



### **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**

Dalam proyek tugas akhir film animasi 2D ‘Slice of Life’, penulis melakukan sebuah perancangan terhadap *colorscript* film tersebut. Melalui perancangan ini, penulis menganalisa bagaimana *colorscript* dapat menunjukkan intensitas visual yang sejalan dengan perkembangan konflik, sehingga hubungan antara perkembangan cerita dengan perkembangan visual menjadi jelas.

Penulis melakukan perancangan dan analisis dengan berpacu kepada landasan teori yang telah dikaji. Beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan adalah prinsip *contrast & affinity* terhadap warna, meliputi *hue, saturation, value, color harmony*, dan psikologi warna. Penulis juga menganalisis pengaruh struktur cerita dan perkembangan konflik terhadap intensitas visual melalui penerapan prinsip *contrast & affinity* pada warna. Penulis kemudian melakukan observasi terhadap referensi-referensi film animasi yang bertujuan untuk memperoleh acuan akan penerapan teori-teori yang mendukung penulis dalam melakukan perancangan.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Bubun adalah seorang koki muda yang diwariskan sebuah kedai makan keluarga. Setiap hari, ia asyik bermain *mobile games* di *smartphone*-nya dan kurang memberikan pelayanan kepada pengunjung yang datang. Sampai suatu hari, ia tidak

sengaja memotong jarinya sehingga terciptalah dirinya yang satu lagi (kloning) dari potongan jari tersebut. Bubun memanfaatkan kloningan tersebut untuk melakukan tanggung jawabnya agar ia bisa kembali bermain. Namun, kekacauan terjadi karena kloningannya bertambah banyak dan membuat seisi dapur kacau balau.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

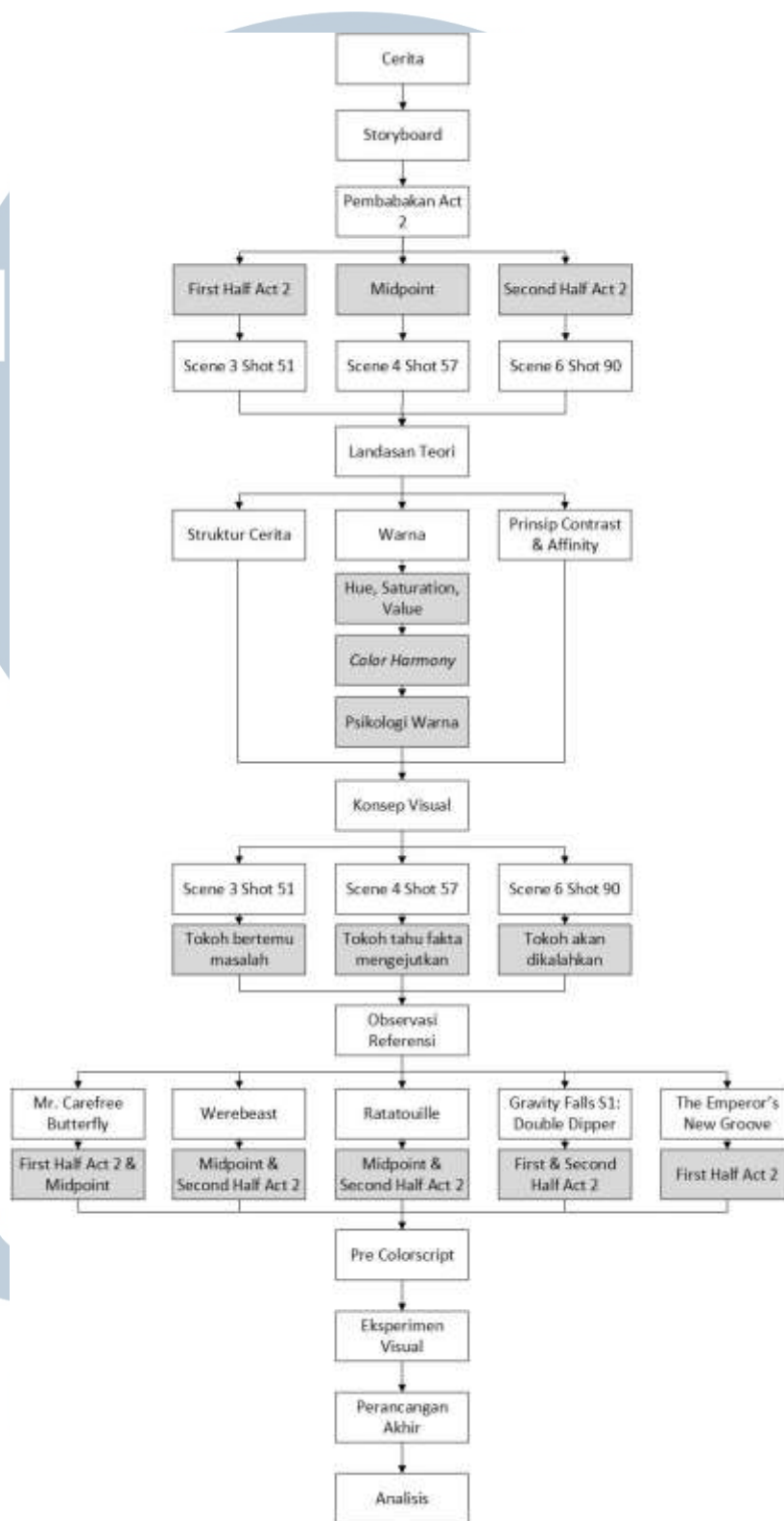
Dalam pembuatan film animasi, penulis berperan sebagai *color artist*, yang bertugas membuat *colorscript* untuk memperlihatkan progres cerita dan intensitas visual dari segi tata warna.

### **3.2. Tahapan Kerja**

Perancangan *colorscript* dimulai ketika cerita sudah terbentuk. Cerita serta *scene* kemudian dibagi ke dalam pembabakan yang menjadi batasan masalah, yaitu *First half act 2*, *The Midpoint*, dan *Second half act 2*. Perancangan dilanjutkan dengan mencari dan mengkaji teori-teori yang sudah ada sehingga dapat menjadi acuan dalam merancang *colorscript*. Acuan-acuan yang digunakan berdasarkan teori-teori yang telah dikaji ialah penggunaan warna, struktur cerita dalam pembabakan, dan penerapan prinsip *contrast & affinity* dalam menghubungkan antara cerita dengan warna. Proses perancangan kemudian dilanjutkan dengan observasi referensi-referensi terhadap adegan-adegan dalam film-film animasi yang dipilih berdasarkan pembabakan cerita yang menjadi batasan masalah. Penggunaan warna, prinsip *contrast & affinity*, serta suasana yang digambarkan dalam adegan kemudian dipelajari kembali sehingga acuan perancangan menjadi lebih detil dan jelas.

