



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 3

METODOLOGI

3.1. Metodologi Penelitian

Penelitian Tugas Akhir ini difokuskan pada integritasan warna dengan kinegram dalam sebuah karya buku ilustrasi. Pada penelitian ini, hal pertama yang harus dilakukan adalah mencari studi literatur yang membahas mengenai warna dan kinegram. Dikarenakan kinegram sebagai teknik gambar bergerak yang bergantung pada warna sebagai faktor keberhasilannya, perlu diteliti bagaimanakan warna harus dirancang agar juga tetap relevan dengan teori warna yang akan digunakan sebagai media visualisasi emosi pada cerita.

Selanjutnya adalah melakukan observasi yang didasari pada studi literatur yang sudah didapatkan. Selain itu, penggunaan referensi sebagai patokan keberhasilan suatu karya menjadi hal yang tidak kalah penting. Penggunaan referensi dilakukan pada dua fokus utama yaitu warna sebagai visualisasi emosi dan warna dalam keberhasilan kinegram. Setelah dilakukan observasi, maka akan didapatkan informasi baru mengenai bagaimanakah cara atau formula yang menjadi faktor keberhasilan kinegram yang integritaskan dengan warna tanpa menghilangkan fungsi warna sebagai visualisasi emosi pada cerita dan tidak menyimpang dari studi literatur yang telah diperoleh.

Pada tahap terakhir, untuk memastikan observasi yang telah dilakukan memiliki hasil yang maksimal atau dapat dikatakan berhasil maka haruslah

dilakukan eksperimen. Pada tahap eksperimen, penulis akan membuat berbagai pilihan warna pada *environment* serta kinogram untuk melihat hasil akhirnya. Tahapan ini dirasa paling penting karena tanpa eksperimen akan sukar diketahui apakah observasi yang telah dilakukan sudah berhasil.

3.1.1. Etnografi Suku Asmat

Cerita Arafura tidaklah menggunakan cerita rakyat Suku Asmat, melainkan mengolah informasi budaya Suku Asmat yang sudah didapatkan lalu penulis menggunakan imajinasi untuk menciptakan cerita baru yang didasari pada informasi budaya Suku Asmat tersebut. Informasi-informasi ini didapatkan tidak hanya dari kepercayaan Suku Asmat saja namun juga dari beberapa cerita rakyat yang menginspirasi beberapa aspek dalam cerita. Perlu dicatat bahwa kebudayaan Suku Asmat dalam cerita akan 100% sesuai karena etnografi yang sudah dikumpulkan peneliti hanya sebagai inspirasi.

Cerita Arafura berlatar belakang dari kepercayaan spiritual suku Asmat tentang kehidupan, kematian, terutama kepercayaan akan nama. Nama merupakan hal yang sangat spiritual bagi suku Asmat karena setiap orang memiliki 2 nama, yang pertama adalah nama panggilan sehari-hari dan yang kedua adalah nama pemberian dari roh yang hanya diketahui ketua suku dan roh pemberi nama. Nama ini sifatnya seperti barang, jadi bisa beralih kepemilikan dengan berbagai cara. Perebut nama yang baru akan menjadi pemilik nama sebelumnya dan orang

sekitar akan menganggap dia orang yang sama dengan pemilik nama yang lama hingga namanya direbut kembali oleh orang lain.

Judul Arafura diambil dari nama laut di lautan pasifik yang terletak diantara pulau Papua dan benua Australia. Laut Arafura menurut kepercayaan Suku Asmat dipercaya sebagai tempat dimana arwah orang yang meninggal beristirahat (*Safan*) hingga waktunya mereka naik ke surga, hal tersebut dikarenakan budaya Suku Asmat yang mengantar kepergian jenazah dengan mengapungkannya di atas perahu di aliran sungai yang alirannya menuju ke laut Arafura.

3.2. Gambaran Umum Proyek

Arafura merupakan proyek buku cerita ilustrasi serta gambar bergerak yang menggunakan teknik kinegram sehingga sangat mungkin diaplikasikan ke dalam media buku. Namun, fokus utama dari proyek ini adalah bagaimana teknik kinegram ini dapat diintegrasikan dengan warna agar penentuan warna tidak mengganggu kinegram begitupula sebaliknya.

Penulis mendapatkan ide menerapkan teknik animasi kinegram ke dalam buku dari karya Virginia Mori yang sangat menginspirasi berjudul Vento. Proyek buku cerita ini merupakan seri kedua dari seri buku cerita yang sifatnya saling melengkapi cerita masing-masing. Buku cerita yang pertama berjudul Sirets karya milik teman penulis yang bernama Aletheia Hardiman, seorang mahasiswa UMN Animasi 2013. Walaupun buku cerita berseri namun gaya penulisan serta gaya

penggambarannya menyesuaikan dengan gaya masing-masing sehingga kedua buku memiliki keunikan tersendiri.

