



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

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

### **Copyright and reuse:**

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

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Film Tugas Akhir yang dikerjakan oleh penulis bersama dengan timnya berjudul “Hilang”. Film yang berdurasi sekitar 5 menit ini dibuat dalam bentuk animasi *hybrid*, yaitu 2D dengan sedikit elemen 3D. Film ini mengangkat tema perjuangan, yang dikemas dalam genre drama. “Hilang” menceritakan tentang perjuangan seorang pria untuk bertahan hidup di tengah laut lepas dengan peralatan yang ada. Penulis dan tim mengambil *setting* di laut, tepatnya di Samudera Hindia, dengan *setting* waktu pada masa sekarang.

Dalam proyek film “Hilang”, penulis akan merancang warna untuk dapat merepresentasikan emosi yang sedang dirasakan oleh tokoh utama film ini, agar penonton juga dapat ikut merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh. Pengumpulan data untuk laporan ini akan dilakukan dengan metode kualitatif. Penulis akan mengumpulkan data melalui studi literatur dari buku dan video, agar perancangan yang dilakukan lebih efektif. Selain itu, penulis juga akan melakukan observasi melalui film, baik *live-action* atau animasi.

Perancangan yang dilakukan akan difokuskan pada tiga emosi yang dirasakan oleh tokoh. Ketiga emosi tersebut akan ditunjukkan pada *scene* 5, 8, dan 9. *Scene* 5 menunjukkan ketakutan yang dirasakan oleh tokoh. *Scene* 8 menggambarkan keputusan tokoh yang kehilangan harapannya untuk hidup.

Sedangkan, *scene* 9 menggambarkan emosi *relief* tokoh ketika ia bertemu dengan temannya, yang kembali menumbuhkan harapan hidup tokoh.

### **3.1.1. Sinopsis**

Seorang awak kapal bernama David, bekerja untuk pertama kalinya di sebuah kapal *cargo*. Di tengah perjalanannya, sebuah badai besar menghantam kapal *cargo* tersebut. Ketika sedang evakuasi, tali penyangga *lifeboat* yang telah dinaiki David terputus dan ia pun terpisah dari awak kapal lainnya.

Ketika badai reda, David terbangun dan menyadari bahwa ia sudah terapung di tengah laut lepas tanpa adanya tanda-tanda daratan. Ia terpaksa harus bertahan hidup seorang diri, menunggu untuk diselamatkan. Berbagai situasi kritis harus ia hadapi dengan hanya mengandalkan peralatan yang terbatas.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

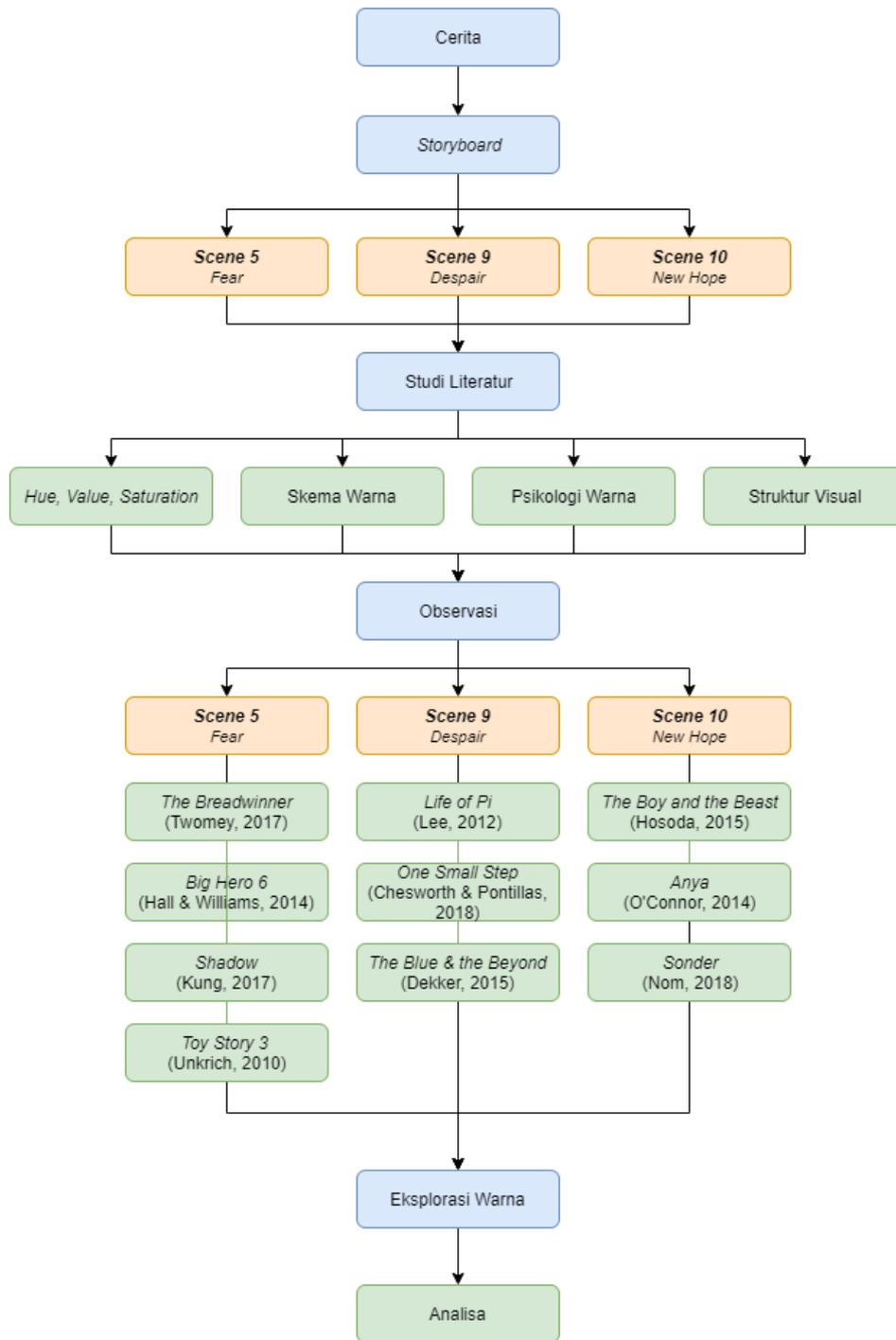
Posisi penulis pada proyek animasi “Hilang” adalah sebagai pembuat konsep dan perancang warna untuk keseluruhan film pada tahap pre-produksi. Penulis juga akan berperan sebagai *colorist* pada tahap produksi, mulai dari proses pewarnaan dasar (*base color*) hingga penambahan *shading* dan *lighting*. Selain itu, penulis juga berperan dalam proses *color grading* dalam tahap post-produksi.

## **3.2. Tahapan Kerja**

Proses perancangan *color script* untuk film “Hilang” diawali dengan pematangan cerita yang disusun penulis bersama dengan tim. Setelah cerita matang, maka *storyboard* dibuat. *Storyboard* tersebut digunakan sebagai acuan bagi penulis untuk menyusun *color script*.

Pada tahap berikutnya, penulis akan melakukan studi literatur dan observasi. Literatur yang penulis gunakan berupa buku dan jurnal yang berkaitan dengan warna dan emosi. Observasi dilakukan terhadap film-film, baik *live-action* ataupun animasi, yang memiliki *scene* yang memiliki konsep warna yang serupa dengan *scene* pada film “Hilang”. Hasil observasi yang telah dikumpulkan akan dijadikan acuan dengan mengaitkannya dengan teori-teori yang telah diperoleh penulis.

Setelah melakukan studi dan observasi, penulis akan melakukan eksplorasi terhadap *scene-scene* yang menjadi batasan dari perancangan ini. Hal ini akan dilakukan dengan mengaitkan teori pada acuan film untuk menyusun tata warna pada *scene*. Penulis menggunakan *website* <https://www.canva.com/colors/color-palette-generator/> dalam menyusun palet warna pada referensi film untuk membantu proses perancangan warna. *Website* tersebut akan mengidentifikasi lima *hue* dalam satu gambar, dengan menyertakan *hex code* dari setiap *hue* dengan cepat. Penulis menggunakan *website* tersebut karena lebih efisien dibandingkan dengan *website* atau *software* lainnya.

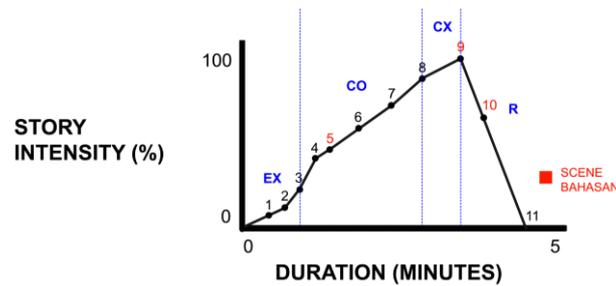


Gambar 3.1. Tahapan Kerja  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3. Konsep

Warna yang akan dirancang penulis akan difokuskan pada tiga emosi utama yang dirasakan oleh David, tokoh dalam film “Hilang”. Emosi pertama adalah rasa takut (*fear*) yang dirasakan David pada *scene* 5 ketika ia berada di dalam lautan. Emosi kedua terdapat pada *scene* 9, dimana ia merasa putus asa (*despair*) dan mulai kehilangan harapan hidupnya. Emosi ketiga terdapat pada *scene* 10 dimana David kembali menemukan harapan baru untuk hidup (*new hope*).