Setelah acuan-acuan didapatkan, perancangan *colorscript* dilanjutkan dengan pembuatan grafik visual yang menyamai grafik cerita untuk menentukan bagian cerita mana yang membutuhkan intensitas visual lebih maupun kurang. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *pre-colorscript* dengan memberikan *hue* pada tiap adegan-adegan penting, kemudian dilengkapi kepada storyboard secara keseluruhan. Warna-warna objek dalam storyboard kemudian dilengkapi dengan *pre-colorscript* dan penerapan *contrast & affinity* dalam pembabakan sebagai acuan. Eksperimen visual kemudian dilakukan dengan mencoba memperhatikan *color harmony*, psikologi warna, dan terang gelap sehingga pembabakan cerita dapat tergambarkan melalui intensitas visual. Hasil-hasil dari eksperimen dianalisis keberhasilannya, dan kemudian *colorscript* difinalisasi.





Gambar 3.1. Skematika Perancangan (Dokumentasi Pribadi)

### 3.3. Konsep Visual

Batasan masalah dalam perancangan *colorscript* diambil berdasarkan pembabakan cerita dalam Act 2 yang terdiri dari *First half act 2*, *Midpoint*, dan *Second half act 2*. Secara keseluruhan, Act 2 menceritakan mengenai awal mula konflik, klimaks dari konflik, sampai pada sebelum tokoh berada di titik terbawahnya. Pemilihan *shot-shot* yang menjadi batasan masalah juga menyesuaikan pembabakan cerita dalam Act 2. Maka dari itu, *shot-shot* berikut dipilih untuk menggambarkan pembabakan cerita secara keseluruhan.

#### 3.3.1. Scene 3 Shot 51



Gambar 3.2. Scene 3 Shot 57

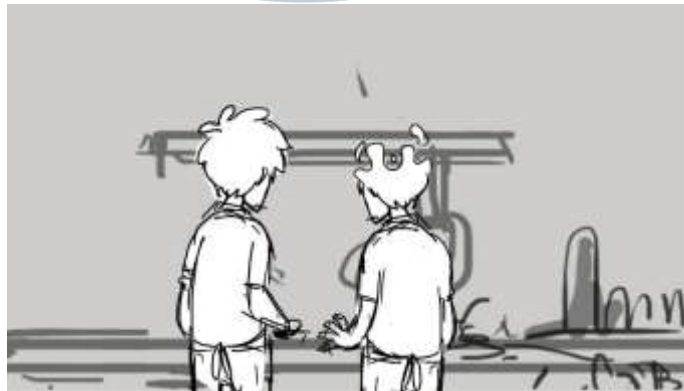
(Dokumentasi Pribadi)

*Shot 51* pada *Scene 3* menggambarkan keadaan ketika Bubun mengamati dari jauh pelanggan yang memarahi Bude Nining akibat pelayanan restoran yang lama. Pelanggan sangat marah dan kecewa sehingga Bubun yang sebelumnya hendak melanjutkan bermain *mobile games* kemudian menyadari adanya keributan di ruang

makan kedai. Pada tahap ini Bubun yang masih mengamati keributan di ruang makan masih belum menyadari permasalahan yang sebenarnya. Pada *shot* ini suasana yang ingin diperlihatkan adalah amarah dan kekecewaan pelanggan.

*Shot* ini merupakan bagian dari First Half of Act 2 karena melalui *Shot* 51 diperlihatkan akibat yang diperoleh Bubun dengan meninggalkan tanggung jawabnya. Bubun diperlihatkan kenyataan bahwa dengan mengejar keinginannya untuk bermain *mobile games* di tengah jam kerja justru malah memberikannya masalah. Namun begitu, intensitas adegan pada *shot* ini tidak akan sebanding dengan *Shot* 57 yang merupakan titik tengah dari film animasi.

### 3.3.2. Scene 4 Shot 57



Gambar 3.3. Scene 4 Shot 57

(Dokumentasi Pribadi)

*Shot* 57 pada *scene* 5 menggambarkan mengenai keadaan dimana Bubun menyaksikan ketika Dark Bubun mengkloning dirinya menjadi Dark Bubun baru. Alih-alih menuntaskan tanggung jawab yang diberikan Bubun, Dark Bubun tidak melakukan tugasnya dengan baik dan justru membuat kekacauan dengan

menciptakan Dark Bubun lain yang sama-sama tidak bisa diandalkan. Suasana yang ingin ditampilkan pada *shot* ini adalah suasana yang kacau balau, gila, dan mematikan karena pada *shot-shot* setelahnya pada *scene 5* keadaan menjadi semakin tidak wajar.

*Shot 57* adalah bagian dari *Midpoint* cerita karena melalui *shot* ini, diperlihatkan sebuah perputaran dari cerita, dimana sebelumnya tokoh Dark Bubun tampak dapat diandalkan. Pada kenyataannya ia justru tidak menjalankan tugas dengan baik dan malah membuat dirinya semakin banyak lagi dengan tidak sengaja memotong jarinya. Pada *Midpoint* ini Bubun dihadapkan oleh kenyataan bahwa ia tidak dapat mengandalkan Dark Bubun untuk mengerjakan pekerjaannya, karena Dark Bubun malah membuat sebuah keadaan yang semakin kacau di dapur.

### 3.3.3. *Scene 6 Shot 90*



Gambar 3.4. *Scene 6 Shot 90*

(Dokumentasi Pribadi)

*Shot 90* pada *scene 6* menggambarkan ketika Bubun terengah-engah sehabis menjatuhkan Dark Bubun, namun ia tidak sadar bahwa masih ada Dark Bubun-Dark Bubun lain yang harus dia kalahkan. Dark Bubun-Dark Bubun lain yang



belum ditaklukkan tiba-tiba muncul dari belakang memberikan tatapan mengancam seakan-akan mereka akan mengalahkan Bubun. Suasana yang digambarkan dalam *shot* ini adalah keadaan Bubun semakin mematikan dimana ia tidak sadar akan kehadiran 2 Dark Bubun yang memberikan tatapan penuh ancaman kepada Bubun yang dianggap mereka sebagai pengganggu. *Shot* ini juga menggambarkan sebuah keadaan terdesak seakan-akan tidak ada harapan lagi agar keadaan bisa menjadi baik seperti semula.

*Shot* 90 merupakan bagian dari *Second half act 2*. *Second half act 2* menekankan bahwa meski tokoh sudah mengetahui kenyataannya, dan sudah berusaha untuk menjadi lebih baik, namun tokoh masih belum paham betul bagaimana ia mengatasi masalahnya. Babak ini juga memperlihatkan kemenangan palsu yang dialami protagonist dan menekankan bahwa protagonist memiliki peluang yang sangat besar untuk dikalahkan.

#### **3.4. Proses Perancangan**

Perancangan dimulai dengan mengumpulkan landasan-landasan teori yang kemudian dikaji sehingga penulis dapat mengetahui aspek-aspek apa saja yang akan ditelaah lebih lanjut dalam proses perancangan maupun analisis. Aspek-aspek tersebut ialah aspek warna yang meliputi *hue*, *saturation*, *value*, *color harmony*, psikologi warna, serta penerapan prinsip *contrast & affinity* dengan mengacu kepada struktur cerita. Studi referensi kemudian dilakukan untuk memperoleh acuan perancangan berdasarkan hasil yang sudah ada. Kemudian dimulai tahap

pembuatan *pre-colorscript*, penerapan *contrast & affinity* melalui gambar hitam-putih, lalu diberikan warna yang didukung oleh teori, referensi, dan eksperimen.