3.2.1. Sinopsis Cerita

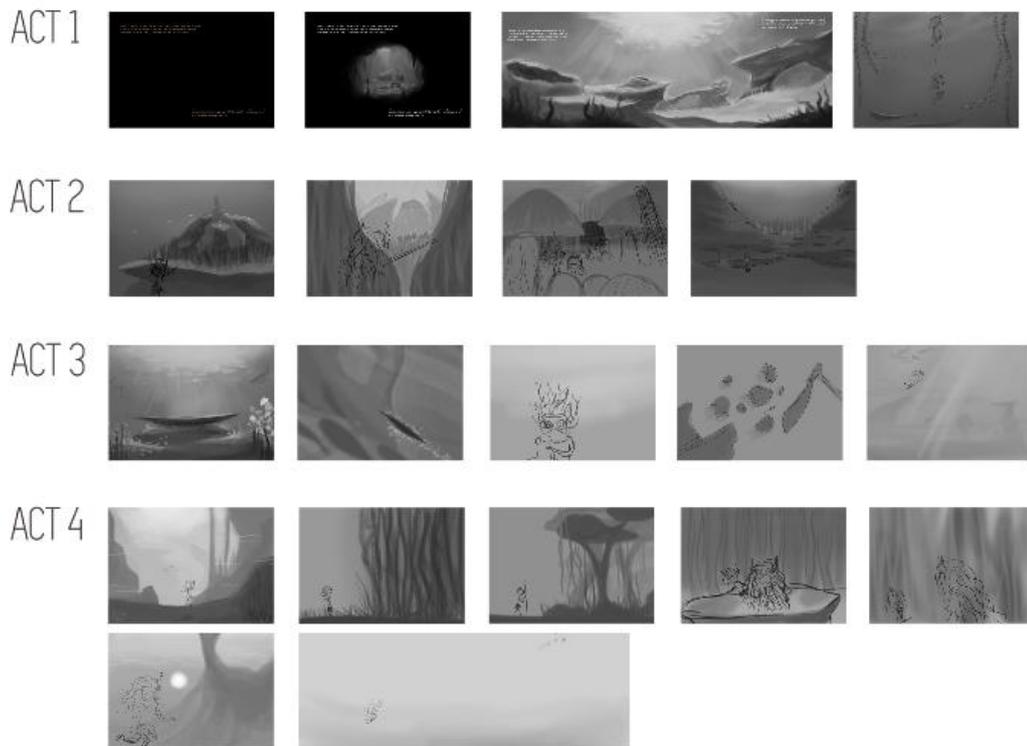
Cerita berawal dari perang antar suku di desa yang menyebabkan kematian banyak jiwa termasuk Nomates yang statusnya adalah seorang penjaga hutan yang sangat sakral dan penting. Kematian Nomates menyebabkan ketidakseimbangan hutan dan membawa bencana ke orang-orang yang tinggal disekitar hutan tersebut, termasuk adik kembarnya, Amates. Satu-satunya cara adalah dengan mengetahui nama asli kakaknya dan mengambil nama tersebut sebagai nama baru, maka otomatis status penjaga hutan akan berpindah.

Nomates yang baru saja terbangun di dasar laut Arafura dalam bentuk roh bertemu dengan seorang dukun yang memberi tahu bahwa adiknya sedang perjalanan untuk menemuinya dan merebut namanya. Nomates yang tidak mengetahui nama rohnya harus mencari roh yang memberikannya nama di suatu tempat di kedalaman laut Arafura tersebut.

Perjalanan pun ia mulai hingga ia menemukan sebuah desa yang dikelilingi bukit tinggi, desa tersebut dipenuhi roh-roh yang memandangnya selagi ia berjalan. Nomates akhirnya memberanikan diri untuk bertanya pada salah satu roh, namun roh tersebut justru memaksa Nomates untuk segera pergi ke surga jika tidak dia akan terjebak selamanya di laut Arafura. Karena paksaan roh tersebut Nomates yang awalnya ragu menjadi setuju dengan mereka karena ternyata badan dia mulai menipis dan tak lama lagi akan sirna.

Di dalam perjalanan dia melihat sebuah perahu dengan patung mirip dengan adik kembarnya, sebuah pertanda bahwa adiknya akan segera mati. Didalam keputusan dan tidak mengerti harus berbuat apa, Nomates menghancurkan kapal tersebut dan melanjutkan perjalan demi menyelamatkan adiknya serta seluruh nyawa penduduk desa. Nomates berkelana di lautan luas hingga dia menemukan sebuah tempat yang sangat rimbun dengan tanaman laut, hati kecilnya berkata untuk masuk ke dalam sana.