Penulis menggunakan grafik struktur cerita untuk menunjukkan tingkat intensitas tiap *scene* berdasarkan posisi *scene* tersebut di dalam struktur cerita. Bagian eksposisi (EX) dalam cerita “Hilang” akan dimulai dari intensitas terendah yaitu, 0. Intensitas cerita akan semakin meningkat seiring konflik (CO) mulai bermunculan dan akan berpuncak pada klimaks (CX). Setelah klimaks, pada bagian resolusi (R), intensitas cerita menurun hingga mencapai 0. Grafik tersebut kemudian akan dibandingkan dengan grafik yang menunjukkan struktur visual dari film dalam proses perancangan, berdasarkan teori Block (2008). Hal ini ditujukan untuk memperlihatkan perkembangan intensitas visual yang terjadi sepanjang film berlangsung.



Gambar 3.2. Grafik Struktur Cerita untuk film “Hilang”  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3.1. Scene 5

David telah terdampar di tengah laut selama 15 hari, dan berhasil bertahan hidup dengan memanfaatkan persediaan makanan yang terdapat di dalam *lifeboat*-nya. Namun, persediaan makanannya semakin menipis. Oleh karena itu, ia memutuskan untuk mulai berburu ikan untuk menambah persediaan makanan. Ia membawa tombaknya dan menyelam untuk mencari ikan. Banyak percobaan telah ia lakukan, namun ia belum berhasil menangkap ikan satupun. David pun merasa kesal dan kembali ke permukaan air.

Ketika David membalikkan badannya untuk kembali ke *lifeboat*, ia menyadari bahwa *lifeboat*-nya sudah menjauh. Ketika ia mencoba untuk berenang, tubuhnya tidak dapat maju. Air di sekelilingnya berubah menjadi kental dan menahannya untuk berenang ke *lifeboat*-nya. Ia pun merasa takut apabila ia tidak dapat meraih *lifeboat*-nya. Ketakutan yang dirasakan oleh David disini muncul dari dalam pikirannya sendiri. Selama ini, ia selalu berada di dalam *lifeboat*-nya, sehingga ketika ia keluar dari *lifeboat*, suatu kondisi dimana ia tidak dapat kembali ke *lifeboat* membangkitkan rasa takut dalam dirinya.

Selain ketakutan yang dirasakan oleh tokoh, penulis juga ingin menekankan situasi berbahaya yang sedang dihadapi tokoh dalam *scene* ini. Situasi berbahaya yang dimaksudkan disini merupakan kondisi dimana tokoh tidak dapat bergerak maju karena air yang menjeratnya. Namun, hal ini hanya berada dalam pikiran tokoh. Air laut yang menjerat tokoh digambarkan sebagai sugesti dari tokoh yang merasa terjebak dan tidak dapat bergerak akibat gelombang air laut. Hal ini juga menjadi pemicu rasa takut dalam diri tokoh.



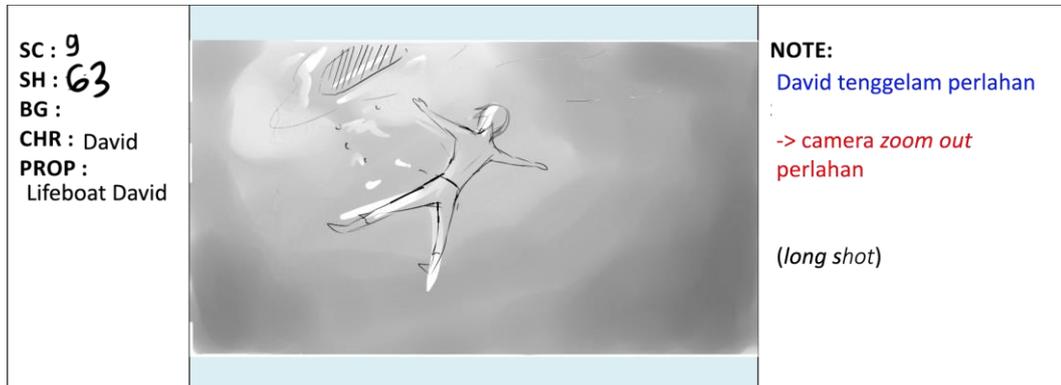
Gambar 3.3. *Storyboard scene 5 shot 25*

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3.2. *Scene 9*

David telah berhasil bertahan hidup di tengah laut selama 41 hari. Namun, ia belum juga diselamatkan dan hal ini membuatnya putus asa. Persediaan makanan yang semakin menipis akhirnya mendorong David untuk bersifat pasrah akan nasib yang menimpanya. Hal ini ditunjukkan dengan David yang membiarkan dirinya tenggelam di dalam air. Ia sudah kehilangan harapan hidupnya dan menerima nasibnya dengan pasif. Pada *scene* ini, penulis ingin menggambarkan

keputusan tokoh yang ditunjukkan melalui sifat pasifnya, dimana ia sudah tidak berusaha melakukan apapun untuk bertahan hidup.

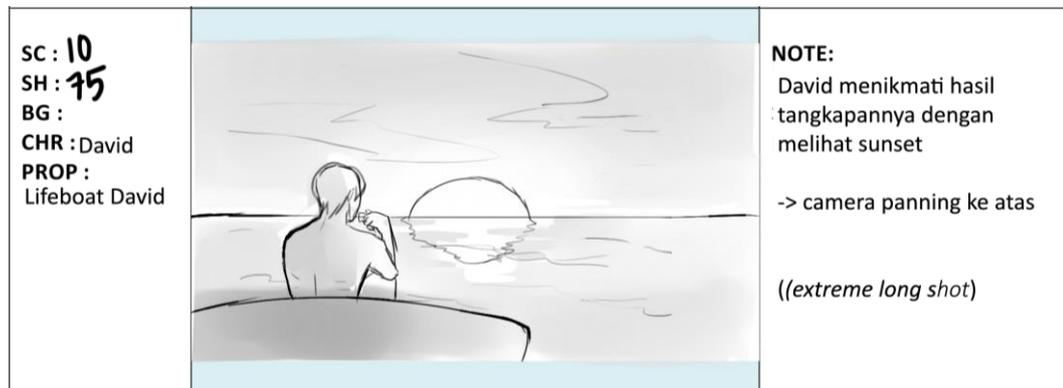


Gambar 3.4. *Storyboard scene 9 shot 63*

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3.3. *Scene 10*

Setelah tenggelam dalam keputusan, momen-momen ketika David bekerja di kapal *cargo* kembali terputar di dalam pikirannya. *Flashback* tersebut kemudian menjadi *trigger* yang membangkitkan kembali harapan hidup David. Ia terbangun dan menyadari bahwa ia tidak dapat mati sebelum impiannya untuk bekerja di kapal pesiar tercapai. Semangat yang muncul dari harapan hidup tersebut kemudian menggerakkan tubuh David untuk bangun. Ia kemudian mengambil tombaknya dan melompat ke laut untuk berburu ikan sebagai persediaan makanan. Tindakan tersebut menunjukkan bahwa David kembali berusaha untuk bertahan hidup. David kemudian memakan hasil tangkapannya dengan memandang *sunrise*, yang dapat disimbolkan sebagai awal baru bagi David.



Gambar 3.5. *Storyboard scene 10 shot 75*

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.4. Acuan

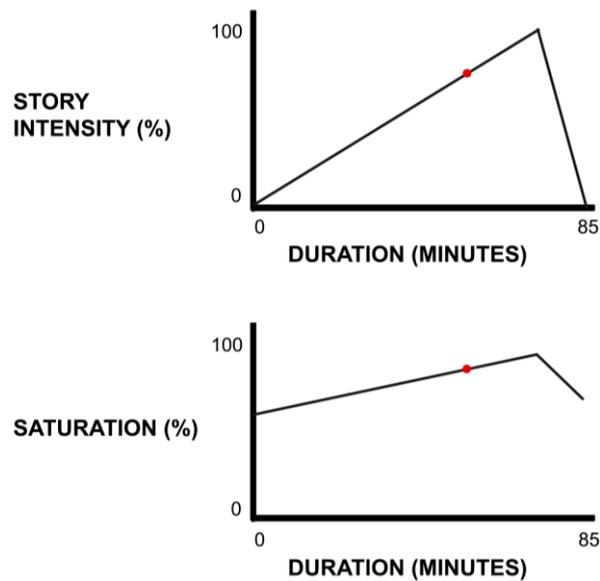
Penulis mengamati penggunaan warna dalam film dan animasi, baik *feature* atau *shorts*, yang memiliki keterkaitan dengan konsep warna untuk beberapa *scene* khusus dalam “Hilang”. Kemudian penulis menjadikannya sebagai acuan dengan mengaitkannya dengan teori-teori yang telah dipelajari penulis.

#### 3.4.1. *Fear* (Rasa Takut)

##### 1. *The Breadwinner* (Twomey, 2017)

*The Breadwinner* (2017) merupakan film adaptasi dari novel milik Deborah Ellis yang disutradarai oleh Nora Twomey. Film ini menceritakan tentang kisah Parvana, seorang anak perempuan berusia 11 tahun, yang harus menyamar menjadi laki-laki untuk menghidupi keluarganya sementara ayahnya ditangkap. Parvana kerap bercerita kepada adiknya tentang perjalanan seorang laki-laki yang ingin mengambil kembali biji

yang dicuri oleh Raja Gajah yang jahat. Ia beberapa kali dikejar oleh asap merah.