### 3.4.1. Studi Referensi

Tabel 3.1. Hasil observasi referensi berdasarkan penerapan prinsip *contrast* dan *affinity*, *color harmony*, dan suasana yang ditunjukkan

No.	Babak	Referensi	<i>Contrast &amp; Affinity</i>	<i>Color Harmony</i>	Suasana
1.	<i>First half act 2</i>	<i>The Emperor's New Groove</i>	<i>Affinity</i>	<i>Split Complementary</i>	Bahaya, Mematikan
		<i>Gravity Falls S1 E7: Double Dipper</i>	<i>Affinity</i>	<i>Triadic</i>	Heran
		<i>Mr. Carefree Butterfly</i>	<i>Affinity</i>	<i>Complementary</i>	Kecewa
2.	<i>Midpoint</i>	<i>Werebeast</i>	<i>Contrast</i>	<i>Complementary</i>	Bahaya
		<i>Mr. Carefree Butterfly</i>	<i>Contrast</i>	<i>Complementary</i>	Menyadarkan
		<i>Ratatouille</i>	<i>Contrast</i>	<i>Analogous</i>	Mengejutkan
3.	<i>Second half act 2</i>	<i>Werebeast</i>	<i>Contrast</i>	<i>Analogous</i>	Terancam, Bahaya
		<i>Gravity Falls S1 E7: Double Dipper</i>	<i>Affinity</i>	<i>Analogous</i>	Bahaya
		<i>Ratatouille</i>	<i>Affinity</i>	<i>Analogous</i>	Marah

Proses perancangan *colorscript* melibatkan proses studi referensi, dimana referensi-referensi yang telah dikumpulkan dikaji lebih lanjut untuk melihat pengaplikasian

teori-teori yang digunakan. Referensi-referensi yang dikumpulkan berupa film-film animasi, baik pendek, serial, maupun panjang. Film-film animasi tersebut adalah *Mr. Carefree Butterfly*, *Werebeast*, *Ratatouille*, *Gravity Falls season 1 episode 7: Double Dipper*, dan *The Emperor's New Groove*. Masing-masing film dipilih beberapa *shot* dari Act 2. *Shot-shot* yang dipilih akan dikaji berdasarkan pembabakan Act 2 dan bagaimana hal tersebut direpresentasikan dalam bentuk komposisi warna.

#### 3.4.1.1. *First Half Act 2*

##### 1. *The Emperor's New Groove* (2000)

Film ini menceritakan mengenai seorang kaisar arogan bernama Kuzsco yang berubah menjadi seekor llama karena ulah Yzma, penasihatnya yang ingin merebut tahta Kuzsco. Pacha, seorang warga desa, hanyalah satu-satunya orang yang dapat diandalkan Kuzsco untuk dapat merebut kembali tahta dan wujud aslinya.



Gambar 3.5. Kuzsco yang terancam bahaya pada *The Emperor's New Groove* (Dindal, 2000)

Pada *shot* ini, Kuzsco terjebak diantara sekumpulan hewan buas karena telah mengganggu tidur mereka. Kuzsco yang masih memelihara sifat arogannya tidak mendengarkan nasihat Pacha dan meremehkan seekor tupai kecil. Akibatnya, tupai kecil tersebut balas dendam kepada Kuzsco dengan cara membangunkan hewan-hewan buas tersebut. Kuzsco dengan sombong berteriak kepada si tupai kecil, sehingga menyebabkan hewan-hewan buas tersebut bangun dan memberikan tatapan mengancam kepada Kuzsco. Kuzsco terancam akan dihabisi oleh hewan-hewan buas karena telah mengganggu tidur mereka. Situasi pada *shot* ini ialah membahayakan dan mengancam.

*Shot* ini memperlihatkan Kuzsco dalam keadaan yang membahayakan dan mengancam nyawanya akibat perbuatannya sendiri. Namun demikian, pada *shot* ini dan jika dilihat dari film secara keseluruhan sebelum mencapai titik tengah cerita, Kuzsco masih belum menyadari perbuatan buruknya dan bahwa segala masalah yang ia temui adalah akibat dari perbuatannya sendiri. Maka dari itu, penulis menjadikan *shot* ini sebagai acuan untuk pembabakan *first half act 2*.



Gambar 3.6 *Color palette* pada *shot First half act 2 The Emperor's New Groove*

(Dokumentasi pribadi)

Warna-warna yang ada dalam *shot* ini adalah dominasi warna hijau kebiruan, disertai warna merah dan *highlight* kuning dari mata para hewan buas. Dominasi warna hijau kebiruan dalam *shot* ini untuk menunjukkan sebuah situasi

yang membahayakan. Hal ini sesuai dengan teori Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa warna hijau dapat berarti bahaya. Mengutip AdamsMorioka (2008), Goethe mengatakan bahwa cool colors digunakan untuk menggambarkan situasi yang gelisah dan tidak pasti. Maka dari itu hijau yang digunakan dalam *shot* ini cenderung kebiruan agar tercipta kesan yang lebih dingin. Warna hijau kebiruan ini kemudian dipadukan dengan warna merah dan kuning kehijauan, sehingga menciptakan *color harmony split complementary*. AdamsMorioka (2008) juga mengatakan bahwa *split complementary* dapat digunakan untuk menunjukkan kesan yang intens, namun tidak seberapa karena perpaduan warnanya tidak menimbulkan *contrast* setinggi *complementary*.

*Shot* ini di dominasi oleh warna-warna yang memiliki tingkat *values* yang rendah, sehingga cenderung gelap dan sangat mendukung suasana yang membahayakan dan mengancam. Warna-warna pada *shot* ini juga memiliki tingkat *saturation* yang tidak tinggi. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa *shot* ini memiliki *affinity* yang tinggi, sehingga intensitas visual yang dihasilkan tidaklah tinggi.

## 2. *Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper* (2012)

Episode ke-7 dari Season 1 *Gravity Falls* ini menceritakan mengenai upaya Dipper yang mem-fotocopy dirinya menjadi banyak agar rencananya untuk membuat Wendy terkesan berhasil, meski pada akhirnya berujung ke kekacauan.



Gambar 3.7 Dipper diganggu oleh Tryrone gagal pada *Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper* (Pitt, 2012)

Pada *shot* ini, Dipper gagal mem-fotocopy dirinya karena kertasnya terlipat di mesin fotocopy. Akibatnya, Tyrone (sebutan dari kloningan Dipper) yang dihasilkan cacat dan tidak berfungsi sebagaimana mestinya. *Shot* ini memperlihatkan akibat dari ulah Dipper yang mem-fotocopy dirinya agar rencananya untuk membuat Wendy terkesan berhasil, namun Dipper belum menyadari bahwa sifatnya yang terlalu terencana akan membawakan kekacauan pada dirinya melalui para Tyrone.