Setelah beberapa lama memasuki rimbunan itu, Nomates menemukan sebuah gundukan batu tinggi berwarna aneh yang di atasnya terdapat sebuah patung. Lalu dia pun berenang ke atas batu tersebut dan menemukan bahwa patung tersebut bukanlah patung namun roh pemberi nama dia. Setelah roh tersebut memberi tahu nama asli Nomates, dia memberi sebuah petunjuk arah yang akan membawa dia menemui adiknya. Dengan badan yang semakin menipis, Nomates berenang sekuat tenaga menuju tempat di mana dia akan bertemu adiknya. Di akhir cerita setelah Nomates memberi tahu namanya ke adiknya, badan dia sirna sepenuhnya dan selamanya akan ada di laut Arafura dan tidak akan pernah ke surga.



Gambar 3.1. *Storyboard* serta pembagiannya menjadi empat ACT

(Dokumentasi Pribadi/2016)

3.3. Konsep

Pada proses ini akan menggunakan langkah-langkah yang sudah dijabarkan pada bab 2 mengenai *color harmony* tentang bagaimana merancang warna agar proses perancangan dapat sistematis dan berhasil mengekspresikan emosi karakter utama. *Storyboard* yang telah dibagi menjadi 4 ACT akan dipilih 2 *scene* yang akan dijadikan fokus penelitian. Perancangan warna dibuat untuk mempresentasikan melalui warna *environment*, sehingga warna *environment* merupakan ekspresi warna dari perasaan tokoh utama. Berikut adalah langkah-langkah merancang warna beserta detail tiap masing-masing langkah:

1. Menjabarkan hasil yang ingin didapatkan dengan warna.

Hal pertama yang dilakukan adalah menulis draft cerita singkat serta penjabaran detail mengenai emosi apa saja yang sedang terjadi pada cerita disetiap *scene* yang sudah terpilih. Di sini juga akan memberi gambaran seperti apakah *environment* yang didatangi oleh tokoh utama.

2. Memilih warna utama yang mencerminkan kebutuhan dari suatu proyek.

Setelah mendapatkan penjabaran perasaan tokoh utama pada keseluruhan cerita, saatnya mencari perasaan paling dominan atau yang paling kuat. Dari sini akan digunakan teori bab 2 untuk mendapatkan warna utama yang paling sesuai dengan perasaan karakter utama di keseluruhan cerita.

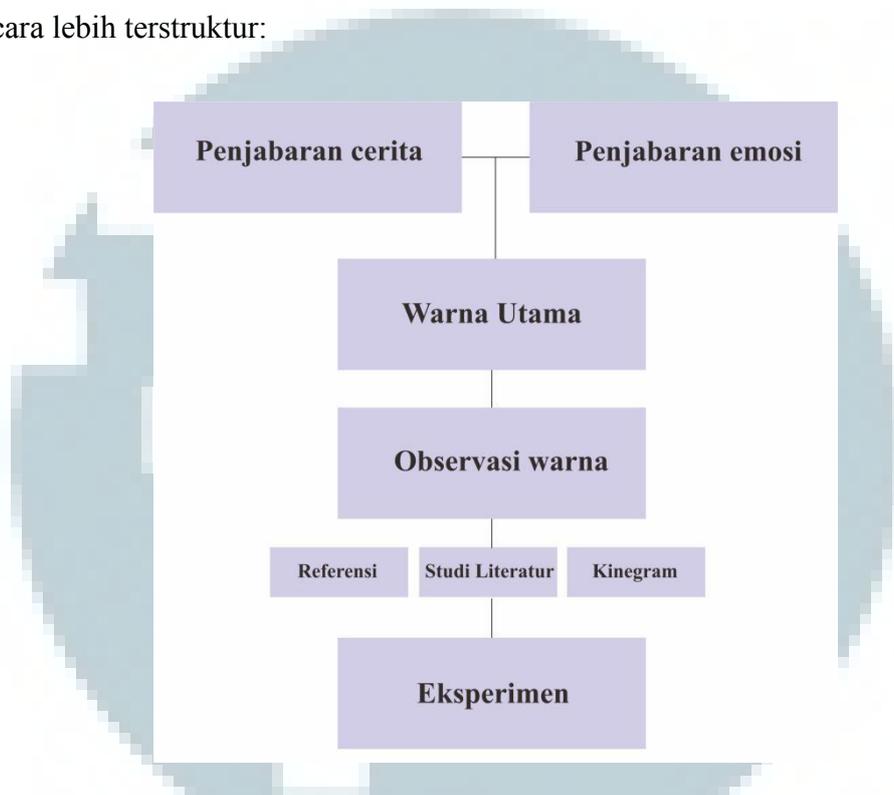
3. Menentukan skema warna berdasarkan pemilihan warna utama.