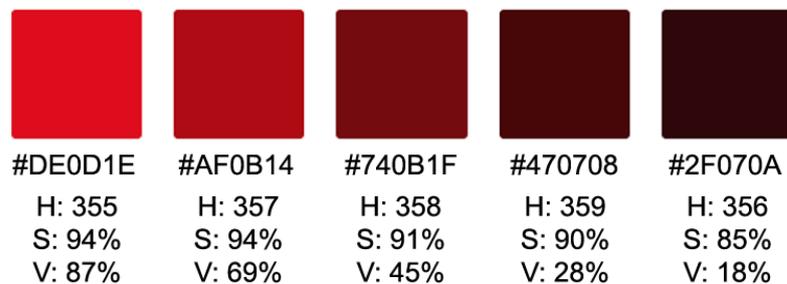


Gambar 3.6. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *The Breadwinner*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

*Scene* ini mengandung kombinasi warna merah yang bersifat monokrom dengan kisaran *hue* 355 – 359. Menurut Edwards (2004), warna merah kerap digunakan untuk menggambarkan bahaya. Dalam adegan ini, terlihat bahwa warna merah digunakan pada asap yang mengejar tokoh hingga membuatnya takut. *Scene* ini mengandung saturasi yang cukup tinggi, yaitu kisaran 85% - 94%. Saturasi tinggi pada *scene* ini menekankan kesan *alarming* yang dirasakan tokoh ketika berhadapan dengan bahaya yang mengejarnya. Selain itu, terdapat kontras *value* yang berkisar antara 18% - 87%, sehingga meningkatkan intensitas visual pada *scene*.



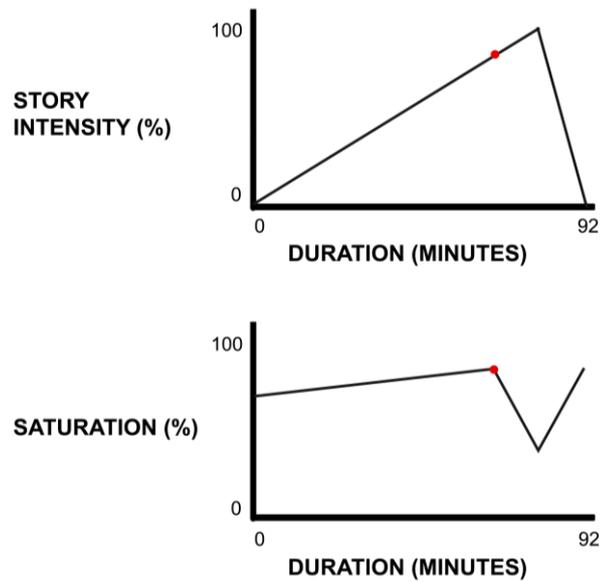
Gambar 3.7. Tokoh bersembunyi dari asap merah  
(sumber: *The Breadwinner*, Twomey, 2017)



Gambar 3.8. *Color Palette* untuk Gambar 3.7  
(sumber: dokumentasi pribadi)

## 2. *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014)

Pada film *Big Hero 6* (2014) yang disutradarai oleh Don Hall dan Chris Williams, terdapat *scene* dimana tim Hiro berhasil menguak rahasia Yokai, yang sebenarnya adalah Professor Callaghan. Hiro merasa marah terhadap Callaghan yang menjadi penyebab kakaknya, Tadashi, meninggal. Ia lalu memasukkan *chip* khusus ke dalam tubuh Baymax dan menyuruhnya untuk membunuh Callaghan. Baymax, yang telah berubah menjadi mesin pembunuh, mengejar Callaghan dan menyerangnya tanpa ampun.

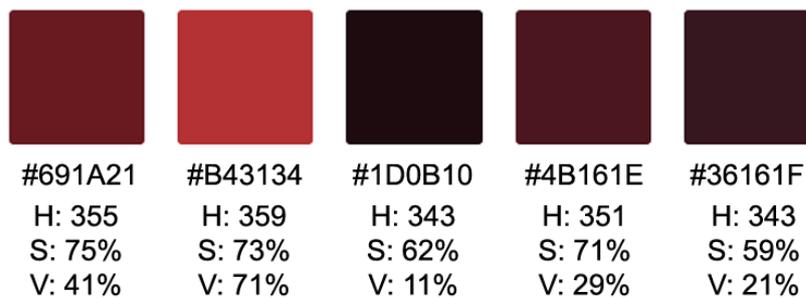


Gambar 3.9. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *Big Hero 6*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

*Scene* tersebut didominasi oleh warna merah yang mendekati ungu dengan *range hue* 343 – 359. Warna tersebut digunakan untuk menunjukkan situasi berbahaya yang dialami oleh Callaghan (Edwards, 2004). Rasa tegang yang dialami tokoh juga didukung dengan penggunaan warna yang intens dengan saturasi tinggi, yaitu antara 69% - 75%. *Scene* ini memiliki intensitas visual yang cukup tinggi karena kombinasi warna yang digunakan memiliki *value* yang kontras, antara 11% - 71%.



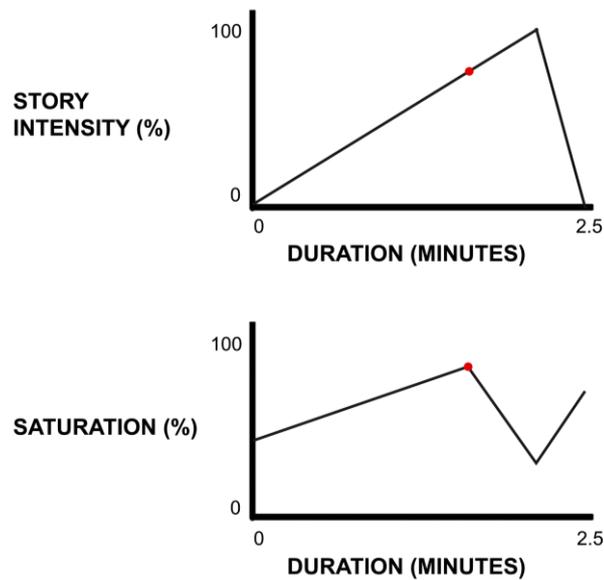
Gambar 3.10. Callaghan berusaha menghindari serangan Baymax  
(sumber: *Big Hero 6*, Hall & Williams, 2014)



Gambar 3.11. *Color Palette* dari Gambar 3.10  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3. *Shadow* (Kung, 2017)

*Shadow* (2017), sebuah film pendek yang dibuat oleh Crystal Kung, menceritakan tentang seorang perempuan yang berusaha melarikan diri dari bayangan-bayangan yang mengejarnya di dalam mimpinya. Adegan di dalam mimpi tokoh didominasi oleh warna merah dan ungu gelap. Kisaran *hue* yang dominan terdapat dalam *scene* yaitu 323 – 347. Hal ini mendukung suasana pada adegan tersebut, dimana tokoh ketakutan dan berusaha melarikan diri dari bayangan berwarna hitam yang mengejarnya.

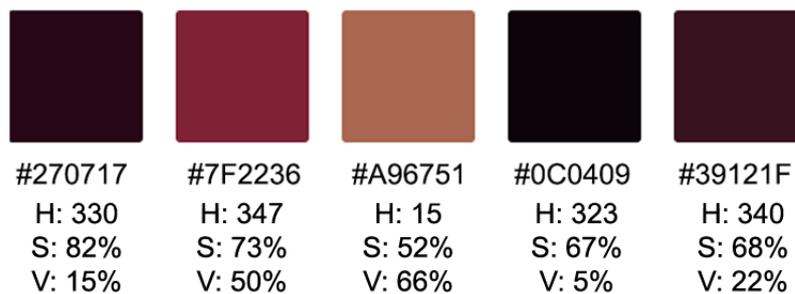


Gambar 3.12. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *Shadow*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna merah dalam *scene* ini digunakan untuk menekankan unsur berbahaya yang sedang mengejar tokoh (Edwards, 2004). Sedangkan warna ungu digunakan untuk menunjukkan unsur mistis dan fantasi (Bellantoni, 2011). Situasi yang dialami oleh tokoh dalam film ini bersifat tidak nyata karena hanya terjadi dalam mimpi tokoh. Selain itu, *scene* ini memiliki intensitas visual yang cukup tinggi karena mengandung saturasi yang tinggi yaitu kisaran 52% - 82% dengan *value* yang kontras dengan kisaran 5% - 66%.