*Shot* ini memperlihatkan sebuah keadaan buruk yang terjadi jika Dipper terus menerus mem-fotocopy dirinya, seperti contohnya Tyrone yang cacat. Namun jika dilihat adegan setelahnya Dipper tetap mem-fotocopy dirinya agar rencananya untuk membuat Wendy terkesan berhasil, walaupun pada akhirnya masalah justru semakin kacau. Dengan demikian, penulis memilih *shot* pada animasi ini untuk dijadikan acuan pembabakan *first half act 2*.



Gambar 3.8. *Color palette shot First half act 2 Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper*

(Dokumentasi Pribadi)

*Shot* ini menggunakan komposisi warna dengan *hue* merah, biru, dan kuning. Berdasarkan komposisi *hue* tersebut, maka *shot* ini menggunakan *color harmony triadic*. *Triadic* menurut StudioBinder (2016) dapat memberikan kesan komikal pada suatu adegan. *Shot* dari salah satu episode ini memang sengaja menunjukkan kesan komedi melalui aksi yang dilakukan oleh Tyrone yang gagal, sehingga digunakan *color harmony triadic*.

Meskipun komposisi warna yang cukup mencolok, namun *saturation* pada warna-warna dalam *shot* ini cenderung rendah. Tingkat *values* pada warna-warna dalam *shot* ini ada beberapa yang tinggi dan rendah, namun karena pengaruh tingkat *saturation* yang rendah, maka warna-warna cenderung pudar dan pucat. Maka dari itu, *shot* ini memiliki tingkat *affinity* yang tinggi dan intensitas visual yang rendah.

### 3. *Mr. Carefree Butterfly* (2017)

*Mr. Carefree Butterfly* merupakan animasi pendek mahasiswa CalArts. Animasi ini menceritakan tentang seorang pemuda milenial yang senang berpesta pora membantu temannya yang sudah menikah pindah rumah ke daerah pinggiran kota.



Gambar 3.9. Sahabat tokoh protagonist yang kecewa pada *Mr. Carefree Butterfly* (Tal, 2017)

*Shot* ini memperlihatkan sang teman yang kecewa kepada si pemuda milenial karena datang telat ke rumah barunya dan tidak menjawab telepon dari temannya. Pada malam sebelumnya, sang pemuda milenial sedang asik berpesta di kelab malam. Saking asyiknya, ia lupa men-charge handphoneya dan tidak terbangun oleh alarm dan telepon temannya. Pada *shot* ini diperlihatkan akibat dari perbuatan pemuda milenial yang tidak peduli dan berbuat terlalu sesuka hatinya. Namun pada *shot* ini ia masih menganggap bahwa pemikiran dan pola hidupnya adalah yang paling benar, dan pada akhir film akan diperlihatkan bahwa itu salah. Maka dari itu, penulis memilih *shot* ini untuk dijadikan acuan pembabakan *first half act 2*.



Gambar 3.10. *Color palette First half act 2 Mr. Carefree Butterfly* (Dokumentasi Pribadi)

Komposisi warna dari *shot* ini terdiri dari warna oranye kekuningan dan biru keunguan. Warna kuning menurut Bellantoni (2005) dapat memberikan kecemasan,



namun hal ini tidak terlalu terlihat dalam *shot* karena pada *shot* yang digunakan adalah warna oranye kekuningan. Oranye dalam buku Bellantoni dikatakan merupakan warna yang *down to earth*, sehingga dalam *shot* ini warna oranye menunjukkan kesan kesederhanaan dari tokoh teman sang protagonist yang tinggal di daerah pinggiran kota. Sedangkan warna ungu dari protagonist menimbulkan kesan yang bertolak belakang dari kesederhanaan sang teman protagonist.

Warna-warna pada *shot* ini cenderung memiliki tingkat *saturation* yang tinggi, seperti warna biru keunguan pada pakaian sang protagonist dan warna oranye pada pakaian teman tokoh protagonist. Akan tetapi warna-warna pada objek lain dalam *shot* ini memiliki tingkat *saturation* yang rendah dan *values* yang tinggi, sehingga terkesan pudar. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa *shot* ini cenderung memiliki *affinity* yang lebih tinggi dibandingkan *contrast*-nya.

#### **3.4.1.2. Midpoint**

##### 1. *Werebeast* (2016)

Animasi pendek *Werebeast* menceritakan tentang Ollie yang ingin memberikan kesan baik kepada perempuan yang ia sukai, Signa, namun ia tidak tahu bagaimana caranya. Sampai akhirnya ia menggunakan *love potion* agar Signa tertarik padanya, namun akibat pemakaian *love potion* yang berlebih seisi kota menjadi terpengaruh dan terobsesi kepada Ollie.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.11. Signa dan warga kota mengancam Ollie pada *Werebeast* (Lancett, 2016)

*Shot* ini menunjukkan dampak buruk akibat pemakaian *love potion* berlebih oleh Ollie. Seluruh warga kota serta Signa ada dalam pengaruh sihir yang jahat sehingga mereka terobsesi akan Ollie dan ingin mendapatkan jiwa nya. Alih-alih memikat hati Signa, penggunaan *love potion* justru malah berdampak buruk terhadap keselamatan Ollie. Pada *shot* ini, Ollie mengetahui sebuah fakta mengejutkan akibat dari perbuatannya yang sembarangan menggunakan *love potion*. Meski pada mulanya ia percaya diri, namun disini diperlihatkan bahwa seisi kota justru terpengaruh *love potion* tersebut. Maka dari itu, penulis memilih *shot* ini untuk dijadikan sebagai acuan pembabakan *midpoint*.



Gambar 3.12. *Color palette shot Midpoint* pada *Werebeast* (Dokumentasi Pribadi)

*Shot* ini sangat didominasi oleh warna ungu, dan sedikit *highlight* warna kuning pada cahaya jendela. Warna ungu pada *shot* ini menggambarkan kesan sihir dan mistis, seperti yang dikatakan Bellantoni (2005). *Shot* ini menggunakan *color*

*harmony complementary* dengan *hue* kuning dan ungu. Dalam bukunya, AdamsMorioka (2008) menuliskan bahwa *complementary* digunakan jika ingin menimbulkan intensitas visual yang tinggi. StudioBinder (2016) juga menuliskan dalam bukunya bahwa *complementary* dapat menciptakan kesan drama karena perpaduan antara *cool* dan *warm colors*.

*Shot* ini memiliki warna-warna yang memiliki tingkat *saturation* yang tinggi. *Shot* ini juga memperlihatkan *contrast* yang tinggi antara cahaya dengan gelap. Maka dari itu, jika disimpulkan dari penggunaan *color harmony* nya juga, maka *shot* ini memiliki *contrast* yang tinggi bila dibandingkan dengan *affinity*.