Sesudahnya akan ditentukan skema warna pada kedua *scene* yang sudah ditentukan sesuai dengan acuan langkah pertama dan kedua. Agar pembentukan skema warna mendapatkan hasil yang maksimal, akan disertakan juga contoh *scene* dari beberapa film animasi maupun buku ilustrasi yang memiliki emosi yang sama.

4. Menyaring kembali pilihan warna agar sesuai dengan proyek.

Terakhir, akan dilakukan pengecekan kembali hasil langkah 2 dan 3 apakah sudah sesuai dengan Bab 2. Selanjutnya warna yang sudah terpilih akan diaplikasikan ke *storyboard* yang sudah dibuat sebagai gambaran kasar hasil jadi. Selain itu eksperimen juga akan dilakukan agar pilihan warna semakin sesuai.

Berikut ini adalah bagan skema perancangan berdasarkan langkah-langkah diatas secara lebih terstruktur:



Gambar 3.2. Tabel metodologi penelitian

(Dokumentasi Pribadi/2017)

UMMN

3.3.1. *Scene 2 dan 3*

Pada *scene 2 dan 3* merupakan *scene* yang terdapat pada ACT 1 yang bercerita mengenai Nomates setelah ia keluar dari goa, dia disuguhkan pemandangan dasar laut yang indah dan sedikit gelap, namun ada sebuah cahaya terang jauh di atas permukaan air yang merupakan cahaya bagi orang-orang yang akan pergi ke surga. Tempat tersebut penuh perbukitan serta kerak-kerak lempeng antar benua yang di atasnya ditumbuhi berbagai macam tanaman laut.

Hawa *spiritual* di tempat ini sungguh tinggi, membuat Nomates menginginkan kepuasan *spiritual* dengan ikut menaiki perahu menuju surga. Namun dia sedikit merasa bingung karena ada seorang nenek tua yang memanggilnya. Setelah berbincang dengan nenek tua tersebut, Nomates merasakan ketakutan yang amat sangat karena ragu harus menjalankan hal yang dia tidak rela lakukan namun harus dilakukan untuk kebaikan semua orang.

3.3.2. *Scene 11*

Scene 11 bercerita tentang Nomates yang menyadari bahwa adiknya akan mati merupakan emosi paling kuat karena menunjukkan perubahan emosi yang drastis daripada ACT 1 dan ACT 2. Nomates turun kebawah karena melihat sebuah kapal yang didepannya terukir sosok adiknya, yang menandakan bahwa adiknya akan segera meninggal. Sontak Nomates langsung merasa sedih dan merasa bersalah karena sudah membuat adiknya dalam bahaya. Teringatlah dia akan rasa sayang dia ke adiknya yang sempat menghilang karena dibutakan oleh

keinginan pribadi Nomates. Dia perlahan mengumpulkan keberanian dan melanjutkan perjalanannya yang tertunda dan melupakan semua keinginannya untuk ke surga. Disini Nomates menyadari bahwa tubuhnya mulai menipis, dia semakin bergegas.

3.4. Observasi Warna

Setelah didapatkan hasil yang ingin dicapai, pada tahap observasi akan dilakukan penelitian mengenai warna yang akan digunakan pada karya penulis. Observasi dibantu oleh Bab 2 serta acuan karya yang memiliki *mood color* yang sesuai dengan hasil yang ingin dicapai penulis.

3.4.1. Menentukan Warna Utama

Warna utama yang penulis tentukan adalah warna yang mempresentasikan *mood* dominan karakter utama cerita berdasarkan konsep yang sudah dijabarkan, yaitu *mood spiritual* atau *magical*. Dalam segi cerita, hal berbau *spiritual* atau kepercayaan merupakan penggerak terbesar disetiap alur cerita dan keputusan pemeran utama. Sehingga digunakanlah warna *magical* dalam aspek warna yang sudah dijabarkan pada Bab 2 yaitu warna ungu ini sendiri nantinya akan bervariasi sesuai kebutuhan setiap *environment*.

3.4.3. Menentukan Skema Warna

Penentuan skema warna akan dilakukan dengan cara mencocokkan hasil langkah pertama yaitu konsep dengan teori warna pada Bab 2 yang di dalamnya termasuk *aspect of color, color harmony, color mood*, psikologi warna dan warna dalam kebudayaan suku Asmat.

3.4.3.1. Skema Warna *Environment* pada scene 2-3

Di tempat ini Nomates merasakan hawa spiritual yang tinggi, muncul rasa penasaran karena banyak hal ganjil yang ia lihat. Namun setelahnya muncul ketakutan karena dia harus menjalankan sesuatu yang ia tidak inginkan. Dari penjelasan singkat, maka didapatkan tiga perasaan utama untuk pembangunan emosi di environment ini yaitu, hawa spiritual tinggi, rasa penasaran, dan rasa takut.