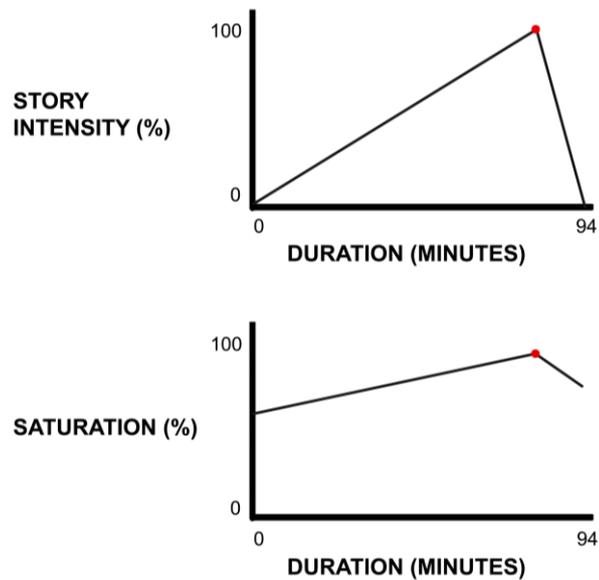
Gambar 3.13. Tokoh diliputi rasa takut akan bayangan yang mengejarnya  
(sumber: *Shadow*, Kung, 2017)



Gambar 3.14. *Color Palette* dari Gambar 3.13  
(sumber: dokumentasi pribadi)

#### 4. *Toy Story 3* (Unkrich, 2010)

Pada bagian akhir film *Toy Story 3* (2010) yang disutradarai oleh Lee Unkrich, terdapat *scene* dimana Woody dan teman-temannya terjebak di dalam tempat pembakaran sampah.

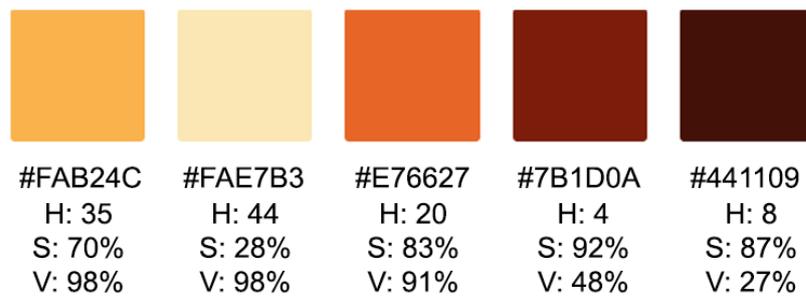


Gambar 3.15. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *Toy Story 3*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

*Scene* ini menggunakan skema warna *analogous*, yaitu merah dan jingga dengan kisaran *hue* 4 – 44, untuk menunjukkan situasi berbahaya yang dialami oleh Woody dan teman-temannya. Warna merah kerap digunakan untuk menunjukkan bahaya (Edwards, 2004). Rasa takut dan tegang yang dialami tokoh juga didukung dengan penggunaan warna yang intens dengan saturasi yang dominan tinggi, yaitu kisaran 70 – 92%. Apabila dilihat dari tingkat saturasi dan kontras *value* yang berkisar antara 27 – 98%, warna dalam *scene* ini menghasilkan intensitas visual yang kuat. Rangkaian *warm colors* yang digunakan dalam adegan ini juga membuatnya terkesan lebih dekat kepada penonton (Bleicher, 2012).



Gambar 3.16. Woody dan teman-temannya terjebak di pembakaran sampah  
(sumber: dokumentasi pribadi)



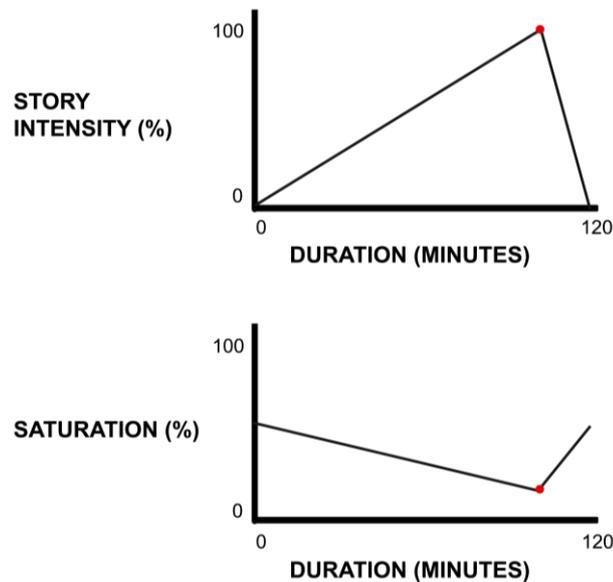
Gambar 3.17. *Color Palette* untuk Gambar 3.16  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.4.2. *Despair* (Keputusasaan)

#### 1. *Life of Pi* (Lee, 2012)

*Life of Pi* (2012) karya Ang Lee menceritakan tentang kisah perjuangan seorang pemuda bernama Pi yang harus bertahan hidup di tengah laut lepas bersama dengan seekor harimau yang bernama Richard Parker. Menjelang akhir film, Pi memilih untuk berpasrah dan menyerahkan

dirinya pada Tuhan karena kondisi dirinya dan Richard Parker yang telah sekarat.

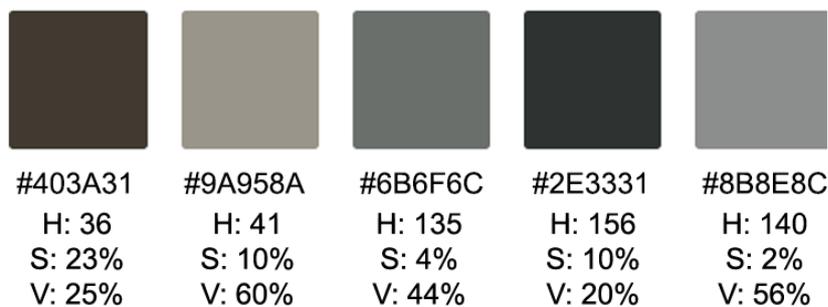


Gambar 3.18. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *Life of Pi*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

*Scene* ini mengandung warna dengan kisaran *hue* 36 – 156 dengan saturasi yang sangat rendah yaitu kisaran 2 – 21%. Apabila dibandingkan dengan *scene* lain sepanjang film, *scene* ini memiliki saturasi yang paling rendah. Warna abu-abu yang mendominasi *scene* dapat dikaitkan dengan keputusasaan yang dialami tokoh (Carruthers et al, 2010). Selain itu, *scene* ini memiliki kontras *value* dengan kisaran 20 – 60%.



Gambar 3.19. Pi sudah siap menerima kematiannya  
(sumber: *Life of Pi*, Lee, 2012)

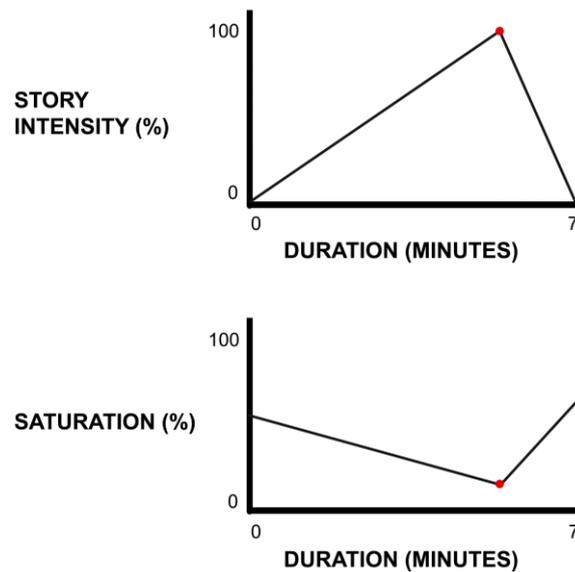


Gambar 3.20. *Color Palette* untuk Gambar 3.19  
(sumber: dokumentasi pribadi)

## 2. *One Small Step* (Chesworth & Pontillas, 2018)

*One Small Step* (2018) merupakan sebuah film karya TAIKA Studios, yang disutradarai oleh Andrew Chesworth dan Bobby Pontillas. Film ini mengangkat kisah seorang perempuan bernama Luna, yang bercita-cita untuk menjadi astronot sejak kecil. Ia tinggal bersama ayahnya, Chu, seorang pembuat sepatu. Ketika beranjak dewasa, Luna mendaftar untuk menjadi astronot namun ia tidak diterima. Tidak lama setelah itu, cerita

mencapai klimaks dimana ayahnya meninggal. Setelah kejadian itu, Luna tidak lagi memiliki harapan untuk mengejar cita-citanya.

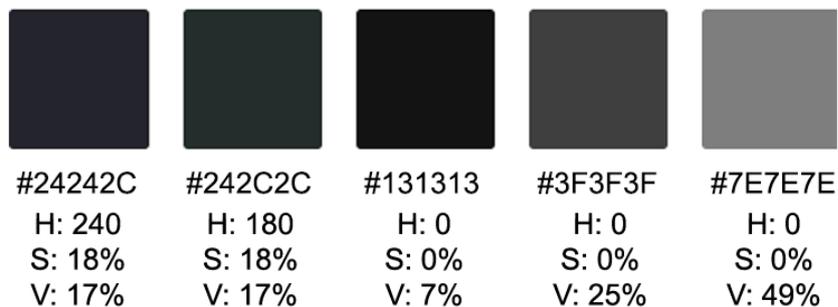


Gambar 3.21. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *One Small Step*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

*Scene* tersebut digambarkan dengan penurunan saturasi yang signifikan, yaitu kisaran 0 – 18% hingga menghasilkan dominasi warna abu-abu (*hue* 0). Warna abu-abu menjadi representasi dari pudarnya harapan tokoh untuk meraih cita-citanya. Seiring cerita berjalan, saturasi warna pada *scene* semakin rendah hingga klimaks. Selain itu, warna abu-abu juga dapat digunakan untuk menunjukkan kemurungan (Edwards, 2004). *Scene* ini mengandung kontras *value* dengan kisaran 7 – 49%.