## 2. *Mr. Carefree Butterfly* (2017)



Gambar 3.13. Protagonis mencoba menyadarkan temannya pada *Mr. Carefree Butterfly* (Tal, 2017)

*Shot* ini menunjukkan ketika akhirnya sang protagonist menyadari bahwa dirinya sangat tidak setuju dengan pola hidup sederhana dari temannya. Ia merasa pola hidup yang sederhana dan lurus cenderung membosankan, dan ia merasa kasihan pada temannya yang memilih jalan hidup seperti itu. Pada *shot* ini, pemuda milenial mulai menyadari bahwa ia tidak bisa selamanya mendukung temannya yang memiliki pola hidup yang berkebalikan dengan dirinya. Ia merasa bahwa ia harus

menyadarkan temannya sebelum terlambat. Jika dibandingkan dengan *shot-shot* sebelumnya dimana ia masih mendukung temannya, namun disini ia berkata jujur bahwa kehidupan temannya sangat membosankan. *Twist* yang terjadi pada *shot* ini membuat penulis akhirnya memilih *shot* ini untuk dijadikan acuan pembabakan *midpoint*.



Gambar 3.14. *Color palette shot Midpoint* pada *Mr. Carefree Butterfly*  
(Dokumentasi Pribadi)

*Mr. Carefree Butterfly* cenderung konsisten dengan penggunaan warnawarnanya. Sama seperti sebelumnya, *hue* yang digunakan adalah biru keunguan dan oranye kekuningan. *Shot* ini juga menggunakan *color harmony complementary*, sehingga menimbulkan intensitas yang tinggi pada mata, menurut AdamsMorioka (2008). Hal ini sangat mendukung kesan dramatis dimana sang protagonist ingin menekankan bahwa pola hidup yang dipilih temannya salah. Tingkat *saturation* pada *shot* ini tidak begitu tinggi, sehingga terkesan tidak secerah *shot* yang sebelumnya dibahas. *Shot* ini memiliki terang gelap yang cukup ekstrim dikarenakan efek *backlight* sehingga sang protagonist yang membelakangi cahaya cenderung gelap, namun cahaya dari luar jendela sangatlah terang. Maka dari itu, *shot* ini memiliki *contrast* yang tinggi sehingga intensitas visualnya tinggi pula.

### 3. *Ratatouille* (2007)

*Ratatouille* menceritakan tentang seekor tikus bernama Remy yang memiliki keinginan kuat untuk memasak, kemudian berkomplot dengan seorang koki muda bernama Linguini memasak di sebuah restoran ternama.



Gambar 3.15. Adegan Remy melihat tikus-tikus yang digantung di etalase toko pada *Ratatouille* (Bird, 2007)

*Midpoint* dari *Ratatouille* adalah ketika Remy diperlihatkan oleh Ayahnya akibat yang terjadi apabila ia terlalu dekat dengan manusia. Tikus-tikus pada kota Paris diperlakukan dengan sangat keji dan sadis. Remy pada *shot* ini mempelajari sebuah fakta yang tidak pernah ia pikirkan selama ia dekat dengan Linguini. Sebelumnya Remy tidak pernah memikirkan bahwa manusia dapat sekeji itu terhadap tikus jalanan. Pada tahap ini, Remy akhirnya mengetahui kebenaran akan perlakuan manusia terhadap tikus. Maka dari itu, penulis menjadikan *shot* ini sebagai acuan untuk pembabakan *midpoint*.



Gambar 3.16. *Color palette shot Midpoint* pada *Ratatouille*

(Dokumentasi Pribadi)

*Shot* ini menggunakan *color harmony analogous*, dari warna merah hingga oranye. Penggunaan *hue* dominan merah dalam *shot* ini jika dikaitkan dengan teori Bellantoni (2005), bahwa merah merupakan warna yang agresif dan tajam. Hal ini sesuai dengan keadaan yang sangat mengejutkan bagi Remy ketika ia melihat nasib tikus-tikus yang digantung di etalase toko.

Warna-warna pada *shot* ini cenderung *desaturated*, dalam artian bahwa tingkat *saturation*-nya rendah. Meski begitu, permainan terang *values* dalam *shot* ini sangat ekstrim akibat efek cahaya yang keras pada etalase toko di malam hari. Maka dari itu, *shot* ini memiliki tingkat *contrast* yang tinggi, sehingga intensitas visual nya pun tinggi juga.

### 3.4.1.3. *Second Half Act 2*

#### 1. *Werebeast* (2016)



Gambar 3.17. Ollie terkepung pada *Werebeast*

(Lancett, 2016)

Pada *shot* ini, Ollie tengah terperangkap oleh kumpulan hewan yang terpengaruh oleh *love potion* yang ia pakai. Hewan-hewan lain menahan Ollie agar tidak lepas,

sedangkan Signa yang berada di atas terlihat akan menghabisi nyawa Ollie. Suasana yang ditampilkan dalam *shot* adalah situasi yang membahayakan dan mengancam keselamatan nyawa Ollie. Situasi yang mengancam keselamatan protagonis merupakan salah satu ciri dari pembabakan *second half act 2*. Maka dari itu, penulis menjadikan *shot* ini sebagai acuan untuk pembabakan *second half act 2*.



Gambar 3.18. *Color palette shot Second half act 2* pada *Werebeast*  
(Dokumentasi Pribadi)

*Shot* ini menggunakan *color harmony analogous* karena *hue* yang digunakan pada *shot* ini adalah ungu, biru, dan merah. Warna ungu dalam *shot* ini cenderung lebih gelap daripada *shot* yang sebelumnya dibahas. Selain memberikan kesan mistis dan sihir, warna ungu juga dapat mengisyaratkan kematian. Dalam *shot* ini, Ollie yang terperangkap terancam hidupnya karena Signa serta seisi kota yang terpengaruh hendak mengambil jiwa Ollie. Seluruh *shot* dalam film ini konsisten dengan penggunaan warna yang memiliki tingkat *saturation* yang tinggi. Namun permainan *values* pada *shot* ini tidak se-ekstrim dengan permainan *values* pada *shot* sebelumnya yang telah dibahas. Meski dapat dikatakan bahwa *shot* ini memiliki tingkat *contrast* yang tinggi, namun jika dibandingkan dengan *shot* *Werebeast* pada *Midpoint*, maka *contrast* pada *shot* ini tidak sebanding dengan *shot* sebelumnya.

## 2. *Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper* (2012)



Gambar 3.19. Dipper diseret oleh para Tyrone pada Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper (Pitt, 2012)

Pada *shot* ini, rencana Dipper dengan semakin banyak mem-fotocopy dirinya menjadi *boomerang* dan justru menempatkan dia di posisi yang semakin kacau. Karena tidak dapat mengikuti rencana, para Tyrone merasa bahwa Dipper tidak pantas untuk mengajak Wendy berdansa dan memutuskan untuk menyeret Dipper dan menyembunyikannya di gudang. Situasi yang mengancam keselamatan protagonis merupakan salah satu ciri dari pembabakan *second half act 2*. Maka dari itu, penulis menjadikan *shot* ini sebagai acuan untuk pembabakan *second half act 2*.



Gambar 3.20. *Color palette shot Second half act 2* pada Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper (Dokumentasi Pribadi)

*Color harmony* yang digunakan pada *shot* ini adalah *analogous*, yaitu dengan komposisi *hue* ungu, merah, dan merah keoranyean. Situasi Dipper yang terancam bahaya digambarkan dengan menggunakan warna ungu. Seperti yang



dituliskan dalam bukunya, StudioBinder (2016) mengatakan bahwa warna ungu dapat mengisyaratkan bahaya. Warna-warna pada *shot* ini cenderung pudar, dikarenakan tingkat *saturation* yang tidak terlalu tinggi dan juga tingkat *values* yang cenderung rendah. Maka dari itu, *shot* ini memiliki tingkat *affinity* yang tinggi sehingga intensitas visual yang dihasilkan rendah.