Pada environment ini animasi Tom & Jerry *episode 42* berjudul *Heavenly Puss* (1949) terpilih sebagai referensi warna karena kesamaan emosi yang dialami karakter Tom dengan Nomates. Tom meninggal karena kecelakaan dan arwah dia mengikuti cahaya kuning yang menuntun dia ke surga para kucing.



Gambar 3.3. *Screenshot* ketika arwah Tom akan pergi ke surga

(https://www.youtube.com/watch?v=_IZCtuTeyUw)



Gambar 3.4. *Screenshot* kedua dan ketiga Tom berada di pemberangkatan ke surga dengan kereta *Heaven Express*

(https://www.youtube.com/watch?v=_IZCtuTeyUw)

Tom setelah sampai ternyata tempat itu adalah tempat pemberhentian di mana para arwah kucing berangkat ke surga yang sesungguhnya. Di sana dia merasa penasaran dengan orang-orang yang menaiki kereta bernama “*Heaven Express*” namun ternyata dia tidak dapat menaikinya karena masih memiliki kewajiban yang ia tak sukai namun terpaksa ia lakukan karena ada dorongan ketakutan.



Gambar 3.5. *Screenshot* kedua dan ketiga dari salah satu adegan dalam animasi Tom & Jerry

(https://www.youtube.com/watch?v=_IZCtuTeyUw)

Lalu dengan acuan bab 2, penulis dapat mengobservasi bahwa karena keberadaan hawa spiritualnya yang tinggi, maka di sini warna ungu yang paling dominan sesuai dengan teori mood color dan psikologi warna. Dikarenakan hawa spiritual di *environment* ini positif maka warna ungu akan sedikit kebiruan agar memberikan efek sejuk dan positif..

Lalu karena pada environment ini akan digambarkan menjadi 2 lembar, pada lembar kedua terdapat warna kontras yang memberi rasa ketakutan sesuai dengan teori psikologi warna yaitu warna kuning gelap.

3.4.3.2. Skema Warna *Environment* pada scene 11

Menyadari bahwa adiknya berada dalam bahaya karena perbuatan Nomates, dia pun merasakan kesedihan dan penyesalan yang sangat dalam. Perasaan sayang akan adiknya pun muncul kembali.

Di animasi *Finding Nemo* dan *Song of The Sea* terdapat *scene* di mana keduanya dihadapkan pada situasi sedih dan khawatir karena orang terdekatnya hampir meninggal. Keduanya menunjukkan skema warna biru yang mewakili rasa sedih, namun berbeda *hue* dan *value*..



Gambar 3.6. *Screenshot* ketika dia mengetahui telur anaknya hanya tersisa satu

(<https://www.youtube.com/watch?v=HG3L98NFyro>)

Pada film animasi *Finding Nemo*, terlihat warna biru sedikit condong ke warna ungu dengan saturation tinggi dan shade yang gelap. Ada beberapa warna sedikit putih keunguan untuk memberikan tone warna yang sejuk.



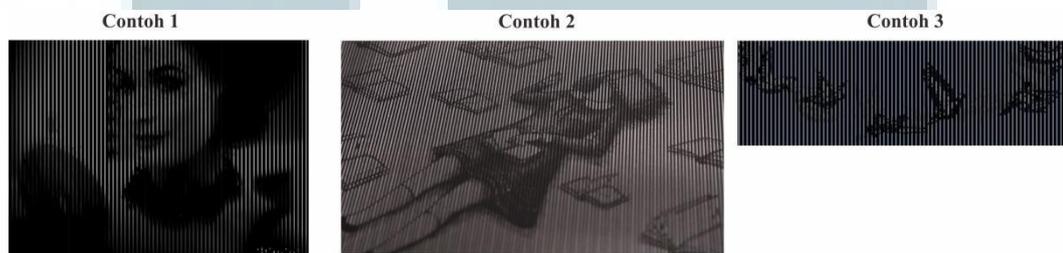
Gambar 3.7. *Screenshot* ketika Ben melihat adiknya sedang sekarat
(<https://www.youtube.com/watch?v=VyzwLZO64rU>)

Berbeda dengan skema warna *Finding Nemo*, *scene* sebelum *scene* di atas adalah *scene* di mana karakter mengalami ketegangan sehingga terdapat warna merah di dalam skema warnanya. Penambahan warna biru terang melalui pantulan cahaya bulan memberikan efek dramatis, sesuai dengan teori *aspect of color* pada tinjauan pustaka.