Gambar 3.22. Tokoh kehilangan harapan akan mimpinya setelah kematian ayahnya  
(sumber: *One Small Step*, Chesworth & Pontillas, 2018)

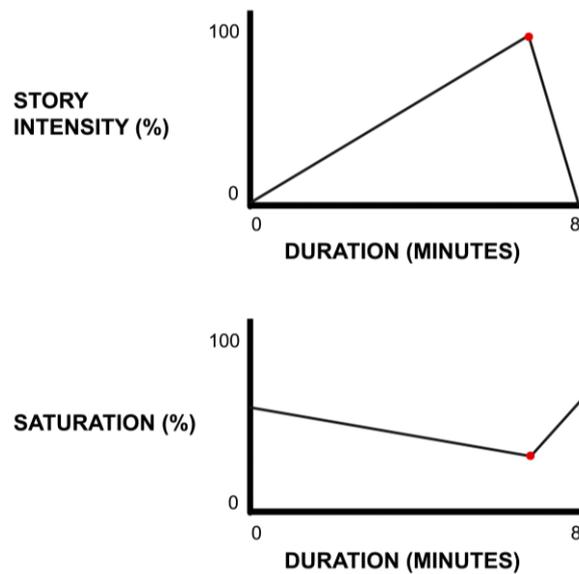


Gambar 3.23. *Color Palette* untuk Gambar 3.22  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3. *The Blue & the Beyond* (Dekker, 2015)

*The Blue & the Beyond* (2015) karya Youri Dekker ini menceritakan tentang seorang pria imajinatif bernama Charlie yang tinggal di sebuah dunia dimana ia menjadi satu-satunya orang yang memiliki buku yang berbeda dengan penduduk lainnya. Ia terus mempertahankan buku tersebut hingga suatu hari ia harus merelakannya untuk menyelamatkan perempuan yang juga memiliki buku yang sama dengannya. Namun, Charlie tidak berhasil menyelamatkan perempuan itu dan ia kehilangan bukunya. Ia pun

merasa sedih dan ketika ia berjalan di sebuah jembatan, air menelannya dan ia tenggelam.



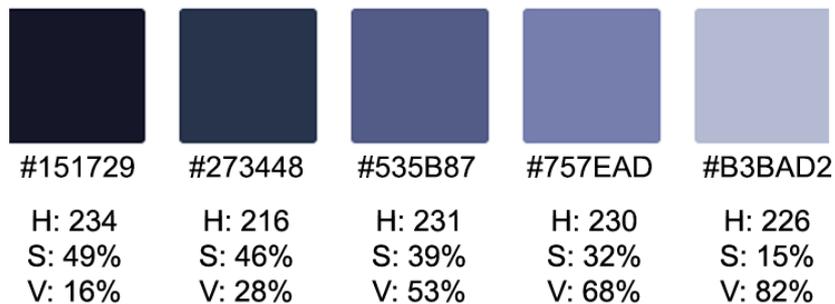
Gambar 3.24. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *The Blue & the Beyond*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada *scene* tersebut, warna yang mendominasi adalah biru dengan kisaran *hue* 216 – 234. Seperti yang dikatakan oleh Bellantoni (2005), warna biru dapat menunjukkan kesan pasif dari seseorang. Charlie yang kehilangan bukunya dipaksa untuk membaca buku yang sama dengan orang lainnya. Ia memilih untuk tidak membaca buku tersebut dan bersifat pasrah (pasif) ketika air menelannya. Selain itu, warna biru yang digunakan bersifat dingin. Hal ini menambah *depth* ketika tokoh perlahan tenggelam di dalam air. *Scene* ini mengandung saturasi yang dominan rendah dengan kisaran 15 – 49%, yang menjadikannya *scene* dengan

saturasi terendah sepanjang film. Selain itu, *scene* ini mengandung *value* dengan kisaran 16 – 82%.



Gambar 3.25. Charlie tenggelam ke dalam lautan  
(sumber: *The Blue & the Beyond*, Youri Dekker, 2015)



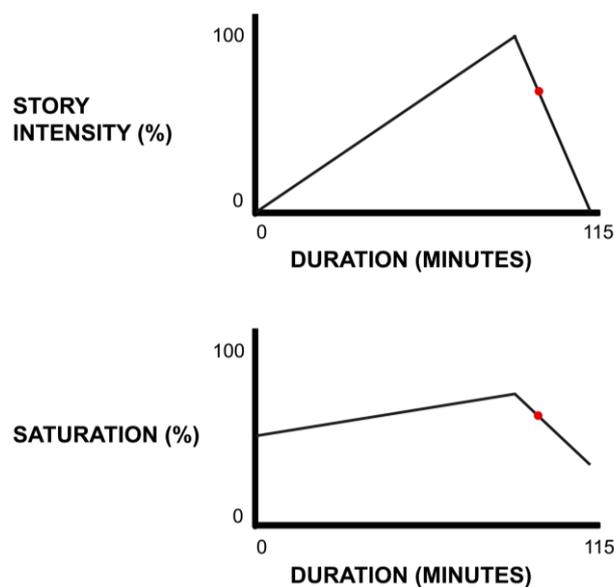
Gambar 3.26. *Color Palette* dari Gambar 3.25  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.4.3. *New Hope* (Harapan Baru)

#### 1. *The Boy and the Beast* (Hosoda, 2015)

*The Boy and the Beast* (2015) yang disutradarai oleh Mamoru Hosoda, menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Ren yang memasuki Jutengai (dunia ‘binatang’), ketika ia melarikan diri dari rumah orang tua

angkatnya di Shibuya. Ia bertemu dengan seorang manusia beruang bernama Kumatetsu yang tertarik untuk menjadikan Ren muridnya. Awalnya, Ren tidak setuju karena sifat Kumatetsu yang buruk. Namun, setelah ia merefleksikan dirinya, ia pun menerima tawaran Kumatetsu. Sifat keras kepala kerap menjadi pemicu perkelahian di antara mereka, namun, seiring berjalannya waktu, mereka menjadi akrab. Pada babak akhir film, Ren kehilangan Kumatetsu, namun, jiwanya tetap tinggal dalam diri Ren dan membantunya melawan musuh di *scene* klimaks. Pada *scene* setelah klimaks, Ren merelakan Kumatetsu pergi dan mendapat harapan baru akan masa depannya. *Scene* ini didukung oleh terbitnya matahari, yang dapat disimbolkan sebagai awal hidup baru bagi Ren.



Gambar 3.27. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *The Boy and the Beast*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna yang terdapat dalam *scene* ini bersifat komplementer, yang terdiri atas warna biru (*hue* 195) dan kuning-coklat (*hue* 30-55). Warna kuning yang terdapat pada cahaya matahari dapat diartikan sebagai harapan (Bleicher, 2012). Setelah klimaks, saturasi warna kembali menurun. *Scene* ini mengandung warna dengan saturasi yang cukup rendah, yaitu kisaran 20 – 51%, untuk memberikan efek tenang dan damai. Namun, di sisi lain, kontras *valuencya* cukup tinggi yaitu kisaran 15 – 78%, untuk memberikan kesan dramatis.



Gambar 3.28. Ren memandang ke arah matahari terbit

(sumber: *The Boy and the Beast*, Hosoda, 2015)

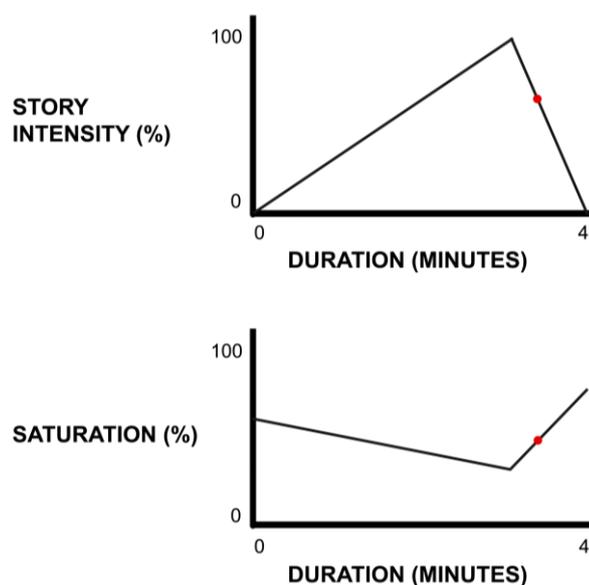
				
#62A8BF	#96744A	#C7C4A0	#1E2327	#52483E
H: 195	H: 33	H: 55	H: 207	H: 30
S: 48%	S: 51%	S: 20%	S: 23%	S: 24%
V: 75%	V: 59%	V: 78%	V: 15%	V: 32%

Gambar 3.29. *Color Palette* untuk Gambar 3.28

(sumber: dokumentasi pribadi)

2. *Anya* (O'Connor, 2014)

*Charity* Irlandia bekerjasama dengan *Brown Bag Films* untuk membuat sebuah film yang mengisahkan tentang kehidupan seorang anak perempuan di sebuah panti asuhan. Di akhir film, terdapat *scene* dimana tokoh hendak pergi meninggalkan panti asuhan dimana ia selama ini tinggal, untuk memulai hidup baru.