### 3. *Ratatouille* (2007)



Gambar 3.21. Linguini marah pada Remy di *Ratatouille*  
(Bird, 2007)

*Shot* ini merupakan adegan dimana Linguini mengetahui bahwa Remy diam-diam mencuri makanan dari ruang penyimpanan makanan di dapur restoran. Hal ini membuat Linguini marah sehingga ia mengusir Remy. Ini merupakan hukuman kepada Remy karena ia mencuri makanan dari dapur, padahal Linguini masih mempercayainya meski sebelumnya ia mengusi Remy. Pada *shot* ini, pertemanan Remy dengan Linguini terancam akibat kelalaian Remy. Dengan demikian, penulis menjadikan *shot* ini sebagai acuan pembabakan *second half act 2*.



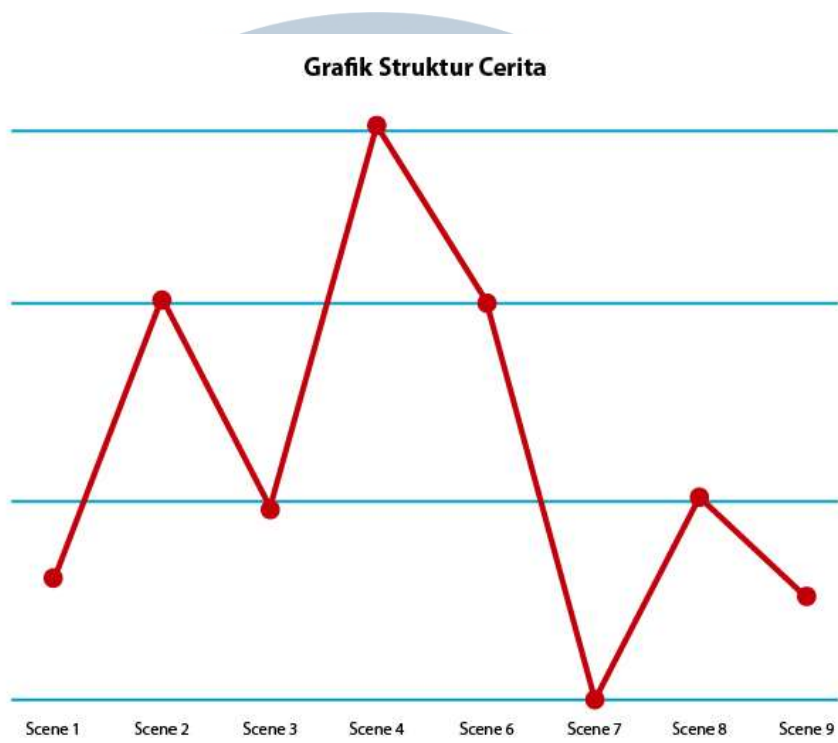
Gambar 3.22. *Color palette shot Second half act 2* pada *Ratatouille*  
(Dokumentasi Pribadi)

*Shot* ini menggunakan *color harmony analogous*, terdiri dari *hue* seputar warna merah hingga merah keoranye-an. Warna merah nampak jelas dalam *shot* ini untuk menunjukkan rasa marah Linguini terhadap Remy. StudioBider (2016) mengatakan bahwa warna merah dapat menunjukkan kemarahan. Warna-warna dalam *shot* ini cenderung redam. Warna dengan tingkat *saturation* yang tinggi memiliki diredam dengan *values* nya, sehingga warna-warna dalam *shot* ini tidaklah terlalu intens. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa *shot* ini memiliki *affinity* yang tinggi,

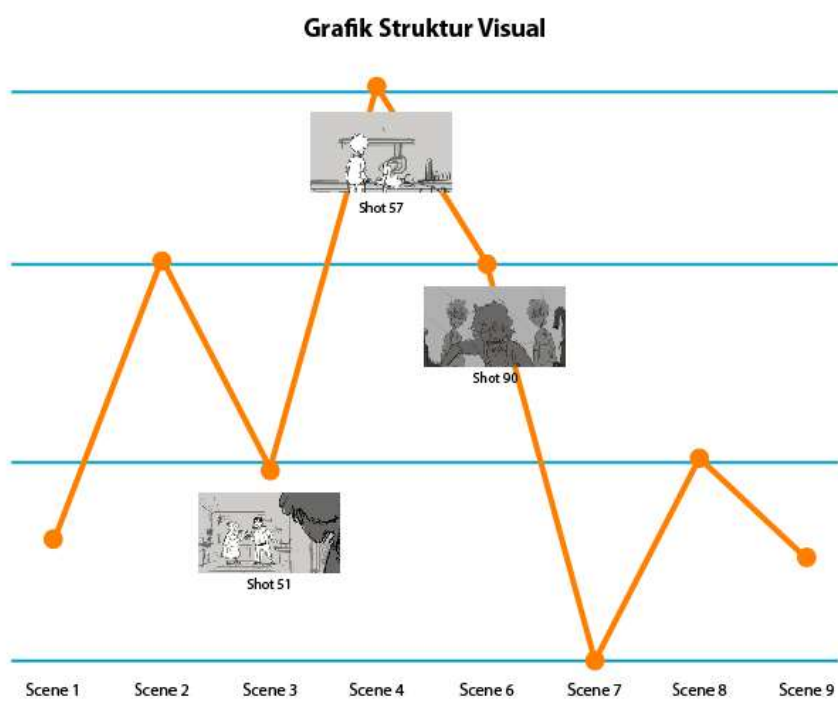
### **3.4.2. Perancangan Grafik Visual**

Sebelum memasuki perancangan *colorscript*, penulis terlebih dahulu menentukan intensitas visual melalui grafik struktur visual. Adapun grafik visual terbentuk berdasarkan grafik struktur cerita, menurut Block (2007). Grafik visual harus mengikuti grafik struktur cerita karena visual dalam film juga harus mendukung cerita. Akan tetapi baik grafik struktur cerita maupun grafik struktur visual berfungsi hanya sebatas acuan adegan atau *scene* mana yang membutuhkan intensitas visual lebih tinggi dibandingkan dengan adegan atau *scene* lainnya.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.23. Grafik struktur cerita  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.24. Grafik struktur visual  
(Dokumentasi Pribadi)

U  
M  
N

N U S A N T A R A

Dalam grafik yang dibuat tidak ada *scene 5* dikarenakan *scene 5* hanya memiliki 2 *shot* dan tidak termasuk dalam *emotional arc* Bubun. Dari sini didapat gambaran bagaimana perbandingan intensitas visual antara *scene*, sehingga dapat menjadi acuan dalam proses merancang *colorscript*. Fokus perancangan penulis adalah pada *shot* di *scene 3*, *scene 4*, dan *scene 6*. *Scene 4* dimana merupakan *Midpoint* dari keseluruhan cerita memiliki intensitas visual dan cerita tertinggi, karena sesuai yang dikatakan oleh Weiland (2016), *Midpoint* merupakan titik penting dalam cerita karena tokoh menyadari fakta mengejutkan yang memutar cerita. Maka dari adegan pada *Midpoint* harus memberikan kesan yang kuat.