Penambahan warna terang pada warna gelap agar memberikan efek dramatis pada *scene* ini dirasa penulis tepat dan sesuai karena pada *scene* ini, emosi yang ditimbulkan sangat berbeda dari *scene* 1. Perubahan psikologi Nomates yang awalnya mengacuhkan kewajibannya menjadi mau menjalankan demi adiknya membawa perubahan besar ke cerita. Warna terang akan didominasi warna biru untuk melambangkan kesedihan, serta di sekitar warna terang tersebut akan diberi warna biru-ungu gelap.

3.5. Observasi Kinegram

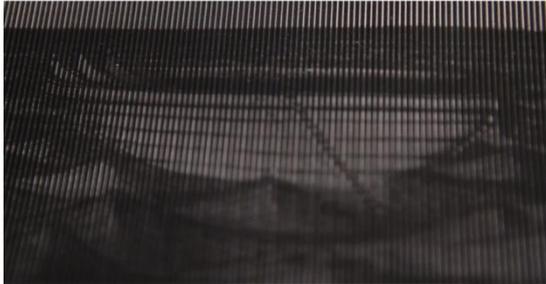
Penggunaan warna pada kinegram yang paling terlihat seperti yang dapat kita lihat pada contoh memberikan sedikit ciri-ciri jika kita melihat warna tersebut dari *color wheel* serta *color vocab*. Sebelumnya akan dilakukan observasi mengenai karakteristik warna putih dan hitam sebagai warna ideal dalam sebuah kinegram.



Gambar 3.8. Contoh penggunaan warna hitam-putih dan berwarna
(<http://www.giannisarcone.com/Kinegrams.html#>)

Warna putih memiliki *saturation* 0% dengan *value* 100%, namun warna hitam hanya dipengaruhi oleh *value* saja yaitu harus 0% selebihnya menggunakan *saturation* berapapun tidak akan mengubah warna hitam menjadi warna lain. Pada contoh 1 hingga contoh 2 pada gambar diatas dapat dilihat contoh kinegram yang berhasil menggunakan warna hitam-putih sebagai warna putih sebagai latarnya. Namun pada contoh 3, meskipun objek gambar Bergeraknya berwarna hitam namun latar belakangnya menggunakan warna biru yang cerah dan tetap berhasil. Sementara itu jika dilakukan sebaliknya, kinegram yang menggunakan latar hitam juga memiliki tingkat keberhasilan yang sama, seperti yang dapat dilihat pada contoh 4 dan contoh 5 dibawah ini.

Contoh 4



Contoh 5

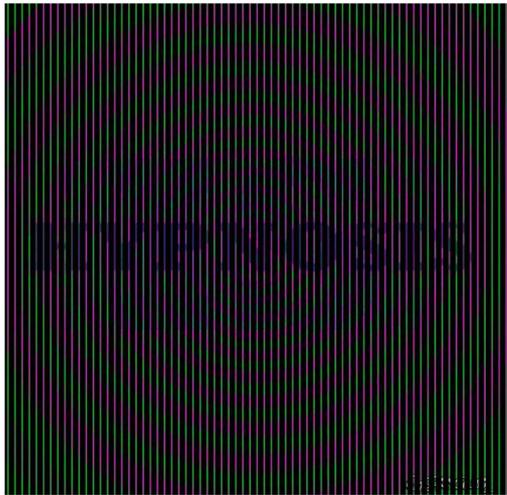


Gambar 3.9. Contoh latar kinegram berwarna hitam

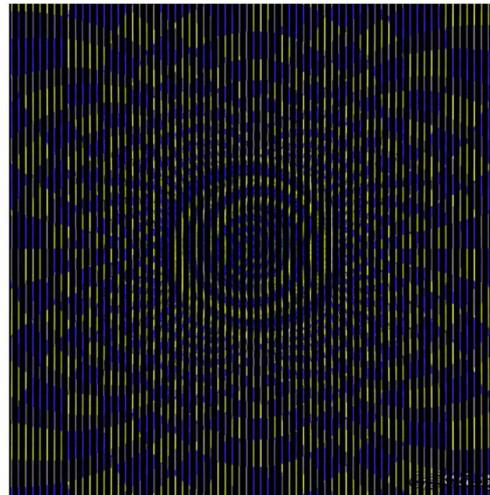
(<http://www.instructables.com/id/2D-Moire-Slit-Animation/>)

Lalu mari kita beralih mengobservasi warna yang berhasil diterapkan kedalam kinegram seperti pada contoh 6 dan contoh 7. Warna dalam penerapan kinegram agar berhasil memiliki beberapa persamaan, yaitu objek yang bergerak memiliki 2 warna yang sangat berbeda. Seperti pada contoh 6, dia menggunakan warna ungu dan hijau sebagai pengganti warna hitam dan putih. Warna ungu dan hijau setelah diobservasi ternyata memiliki *saturation* dan *value* yang hampir sama, begitu pula halnya dengan contoh 7 dengan warna biru-ungu dan kuningnya. Jika bukan karena *saturation* serta *value* menandakan bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan kinegram tersebut. Jika melihat pada *colorwheel* ada persamaan pada contoh 6 dan 7, yaitu kedua warna tersebut merupakan warna yang berbanding terbalik atau kontras satu sama lain.