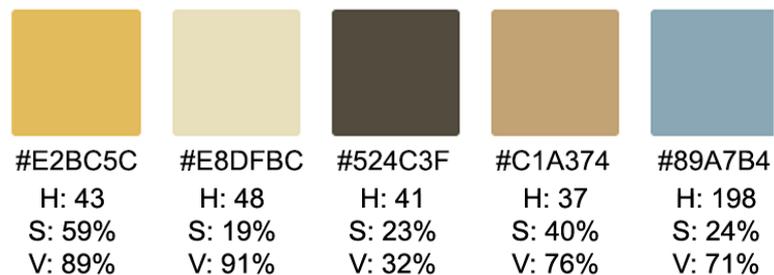
Gambar 3.30. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *Anya*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Secara keseluruhan, *scene* ini didominasi oleh warna komplementer, yaitu kuning dan coklat (*hue* 37 – 48), dengan sedikit warna biru (*hue* 198). Warna kuning yang berasal dari cahaya matahari pada *scene* ini menjadi lambang harapan baru bagi masa depan tokoh

(Bleicher, 2012). Saturasi warna dalam *scene* ini mengalami peningkatan setelah klimaks, dengan kisaran 19 – 59%.



Gambar 3.31. Anya melambai ke arah penghuni panti asuhan sebelum ia pergi  
(sumber: *Anya*, O'Connor, 2014)

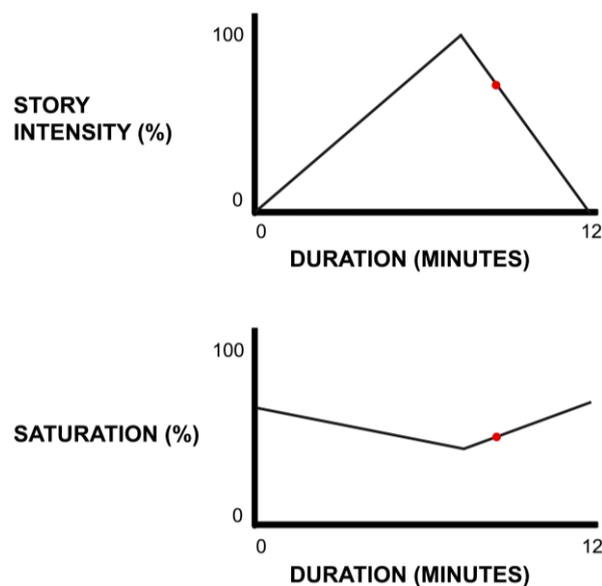


Gambar 3.32. *Color Palette* untuk Gambar 3.31  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3. *Sonder* (Nom, 2018)

Film pendek karya Neth Nom ini menceritakan tentang seorang pria bernama Finn, yang belum merelakan hubungannya dengan kekasihnya, Natalie. Keadaan tersebut digambarkan dengan terjebakny Finn di sebuah hutan, dimana ia berusaha menjaga sebuah tanaman kecil. Pada klimaks

film, Finn dijerat oleh tanaman menjalar. Ketika ia hampir menyerah untuk melepaskan diri dari tanaman menjalar tersebut, kata-kata yang dikatakan Natalie ketika mereka berpisah kembali terngiang dalam benaknya. Ia pun kembali memiliki harapan untuk bergerak maju.



Gambar 3.33. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk Film *Sonder*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

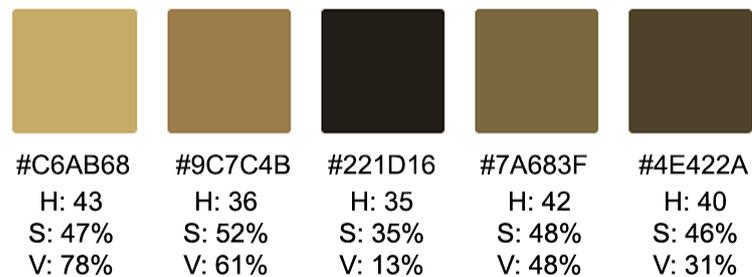
*Scene* ini mengandung warna kuning dan coklat dengan kisaran *hue* 35 – 43 dan saturasi antara 35 – 52%. Saturasi warna pada *scene* ini lebih tinggi dibandingkan dengan klimaks yang memiliki saturasi terendah secara keseluruhan film. Menurut Bleicher (2012) warna kuning digunakan untuk menunjukkan harapan. Selain itu, *scene* ini juga memiliki kontras *value* yang tinggi antara *environment* di sekeliling Finn yang mengandung warna gelap, dengan cahaya berwarna kuning (13 – 78%).

Kontras yang tinggi tersebut meningkatkan intensitas visual dari *scene* ini (Block, 2010).



Gambar 3.34. Finn berlari ke arah cahaya

(sumber: *Sonder, Nom, 2018*)

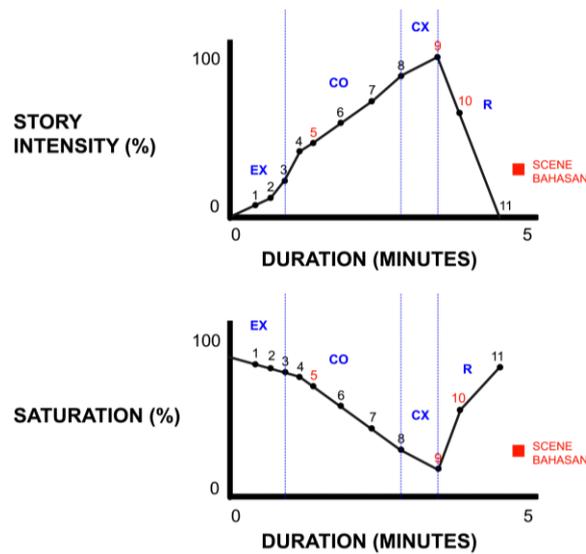


Gambar 3.35. *Color Palette* untuk Gambar 3.34

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.5. Proses Perancangan

Tahap awal perancangan warna untuk film “Hilang” diawali dengan menentukan konsep struktur visual yang ingin diterapkan pada keseluruhan cerita. Komponen visual yang akan ditentukan hanya dikhususkan pada elemen saturasi warna dalam film. Perubahan komponen tersebut akan ditunjukkan melalui grafik yang dibuat dengan mengacu pada grafik struktur cerita.



Gambar 3.36. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk film “Hilang”  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada grafik struktur cerita, intensitas cerita dimulai dari titik terendah dan kemudian meningkat secara progresif hingga mencapai puncaknya pada klimaks cerita. Setelah klimaks, intensitas cerita menurun dan kembali pada titik terendah. Berkebalikan dengan grafik struktur cerita, grafik struktur visual bergerak menurun dan akan kembali naik setelah klimaks cerita. Block (2008) menyatakan bahwa klimaks dapat memiliki komponen visual yang berkebalikan dengan akhir film. Maka dari itu, penulis membuat perubahan pada intensitas visual film “Hilang” melalui saturasi warna, dimana bagian klimaks memiliki saturasi yang rendah, berkebalikan dengan bagian awal dan akhir film yang memiliki saturasi tinggi.

Perancangan kemudian dilanjutkan dengan menganalisa konsep emosi yang ingin disampaikan dalam *scene*, dan dilanjutkan dengan melakukan eksplorasi warna. *Scene* yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah *scene* 5, 8,

dan 9. Eksplorasi pertama untuk ketiga *scene* tersebut dilakukan dengan hanya mengandalkan pengetahuan penulis dan observasi yang terbatas. Setelah melakukan studi literatur dan observasi lebih lanjut, penulis kembali melakukan eksplorasi hingga menemukan kombinasi warna yang sesuai dengan emosi yang ingin dibawakan dalam *scene*.

### 3.5.1. *Scene* 5



Gambar 3.37. Eksplorasi pertama untuk *scene* 5  
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.38. Laure berusaha melarikan diri dari sosok temannya  
(sumber: *Quand J'ai Remplacé Camille*, Clarke et. al., 2017)

Pada eksperimen pertama, penulis membuat dua alternatif warna untuk *scene 5*. Alternatif pertama adalah menggunakan warna dominan biru dengan sedikit ungu. Warna ungu kerap dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat fantasi atau tidak nyata. Pada *scene* ini, David merasa takut akan sesuatu yang tidak nyata, yang timbul dari pikirannya sendiri. Sedangkan warna biru disini merupakan *local color* dari setting (laut) yang dibuat lebih gelap untuk menambahkan kesan menyeramkan.

Untuk alternatif kedua, penulis menggunakan warna komplementer yaitu, merah dan hijau. Kedua warna tersebut dapat digunakan untuk menggambarkan suasana yang berbahaya. Penerapan warna merah dan hijau untuk menggambarkan kesan berbahaya dapat dilihat pada film *Quand J'ai Remplacé Camille* (Clarke, et. al., 2017) dimana tokoh dihantui oleh sosok temannya ketika sedang berenang. Penulis juga membuat warna menjadi *vibrant* untuk menambahkan kesan *alarming*.