Kedudukan intensitas visual maupun cerita pada *scene 6* dalam grafik lebih tinggi jika dibandingkan dengan *scene 3*. Menurut Weiland (2016), *Second half act 2* merupakan tahap dimana tokoh melakukan berbagai aksi untuk mengembalikan keadaan menjadi lebih baik ketika ia sudah mempelajari kenyataan. Terlebih pada tahap ini, tokoh memiliki potensi untuk dikalahkan. Titik ini merupakan pengantar pada titik penting lainnya, yaitu titik terendah tokoh dalam cerita. Melalui hasil observasi referensi terhadap *shot* dari film-film berbeda yang telah dipilih, *Second half act 2* masih memiliki kecenderungan untuk memiliki *contrast* tinggi, meski tidak setinggi *Midpoint*. Sedangkan hasil observasi referensi pada *shot* film-film yang menunjukkan babak *First half act 2*, cenderung memiliki *affinity* yang tinggi.

### 3.4.3. Perancangan *Colorscript*

Perancangan *colorscript* yang dilakukan oleh penulis diawali dengan membuat *pre-colorscript* dengan mencantumkan satu *hue* dominan dalam *shot*. Penulis melakukan hal tersebut untuk menentukan momen penting yang membutuhkan

intensitas visual lebih, serta menentukan suasana yang ingin disampaikan dalam *shot*. Setelah mendapatkan *hue* dominan pada *shot*, penelitian dilanjutkan dengan memilih warna pendamping berdasarkan *color harmony* dari *hue* dominan yang telah dipilih. Pemilihan *color harmony* juga berdasarkan konteks cerita serta kebutuhan intensitas visual pada *shot*. Warna-warna yang telah ditemukan kemudian diatur tingkat *saturation* dan *value* untuk disesuaikan dengan intensitas visual yang dibutuhkan dalam *shot*, dan kesinambungan antar intensitas visual dengan grafik struktur visual.

### 1. Scene 3 Shot 51

Pada *shot* ini, kesan yang paling ingin ditunjukkan adalah kemarahan dan kekecewaan sang pengunjung terhadap pelayanan yang lama. Maka dari itu, pada tahap *pre-colorscript* awal, warna merah diletakkan sebagai warna dominan dalam *shot* ini. StudioBinder (2016) mengatakan bahwa warna merah dapat menggambarkan kemarahan dalam film.



Gambar 3.25. *Pre-colorscript* awal scene 3 shot 51

(Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya dalam pembuatan *pre-colorscript* adalah memilih warna pendukung dalam *shot* untuk objek-objek, lighting, background, dll. Pemilihan warna ialah berdasarkan *color harmony* dari warna dominan dalam *shot* ini, yaitu

merah, serta intensitas visualnya. Berdasarkan hasil observasi referensi, ketiga *shot* dari 3 film memiliki intensitas visual yang sama, yaitu memiliki *affinity* yang tinggi, sehingga intensitas visualnya rendah. Namun, *color harmony* pada ketiga *shot* berbeda-beda. Dengan demikian, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan eksperimen terhadap *color harmony* mana yang cocok dari segi intensitas visual, menggambarkan suasana dalam *shot*, serta yang mendukung kontinuitas film secara keseluruhan.



Gambar 3.26. *Pre-colorscript scene 3 shot 51* dengan *color harmony split complementary* (Dokumentasi Pribadi)

Eksperimen pertama menggunakan *color harmony split complementary*, dengan warna dominan merah, diikuti dengan warna hijau kebiruan dan aksen cahaya berwarna hijau kekuningan. Pada eksperimen *split complementary*, perancangan sengaja menjauhi warna-warna dengan tingkat *saturation* tinggi mengikuti referensi dari film *The Emperor's New Groove*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.27. *Pre-colorscript scene 3 shot 51* dengan *color harmony complementary*  
(Dokumentasi Pribadi)

Eksperimen kedua dilakukan dengan menggunakan *color harmony complementary* seperti pada film *Mr. Carefree Butterfly* pembabakan *first half act* 2. Mengacu pada *hue* merah yang telah dipilih sebelumnya, maka *hue* yang menjadi pasangannya adalah hijau. Pada dasarnya *complementary*, mengutip AdamsMorioka (2008), merupakan kombinasi warna yang menyebabkan rangsangan tinggi dan getaran pada mata. Akan tetapi, kombinasi warna *complementary* cenderung menyebabkan intensitas visual tinggi yang tidak diharapkan oleh penulis.



Gambar 3.28. *Pre-colorscript scene 3 shot 51* dengan *color harmony triadic*  
(Dokumentasi Pribadi)

Eksperimen terakhir menggunakan *color harmony triadic*, terdiri dari warna merah, kuning, dan biru, seperti pada *Gravity Falls Season 1 Episode 07: Double Dipper* pembabakan *first half act 2*. AdamsMorioka (2008) mengatakan bahwa *triadic* yang terdiri dari ketiga warna primer cenderung menyolok mata, sehingga intensitas visual yang dihasilkan cenderung tinggi. Maka dari itu, eksperimen dengan menggunakan *triadic* menjauhi warna-warna dengan tingkat *saturation* yang tinggi, agar *contrast* yang dihasilkan tidak terlalu tinggi, seperti contohnya pada *Gravity Falls Season 1 Episode 07: Double Dipper*. *Triadic*, seperti yang dikatakan oleh StudioBinder (2016) dapat memperlihatkan kesan komedi dalam sebuah *shot*.

Hasil-hasil dari eksperimen kemudian dibandingkan dari sisi penerapan prinsip *contrast & affinity*, serta *color harmony* mana yang dapat menggambarkan suasana yang diinginkan dengan lebih baik. Setelah diamati dan dibandingkan, eksperimen pertama dengan penggunaan warna *split complementary* dapat memperlihatkan konflik selayaknya *complementary* seperti yang dijelaskan oleh StudioBinder (2016), akan tetapi tegangan yang dihasilkan tidak sekuat *complementary*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



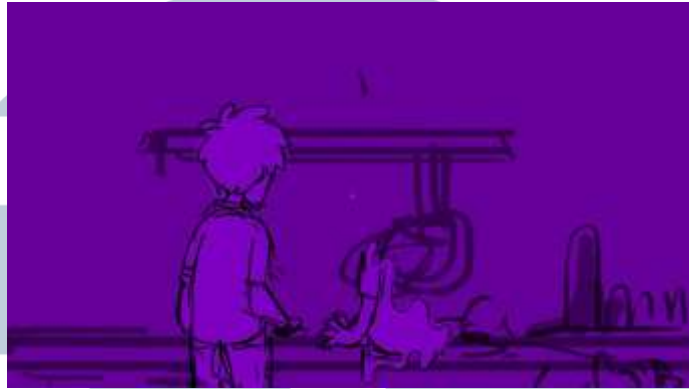


Gambar 3.29. *Colorscript final scene 3 shot 51*  
(Dokumentasi Pribadi)