Contoh 6



Contoh 7



Gambar 3.10. Contoh kinegram dengan 2 warna kontras

(<http://www.giannisarcone.com/Kinegrams.html#>)

Berdasarkan pada berbagai contoh referensi yang sudah dikumpulkan, ada 2 faktor yang menentukan keberhasilan kinegram yaitu yang pertama membutuhkan warna yang solid pada gambar yang akan digerakkan. Walaupun terlihat, namun berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, akan terlihat lebih jelas jika latar belakang juga solid dalam artian warna teratur dan memiliki value yang hampir sama. Yang kedua adalah pemilihan warna agar berhasil pada kinegram, warna kontraslah yang berhasil diterapkan pada kinegram meskipun menggunakan saturation dan value yang sama. Warna kontras dapat ditentukan dengan berpatok pada *color wheel*.



Gambar 3.11. *Color wheel*

(<http://www.fivestarpainting.com/images/Blog-Images/house-painting-kitchen3-300x300.jpg>)

Jika dilihat pada contoh-contoh kinegram yang berhasil, terdapat 3 jenis pemilihan warna pada kinegram yaitu:

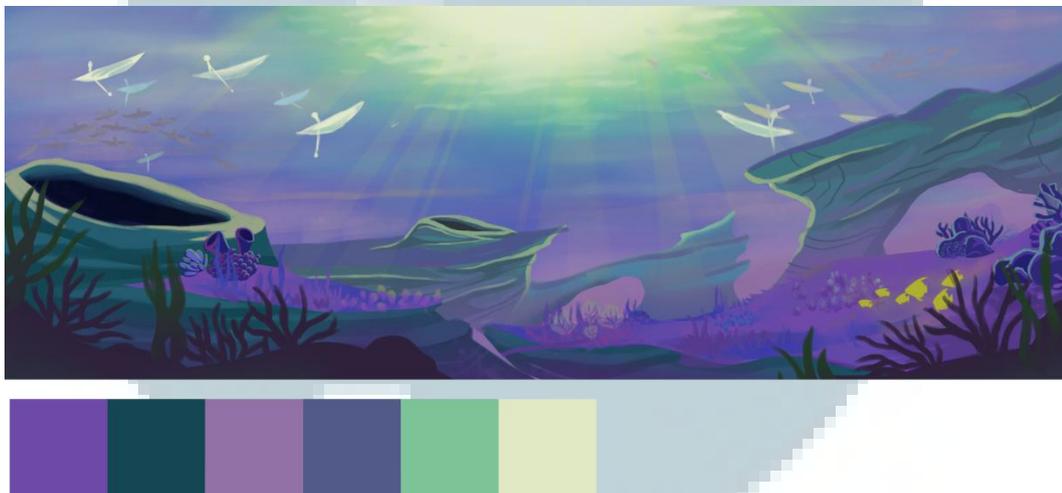
1. Warna hitam dan putih.
2. Latar berwarna dengan objek berwarna hitam atau putih.
3. Kedua warna memiliki warna yang kontras sesuai dengan *color wheel*.

3.6. Eksperimen

Eksperimen yang akan dilakukan penulis yaitu penulis membuat 3 opsi skema warna dari tiap *environment* pada tiap scene. Nantinya penulis akan memilih salah satu skema warna yang cocok dan sesuai dengan *environment* yang ingin digambarkan dan berhasil diterapkan pada kinegram, nantinya hasil eksperimen terbaik penulis akan digunakan ke dalam karya.

3.6.1. Scene 3-4

Eksperimen pertama dalam *environment* pada ACT 1 menunjukkan warna yang tajam dan warna ungu di air yang lebih dominan daripada warna biru. Rumput pada dasar laut terlihat lebih ungu kebiruan dengan cahaya yang sangat terang. Penggunaan warna ungu di air demi memperkuat kesan *spiritual* positif pada *environment*.



Gambar 3.12. Eksperimen pertama *scene* 2-3

(Dokumentasi Pribadi/2017)

Meskipun sudah mendapatkan warna yang sesuai namun ternyata ketika diintegritaskan dengan kinegram, gambar jadi tidak terlalu terlihat. Hal tersebut dikarenakan warna pada latar belakang di sekitar kinegram tidak solid. Sehingga peneliti melakukan eksperimen kedua. Eksperimen kedua memperlihatkan warna yang sudah mulai solid meskipun terdapat gradasi yang tidak terlalu kentara. Penggantian saturation warna juga dilakukan agar warna ungu tidak terlalu

mencolok disandingkan dengan warna biru. Gambar tebing pada bagian kanan gambar juga digeser karena berada pada bagian kinegram bergerak.



Gambar 3.13. Eksperimen kedua *scene 2-3*

(Dokumentasi Pribadi/2017)

Eksperimen terakhir yaitu eksperimen terhadap warna kinegram yang akan digunakan. Pada tahap ini menggunakan 2 pilihan, yaitu warna hitam pada latar berwarna dan menggunakan warna kontras dengan warna latar.

UMMN



Gambar 3.14. Eksperimen ketiga *scene 2-3*

(Dokumentasi Pribadi/ 2017)

Setelah dilakukan eksperimen terhadap kedua pilihan warna kinegram seperti diatas, didapatkan bahwa warna kuning yang akan menjadi warna kinegram. Selain mendukung emosi pada cerita karena dibutuhkannya warna kuning untuk menggambarkan ketakutan, warna kuning lebih terlihat ketika dicetak dan digunakan di atas pola *moire*.

3.6.2. Scene 11

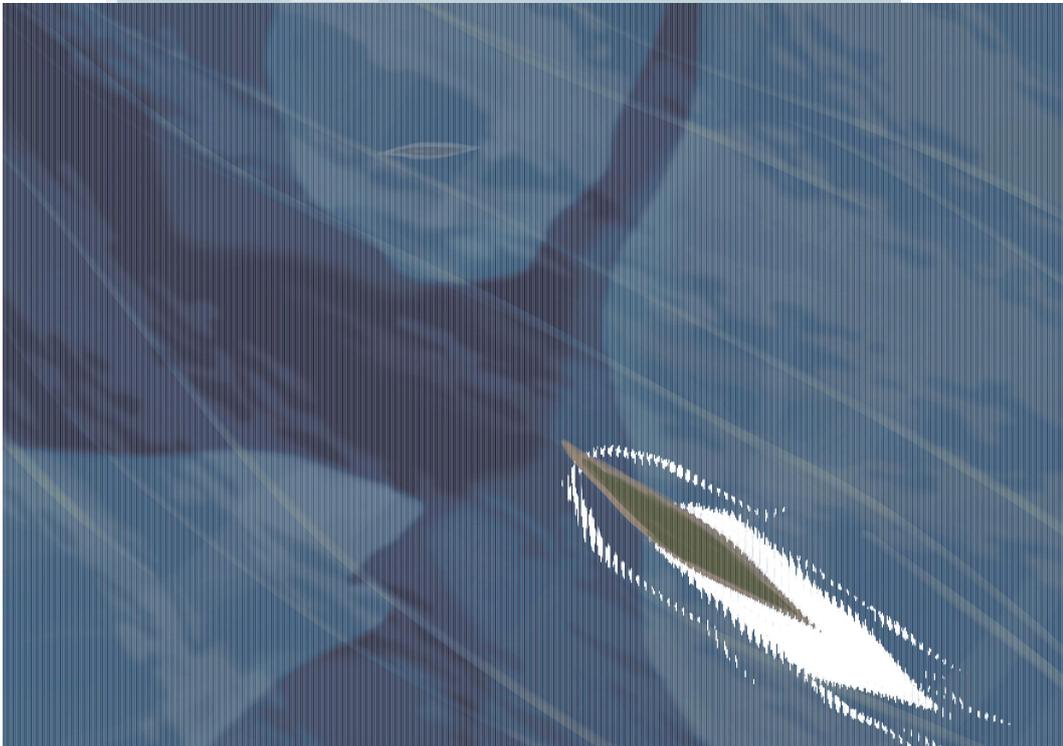
Eksperimen pertama yaitu mencoba skema warna yang sesuai dengan emosi yang telah diuraikan. Sangat terlihat warna biru tua sedikit berwarna ungu menjadikan suasanya sedikit gelap dan sangat kontras dengan cahaya yang datang. Biru disini sengaja dibuat dengan sangat pekat agar menjadi kontras dengan cahaya dari atas. Terdapat sedikit warna kuning pada bagian bawah perahu untuk menggambarkan rasa khawatir.



Gambar 3.15. Hasil akhir *scene* 11

(Dokumentasi Pribadi/2017)

Eksperimen kedua yaitu pengaplikasiannya pada kinegram, peneliti menggunakan pilihan penggunaan warna putih/hitam dengan latar berwarna. Pemilihan warna putih dikarenakan warna putih dapat mendukung warna pada cerita dan warna putih terlihat mencolok disandingkan dengan warna biru gelap. Pemilihan warna putih juga sangat terlihat keberhasilannya pada *scene* 10 yang memiliki skema warna yang sama dengan *scene* 11.



Gambar 3.15. Contoh kinegram dengan skema warna yang serupa
(Dokumentasi Pribadi/2017)