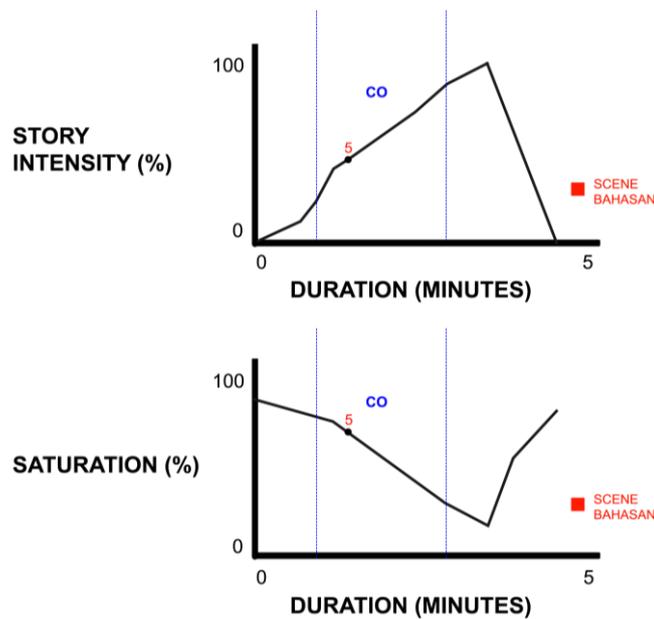
Gambar 3.39. *Scene 5* pada *color script* (awal)  
(sumber: dokumentasi pribadi)

				
#5B281C	#934630	#A08A7F	#93B6C3	#6B94AD
H: 11	H: 13	H: 20	H: 196	H: 203
S: 69%	S: 67%	S: 21%	S: 25%	S: 38%
V: 36%	V: 58%	V: 63%	V: 76%	V: 68%

Gambar 3.40. *Color Palette* untuk Gambar 3.39

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan eksplorasi tersebut, penulis mencoba untuk mengaplikasikannya dalam *color script*. Namun, karena tim ingin membawakan unsur realis ke dalam film, maka warna pada kedua alternatif menjadi *out of place* apabila dibandingkan dengan *scene* lainnya yang sebagian besar menggunakan *local color*. Penulis memutuskan untuk melakukan eksplorasi kembali dengan memperhatikan *local color* pada *setting*. Warna yang mendominasi adalah warna komplementer yaitu, biru (*hue* 25 – 38) dan jingga (*hue* 11 – 20), yang merupakan warna langit di sore hari. Penulis menggunakan *local color* dari tokoh dan *setting* sehingga juga terdapat warna coklat. Pada akhirnya, warna yang dihasilkan cenderung tidak *vibrant*, dengan kontras *value* kisaran 36 – 76%, karena penulis terlalu berfokus pada *local color*. Warna tersebut mengurangi kesan *alarming* dan ketakutan yang ingin disampaikan dalam *scene*.



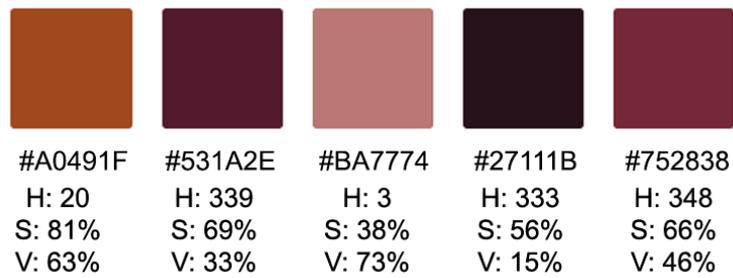
Gambar 3.41. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk *Scene 5*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan studi literatur dan observasi lebih lanjut, penulis kembali melakukan eksplorasi warna pada *scene 5* dengan melihat grafik struktur visual yang telah dibuat berdasarkan konsep yang didukung oleh teori (Block, 2010) dan acuan hasil observasi penulis. Pada eksplorasi pertama, penulis menggunakan film *Shadow* (Kung, 2017) sebagai referensi dalam melakukan eksplorasi warna. Film tersebut memiliki warna yang dominan bersifat *analogous*, yaitu ungu dan merah. Warna yang dihasilkan dalam eksplorasi tersebut terdiri atas warna merah-ungu dengan sedikit jingga, yang memiliki kisaran *hue* 333 – 348 dan 3 – 20. Warna merah disini digunakan untuk menekankan unsur berbahaya dan ungu sebagai lambang fantasi.



Gambar 3.42. Eksplorasi akhir *scene 5*

(sumber: dokumentasi pribadi)



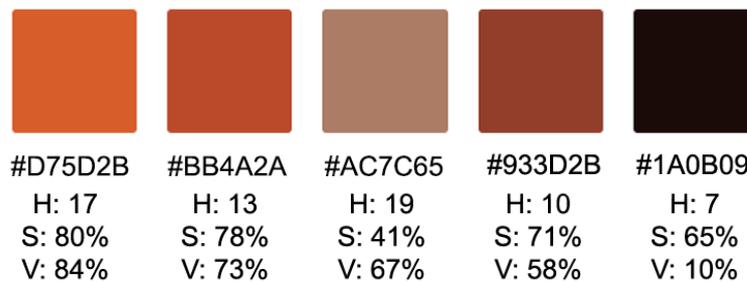
Gambar 3.43. *Color Palette* untuk Gambar 3.42

(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan eksplorasi lain dengan menekankan pada keadaan berbahaya yang memicu rasa takut tokoh. Pada eksplorasi ini, penulis menggunakan adegan dalam film *Toy Story 3* (Unkrich, 2010) sebagai referensi. Adegan dimana Woody dan teman-temannya terperangkap dalam tempat pembakaran sampah didominasi oleh warna merah yang digunakan untuk menunjukkan bahaya. Warna tersebut penulis terapkan dalam eksplorasi ini dan menghasilkan *hue* dengan kisaran 7 – 19.



Gambar 3.44. Eksplorasi dengan warna merah-jingga  
(sumber: dokumentasi pribadi)



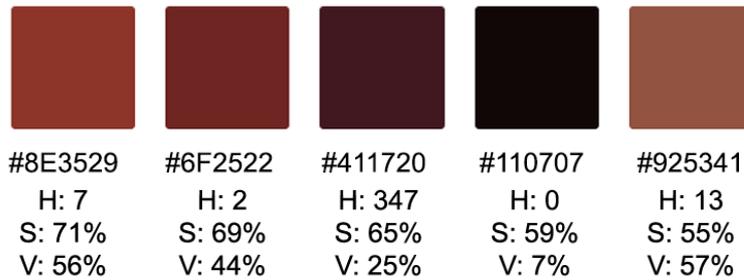
Gambar 3.45. *Color Palette* untuk Gambar 3.44  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis kemudian melakukan eksplorasi kembali dengan menggabungkan dua hasil eksplorasi terakhir. Penulis juga menggunakan film *Big Hero 6* (Hall & Williams, 2014) dan *The Breadwinner* (Twomey, 2017) sebagai referensi tambahan. Pada eksplorasi ini, penulis tetap menggunakan warna *analogous* merah-ungu, namun dengan lebih banyak porsi warna merah, dengan hue kisaran 0 – 13 dan 347. Penulis berusaha untuk lebih mendekati pada *local color* yaitu, langit menjelang matahari terbenam (*sunset*).



Gambar 3.46. Eksplorasi akhir *scene* 5

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.47. *Color Palette* untuk Gambar 3.46

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.5.2. *Scene* 9



Gambar 3.48. Eksplorasi pertama untuk *scene* 9

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi pertama *scene 9*, penulis menggunakan *local color* dari *setting* yaitu biru, yang bersifat komplementer dengan warna jingga yang berasal dari *lifeboat*. Warna biru dalam eksplorasi ini ditujukan untuk melambangkan kesedihan dan perasaan tenang tokoh ketika ia sudah pasrah akan nasibnya. Selain itu, warna biru juga digunakan untuk menggambarkan tokoh yang bersifat pasif terhadap hidupnya.



Gambar 3.49. *Scene 9* pada *color script* awal

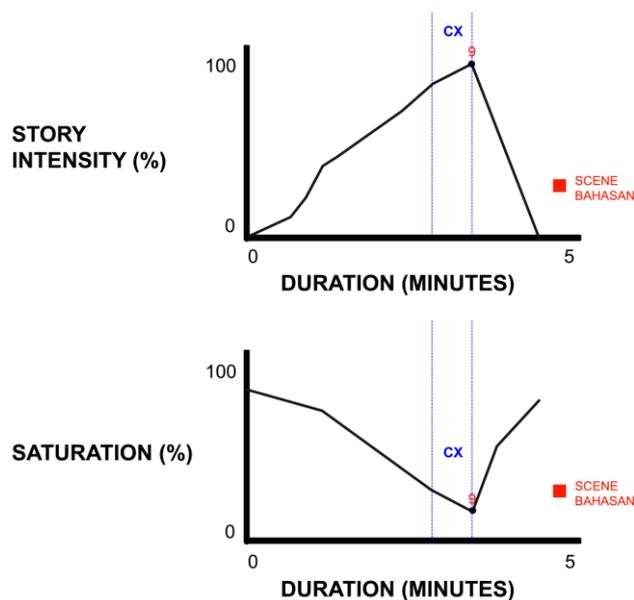
(sumber: dokumentasi pribadi)

				
#345B6E	#2F211C	#56778A	#9CAF7B	#7F9AA9
H: 200	H: 16	H: 202	H: 198	H: 201
S: 53%	S: 40%	S: 38%	S: 15%	S: 25%
V: 43%	V: 18%	V: 54%	V: 72%	V: 66%

Gambar 3.50. *Color Palette* untuk Gambar 3.49

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam proses perancangan *color script*, penulis masih mengandalkan *local color* dari *environment* dan tokoh, dengan warna biru yang mendominasi (*hue* 198 – 202) serta sedikit warna coklat dari rambut tokoh (*hue* 16). Penulis kemudian mengurangi saturasi dari keseluruhan warna hingga mendekati abu-abu, namun masih mendominasi warna biru untuk menunjukkan kepasifan tokoh. Warna yang dihasilkan memiliki saturasi dengan kisaran 15 – 53% dan kontras *value* antara 18 – 72%. Pengurangan saturasi tersebut ditujukan untuk mendukung emosi keputusasaan yang dirasakan oleh tokoh.



Gambar 3.51. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk *Scene* 5

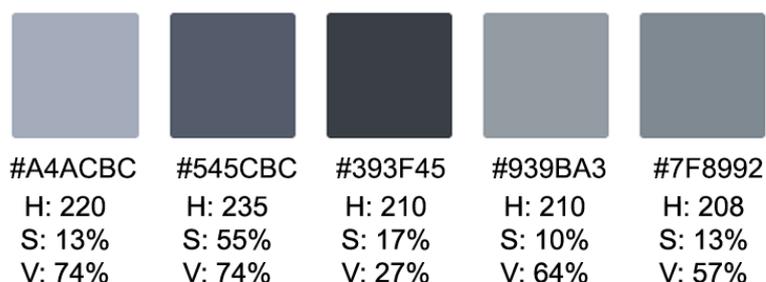
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan studi literatur dan observasi lebih lanjut, penulis membuat grafik struktur visual sebagai acuan eksplorasi warna untuk *scene* 9. Penulis memutuskan untuk menggunakan warna monokrom. Penulis kemudian

mulai melakukan eksplorasi dengan menggunakan film *Life of Pi* (Lee, 2012) dan *One Small Step* (Chesworth & Pontillas, 2018) sebagai referensi. Kedua film tersebut mengandung adegan dimana tokoh merasa putus asa dan membuang harapannya akan suatu tujuan. Warna abu-abu mendominasi adegan dalam kedua film tersebut. Pada eksplorasi ini, penulis memilih untuk menggunakan warna dengan saturasi yang sangat rendah hingga berwarna abu-abu. Warna yang dihasilkan masih memiliki unsur biru (*hue* 208 – 235) namun dengan didominasi warna bersaturasi sangat rendah yaitu kisaran 10 – 17%. Kontras *value* yang dihasilkan cukup tinggi, yaitu antara 27 – 74%.



Gambar 3.52. Eksplorasi menggunakan warna abu-abu  
(sumber: dokumentasi pribadi)



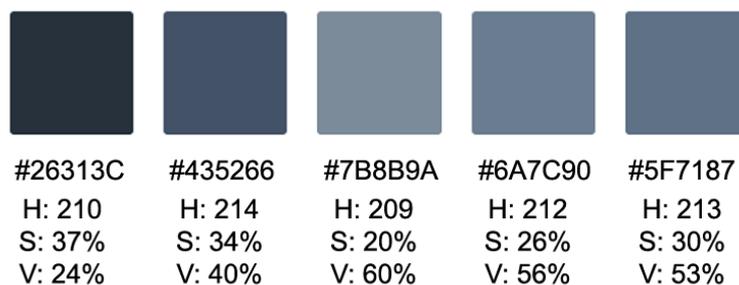
Gambar 3.53. *Color Palette* untuk Gambar 3.52  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi berikutnya, penulis memutuskan untuk lebih menekankan kepasifan tokoh dalam menunjukkan keputusan yang ia rasakan, yaitu dengan menggunakan warna biru. Hal ini dapat dilihat pada *scene* dalam film *The Blue & the Beyond* (Dekker, 2015) ketika Charlie bersifat pasif dan membiarkan dirinya tenggelam. Penulis menambahkan saturasi pada keseluruhan warna hingga mencapai kisaran 20 – 37%. Penambahan saturasi tersebut sedikit menurunkan kontras *value* menjadi antara 24 – 60%, sehingga menurunkan intensitas visual untuk *scene* ini, sesuai dengan yang ingin dicapai penulis.



Gambar 3.54. Eksplorasi akhir *scene* 9

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.55. *Color Palette* untuk Gambar 3.54

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.5.3. Scene 10



Gambar 3.56. Eksplorasi pertama *scene* 10

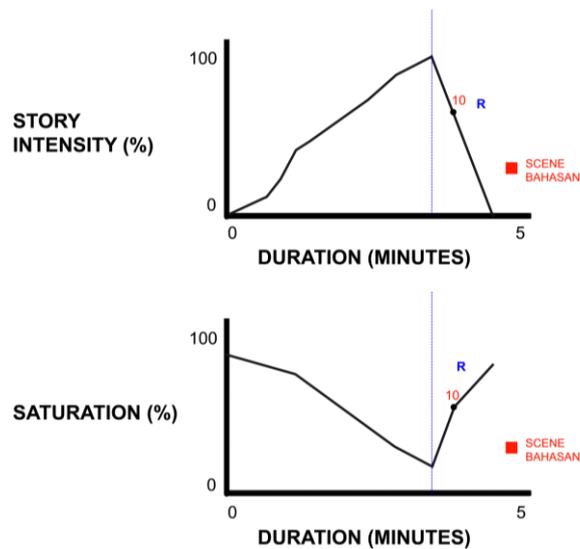
(sumber: dokumentasi pribadi)

				
#F5F1BF	#EDDC9C	#3E363E	#D39A62	#7B7166
H: 56	H: 47	H: 300	H: 30	H: 31
S: 22%	S: 34%	S: 13%	S: 54%	S: 17%
V: 96%	V: 93%	V: 24%	V: 83%	V: 48%

Gambar 3.57. *Color Palette* untuk Gambar 3.56

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi pertama untuk *scene* 10, penulis menggunakan skema warna komplementer, yaitu jingga-kuning dan biru. Kedua warna tersebut berasal dari *local color* dari *setting* ketika sedang *sunrise*. Penulis menggunakan warna komplementer untuk menggambarkan kontras pada *scene*, yaitu adanya harapan di tengah keterpurukan. Hal tersebut ditunjukkan dengan cahaya matahari berwarna kuning yang dikontraskan dengan warna biru gelap pada laut.

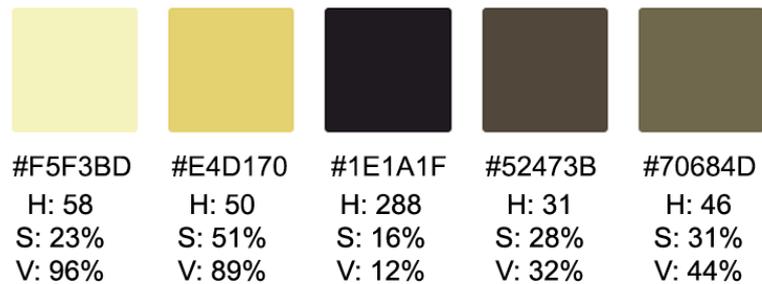


Gambar 3.58. Grafik Struktur Cerita dan Visual untuk *Scene 10*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis kembali melakukan eksplorasi untuk *scene 10* setelah melakukan studi literatur dan observasi lebih lanjut. Pada awal eksplorasi ini, penulis menggunakan referensi dari adegan dalam film pendek *Sonder* (Nom, 2018), dimana tokoh memperoleh harapan baru yang mendorongnya untuk bangkit dari kesulitan. Harapan baru pada adegan ini ditunjukkan dengan adanya cahaya matahari berwarna kuning yang muncul di tengah kegelapan. Penulis kemudian menerapkan hal tersebut ke dalam eksplorasi warna berikut. Warna yang dihasilkan didominasi oleh warna kuning (*hue 31 – 58*) dan hitam (*hue 288*), dengan saturasi yang berkisar antara 16 – 51%. Hasil eksplorasi ini memiliki kontras *value* yang tinggi yaitu antara 12 – 96%.



Gambar 3.59. Eksplorasi *scene* 10 dengan dominasi kuning  
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.60. *Color Palette* untuk Gambar 3.59  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Eksplorasi berikutnya penulis lakukan dengan menggunakan referensi dari film *The Boy and the Beast* (Hosoda, 2015) dan film pendek *Anya* (O'Connor, 2014), dengan masih menggunakan konsep ‘harapan baru’ dalam film *Sonder* (Nom, 2018). Pada eksplorasi ini, penulis menggunakan skema warna komplementer, yaitu kuning-jingga (*hue* 7 – 51) dan biru (*hue* 194 – 212). Tata warna dalam eksplorasi berikut memiliki kontras yang sedikit lebih rendah dibandingkan sebelumnya (24 – 93%), sehingga warna biru dan kuning lebih

menyatu. Selain itu, saturasi warnanya juga lebih tinggi dibandingkan eksplorasi sebelumnya (20 – 51%).



Gambar 3.61. Eksplorasi akhir *scene* 10

(sumber: dokumentasi pribadi)

				
#9C3C14	#EEF3B1	#35281F	#454C4F	#CAB34F
H: 18	H: 65	H: 25	H: 198	H: 49
S: 87%	S: 27%	S: 42%	S: 13%	S: 61%
V: 61%	V: 95%	V: 21%	V: 31%	V: 79%

Gambar 3.62. *Color Palette* untuk Gambar 3.61

(sumber: dokumentasi pribadi)