## 2. *Scene 4 Shot 57*

Suasana yang ingin ditampilkan dalam *shot* ini adalah suasana yang mistis dan penuh sihir, serta sangat tidak wajar. Maka dari itu, warna ungu dipilih sebagai warna dominan karena berdasarkan tulisan Bellantoni (2005) dalam bukunya, warna ungu dapat memperlihatkan kesan yang mistis, penuh ilmu sihir, serta dapat diasosiasikan terhadap hal yang tidak nyata. Hal ini sangat sesuai, dimana pada *shot* ini penulis ingin menunjukkan situasi dimana pengaruh Dark Bubun yang sangat besar terhadap kekacauan yang terjadi. Dominasi warna ungu juga ada pada *shot midpoint* pada *Werebeast*, dimana pada *shot* itu juga menggambarkan situasi ketika seluruh penduduk kota terkena pengaruh sihir *love potion*, dan hal tersebut memberikan dampak bahaya pada sang tokoh.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.30. *Pre-colorscript* awal *scene 4 shot 57*  
(Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil observasi dari referensi-referensi film yang telah dilakukan, adegan-adegan pada *Midpoint* memiliki *contrast* yang tinggi, semua *shot* yang dijadikan referensi menggunakan *color harmony complementary*, dan *contrast* antara terang gelap warna-warna juga cukup tinggi. Weiland (2016) mengatakan bahwa pada *Midpoint* terjadi sebuah kejadian penting dimana adanya perubahan terhadap tokoh pada konflik yang ia hadapi, entah itu perubahan eksternal ataupun internal. AdamsMorioka (2008) mengatakan bahwa penggunaan *color harmony* seperti *complementary* dapat menimbulkan rangsangan pada mata, sehingga untuk adegan penting dalam memperlihatkan suatu konflik terpenting, maka *complementary* dinilai paling cocok untuk digunakan dalam *shot*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.31. *Pre-colorscript scene 4 shot 57* dengan *color harmony complementary*  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap *pre-colorscript* selanjutnya, perancangan *colorscript* dilengkapi dengan warna pendukung. Berdasarkan hasil observasi referensi, penulis menggunakan *color harmony complementary*, sehingga pada *shot* ini komposisi warna terdiri dari *hue* ungu dan kuning sebagai efek cahaya api kompor yang besar. Penggunaan *color harmony complementary* juga didasari pada dua *shot* film yang menjadi acuan, yaitu pada *Werebeast* dan *Mr. Carefree Butterfly*.



Gambar 3.32. *Colorscript scene 4 shot 57* dengan *color harmony complementary*  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah diterapkan pada *shot* dalam film animasi, kontinuitas dengan *shot* 51 pada *scene* 3 dinilai kurang jelas. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk

mengganti *color harmony* menjadi *split complementary* sehingga muncul *hue* hijau yang juga muncul pada *shot 51*. Warna hijau dipilih karena menurut Bellantoni (2005), warna hijau dapat memberikan kesan yang membahayakan, kerusakan, kekacauan, dan suatu kondisi yang korup. Maka dari itu warna hijau juga dapat memperkuat suasana kacau balau yang ingin digambarkan oleh penulis. Pemilihan warna hijau yang lebih *cool* dibandingkan dengan warna kuning menyebabkan *shot* terkesan lebih menunjukkan kegelisahan, seperti yang dituliskan dalam buku AdamsMorioka (2008).



Gambar 3.33. *Colorscript* final scene 4 shot 57 dengan *color harmony split complementary*  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3. Scene 6 Shot 90

Keadaan yang tegang dan mematikan merupakan kunci dari *shot 90*, karena pada *shot* ini karakter Bubun terlihat akan dikalahkan oleh Dark Bubun. *Hue* dominan yang dipilih sebagai tahap perancangan *pre-colorscript* awal adalah warna ungu, sama seperti pada *shot 57*. Hal ini dikarenakan pada *shot* ini, pengaruh Dark Bubun masih sangat kuat. Tokoh Dark Bubun yang merupakan sosok yang tidak realistis digambarkan dengan aura warna ungu. Hal ini sesuai dengan teori Bellantoni

(2005) yang mengatakan bahwa warna ungu identik dengan hal yang mistis. Selain itu, karena pada *shot* ini keadaan semakin mematikan karena Bubun sebentar lagi akan dikalahkan oleh Dark Bubun. Bellantoni (2005) juga mengatakan bahwa warna ungu mengisyaratkan pada kematian, walaupun kematian yang terjadi tidak semerta-merta tentang kematian seseorang. Jika dilihat dari acuan, antara *shot second half act 2* pada film *Werebeast* dan *Gravity Falls Season 01 Episode 07: Double Dipper* juga didominasi oleh warna ungu.



Gambar 3.34 *Pre-colorscript* awal *scene 6 shot 90*  
(Dokumentasi Pribadi)

Hasil dilakukan studi pada referensi-referensi film animasi, *shot-shot Second half act 2* pada film yang telah dikaji, yaitu *Werebeast*, *Gravity Falls Season 1 Episode 7: Double Dipper*, dan *Ratatouille* cenderung memiliki *affinity* yang cukup tinggi dan *color harmony* yang digunakan adalah *analogous*, sehingga intensitas visual yang dihasilkan tidak terlalu tinggi.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.35. *Pre-colorscript scene 6 shot 90* dengan *color harmony analogous*  
(Dokumentasi Pribadi)

Eksperimen selanjutnya adalah melengkapi *shot* dengan warna-warna pendukung. Pada tahap *pre-colorscript* ini, warna yang digunakan adalah biru, biru keunguan, dan ungu. Warna ungu menjadi titik fokus *shot* karena warna ungu tersebut merupakan warna dari sosok Dark Bubun yang merupakan penyebab segala kekacauan.



Gambar 3.36. *Colorsript final scene 6 shot 90*  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada penerapan akhir *colorsript* dalam *shot* akhir, penulis menurunkan temperature warna *shot* menjadi lebih dingin karena dalam bukunya, AdamsMorioka (2008) menuliskan bahwa *cool colors* memberikan kesan yang

gelisah dan tidak pasti. Jika dibandingkan dengan *pre-colorscript* yang masih memiliki efek warna ungu kemerahan (atau pink), maka pada hasil akhir *shot* 90 warna cenderung lebih dingin dengan warna ungu dan biru keunguan. Dibandingkan dengan *pre-colorscript* sebelumnya, dalam *colorscript* akhir memiliki *contrast* yang lebih tinggi dengan meningkatkan tingkat *saturation* dan permainan *values*. Hal ini dikarenakan untuk meningkatkan intensitas visual dalam *shot-shot Second half act 2* dalam film *Werebeast* dan *Ratatouille* dijadikan acuan karena masih memiliki kecenderungan *contrast* yang tinggi. Namun tetap, intensitas visual dalam *shot* 90 tidak lebih tinggi dibanding *shot* 57.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA