jingga yang berlebihan membuat suasana menjadi terlalu hangat sehingga kesedihan dan kesendirian anak jaguar menjadi tidak terasa. Penulis mengurangi warna jingga dengan cara menurunkan saturasi dan mengubah *hue* menjadi lebih kuning pucat. Namun tidak semua warna jingga dihilangkan. Warna jingga yang digunakan sebagai cahaya dari pintu dan *highlight* masih dipertahankan. Berikut adalah hasil eksplorasi warna setelah warna ungu dan jingga yang ada dalam *color script* mengalami perubahan.



Gambar 3.31. Eksplorasi warna *color script scene* 5 (1)

Setelah mengubah warna dalam *color script* menjadi ungu-biru dan jingga-kuning, tercipta kontras yang cukup tajam antara tempat yang gelap dan cahaya yang terang. Kontras ini membuat warna dalam scene menjadi menegangkan, namun kesedihan tetap tidak terasa. Animasi “Contre temps” memakai warna-warna yang tidak tajam untuk menggambarkan scene dengan emosi kesepian, termasuk kombinasi warna kontras biru dan kuning.

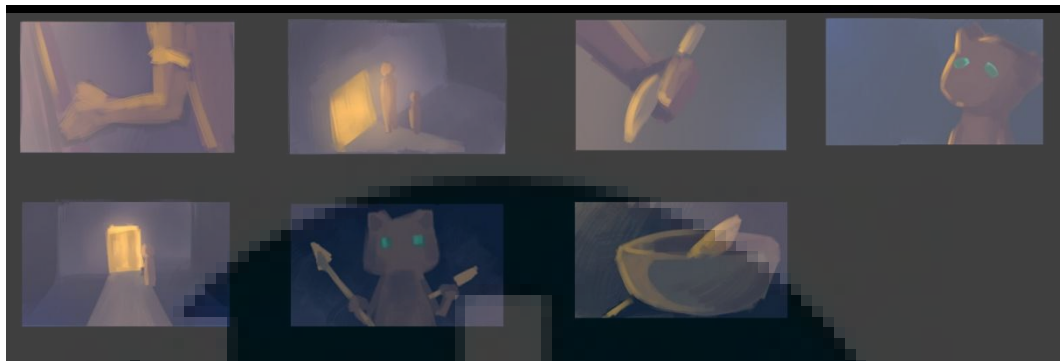
Untuk mengurangi ketajaman warna, penulis menambahkan *tint* dan menurunkan saturasi pada hampir seluruh warna dalam *color script*. Perubahan ini membuat cahaya jingga-kuning tidak tampak terlalu terang, dan ruangan ungu-biru pun tidak terlalu gelap.



Gambar 3.32. Eksplorasi warna *color script* scene 5 (2)

Gambar diatas adalah hasil setelah menambahkan *tint* dan mengubah saturasi. Setelah kontras menjadi tidak terlalu tajam, kedua warna ungu dan jingga menjadi lebih menyatu.

Untuk menambahkan emosi sedih pada *scene*, penulis menambahkan warna biru pada beberapa bagian *shot* dengan menggunakan filter. Penambahan dilakukan terutama pada bagian latar belakang dinding, serta *shot-shot* awal dimana anak jaguar baru ditinggalkan oleh ibunya. Penambahan warna biru membuat suasana menjadi lebih dingin, sehingga emosi sedih karena kesendirian menjadi lebih terasa. Berikut adalah hasil *color script* setelah modifikasi final.



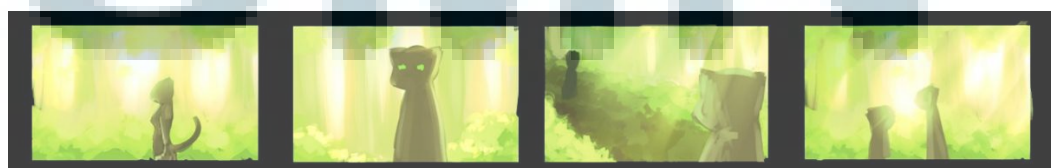
Gambar 3.33. *Color script scene 5 final*

3.4.5. Eksplorasi warna *scene* kesepuluh “The Hunt”

Scene kesepuluh merupakan *dramatic scene* terakhir sekaligus *scene* penutup animasi “The Hunt”. *Scene* ini menceritakan tentang anak jaguar yang bertemu lagi dengan ibunya setelah ia berhasil mendapatkan buruannya. Di dekat rumah mereka, ibu jaguar khawatir karena anaknya tidak ada di rumah. Saat itulah anak jaguar pulang sambil membawa hasil buruannya. Ibu jaguar pun merasa lega dan menyambut anaknya dengan penuh sayang dan bangga. *Scene* ini mengambil *setting* hutan di pagi hari.

Berdasarkan hasil pemahaman cerita, penulis memutuskan emosi yang ada dalam *scene* ini adalah emosi senang. Rasa bahagia ini datang dari ibu dan anak jaguar. Ibu jaguar merasa lega karena anaknya pulang dan anak jaguar merasa bangga saat memperlihatkan keberhasilannya. Ada kasih sayang antar keluarga yang diperlihatkan dalam *scene* ini, sehingga rasa bahagia yang muncul memiliki kesan hangat dan lembut.

Berikut adalah *color script* dari hasil eksplorasi warna awal untuk *scene* kesepuluh.



Gambar 3.34. Eksplorasi warna awal *scene* 10

Scene kesepuluh menunjukkan betapa harmonisnya hubungan ibu jaguar dengan anaknya. Oleh karena itu penulis memakai warna hijau terang sebagai warna utama dalam *scene* ini. Selain itu, warna kuning dipakai untuk menggambarkan kehangatan dan kebahagiaan yang dirasakan ibu dan anak jaguar (Groenholm, 2010). Warna hijau-kuning membuat suasana pagi hutan menjadi terasa sangat hangat dan damai.

Meski suasana harmonis tampaknya sudah tercapai di eksplorasi pertama, kombinasi warna analogus hijau dan kuning terlalu monoton untuk sebuah *dramatic scene* penutup. Menurut Groenholm (2010), warna hijau yang terlalu mendominasi dapat menimbulkan kesan membosankan. Selain itu, tidak ada warna yang mewakili rasa kasih sayang yang harusnya bisa menjadi fokus di *scene* ini.



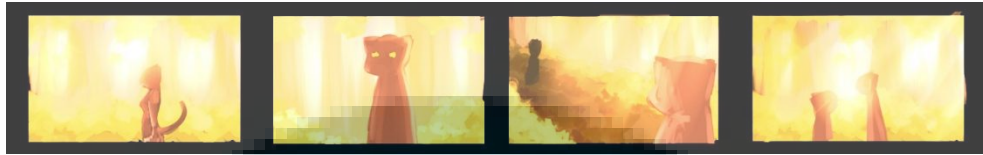
Gambar 3.35. Warna *pink* dalam “Contre Temps”

Berdasarkan referensi animasi “Contre Temps”, cinta dan kasih sayang dapat diekspresikan dengan menggunakan warna *pink*. *Pink* merupakan warna dengan kehangatan yang lembut. Selain itu, *pink* identik dengan hal-hal feminin dan maternal (Groenholm, 2010), sehingga sangat tepat untuk dihadirkan dalam *scene* kesepuluh ini.

Berikut adalah beberapa hasil eksplorasi warna *pink* dalam *color script scene* kesepuluh.



Gambar 3.36. Eksplorasi *pink* dengan filter *grayscale* dan filter *pink*



Gambar 3.37. Eksplorasi *pink* dengan filter *pink*



Gambar 3.38. Eksplorasi *pink* dengan memainkan *hue*



Gambar 3.39. Eksplorasi *pink* dengan memainkan *contrast*

Setelah eksplorasi warna *pink* dalam *color script scene* kesepuluh, penulis melihat bagaimana warna *pink* sangat mengubah emosi dalam *scene*. *Pink* menambahkan kehangatan dalam *scene* yang sebelumnya hanya berasal dari warna kuning. Kehangatan yang dihasilkan oleh warna *pink* pun memiliki karakter yang manis dan romantis, sehingga kasih sayang antara ibu dan anak dapat lebih terlihat. Warna *pink* sangat cocok untuk melengkapi warna pada *color script scene* kesepuluh yang sebelumnya tampak monoton.

Meski begitu, pemakaian warna *pink* yang berlebihan akan membuat suasana hutan di pagi hari tidak terasa. Karena *pink* mengekspresikan rasa cinta dengan sangat jelas, warna *pink* yang terlalu banyak juga membuat emosi kasih sayang antar ibu dan anak menjadi sangat berlebihan.

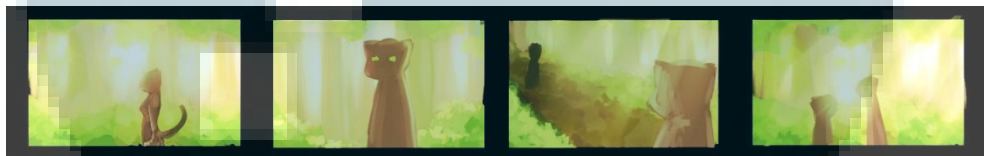
3.4.6. Pengerjaan *color script scene* kesepuluh “The Hunt”

Setelah melakukan eksplorasi warna berdasarkan referensi animasi, penulis menggunakan warna *pink* untuk melengkapi *color script scene* kesepuluh. Warna *pink* sangat tepat untuk menunjukkan kasih sayang yang ada di antara ibu dan anak

jaguar. Warna ini tidak akan ditambahkan secara berlebihan karena dapat merusak suasana hutan.

Warna hijau tetap dipertahankan dalam *color script* karena warna ini dapat menghadirkan rasa damai dan harmonis (Groenholm, 2010). Referensi animasi “The Reward” juga memakai warna ini sebagai warna natural hutan. Penulis menambahkan warna *pink* sebagai warna cahaya yang menerobos melalui pepohonan hutan, bersamaan dengan cahaya kuning pucat. Penulis juga memberikan filter warna pink pada ibu dan anak jaguar agar muncul narasi bahwa ada kasih sayang yang muncul di antara mereka.

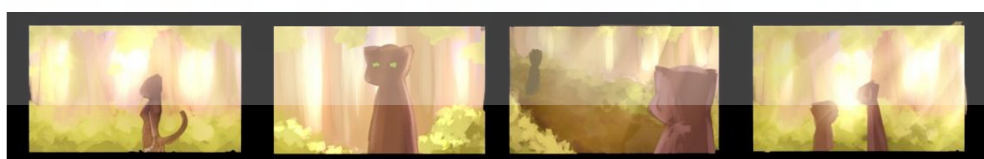
Berikut adalah hasil eksplorasi warna setelah warna *pink* ditambahkan dalam *color script*.



Gambar 3.40. Eksplorasi warna *color script* scene 10 (1)

Warna *pink* mampu menambahkan kehangatan dalam *scene* ini. Adanya variasi warna lain selain kelompok warna analog hijau dan kuning juga membuat *scene* ini tampak lebih hidup. Suasana hutan menjadi tampak damai dan nyaman.

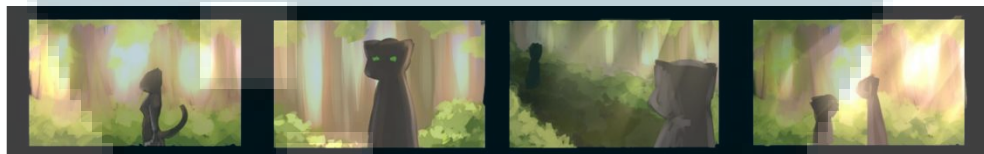
Namun dalam *scene* ini, latar belakang hutan menjadi tidak tampak karena cahaya *pink* dan kuning yang terlalu bertumpuk-tumpuk. Penulis mengatasinya dengan memisah pencahayaan kuning dan *pink*. Cahaya kuning menjadi *highlight* untuk dedaunan hijau hutan, sementara pink menjadi cahaya untuk batang pohon dan karakter. Untuk itu penulis menambahkan detil pada latar belakang secara manual, terutama di bagian daun dan batang. *Lightning* kuning dan *pink* kemudian ditambahkan dengan menggunakan filter.



Gambar 3.41. Eksplorasi warna *color script scene 10 (2)*

Gambar di atas adalah *color script* setelah cahaya pink dan kuning dipisahkan. Karena warna hijau-kuning dan *pink* tidak tampak saling bertumpuk, kesan damai dan hangat dalam *scene* pun jadi lebih terasa.

Scene kesepuluh merupakan *scene* penutup setelah anak jaguar berjuang sendirian sebelumnya. Untuk menambahkan perubahan emosi yang terjadi dalam *scene* ini, penulis menambahkan *shade* di *shot* saat anak jaguar baru keluar dari hutan dan bertemu ibunya. Menurut Groenholm (2010), warna-warna gelap dapat mewakili emosi negatif. Hal ini membuat seolah anak jaguar baru berjalan sendiri di tempat yang gelap dan dingin, namun kehangatan segera menyambutnya saat ia bertemu ibunya. Peralihan warna dari gelap ke cerah ini pun membuat *scene* tampak lebih dramatis.



Gambar 3.42. *Color script scene 10 final*

UMN