



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

Proses perancangan film untuk tugas akhir berjudul “Repentance” memiliki genre komedi dan horor. Penulis merancang *color script* dari Film ini agar wujud keseluruhan mulai dari segi cerita sampai dengan warna dapat menjadi sebuah kesatuan yang utuh serta yang terutama yaitu untuk mempertegas hubungan antara *color script* tersebut untuk dapat memvisualkan emosi tokoh utama dari adegan cerita yang telah dikembangkan.

Untuk itu, Penulis membangun beberapa aspek visual untuk warna yang didukung dari landasan teori yang terdiri dari *hue, saturation, value, color harmony*, psikologi warna, *color emotion*, dan roda emosi warna. Penulis lalu melakukan analisis dengan melihat pengaruh yang dihasilkan oleh segi cerita dan pengembangan visual tokoh utama yang menggunakan prinsip dari roda emosi warna yang didasari oleh segi landasan teori. Penulis lalu melaksanakan observasi referensi pada beberapa film animasi yang telah dipilih agar Penulis mendapatkan hasil berupa acuan yang sudah dibangun secara terstruktur dengan diterapkannya teori-teori yang mendukung Penulis selama proses perancangan film.

3.2. Sinopsis

Berawal dari seorang koruptor yang bernama Sugiono. Ia meninggal dunia lalu berubah menjadi pocong dan ingin menghindari Neraka. Pocong tersebut

mendatangi rumah dukun cantik bernama Nyai Ayu Saktika untuk meminta pertolongan supaya dirinya dapat dijauhkan dari Neraka. Namun tidak ada yang gratis didunia ini, maka sang Dukun pun meminta uang dengan jumlah banyak sebagai imbalan atas jasanya. Segala cara harus dilakukan sampai akhirnya Sugiono memutuskan untuk bekerja menjadi seorang aktor. Hari demi hari Sugiono menjalani karirnya dengan baik hingga Ia menjadi terkenal dan sukses. Namun dibalik kesuksesannya itu ada yang diutus oleh Nyai Ayu Saktika untuk mendampinginya dan suatu ketika Sugiono mendapat masalah yang berujung kesalahpahaman dengan manajernya dan masih tetap tidak mau memaafkan dengan mengubah sikapnya membuat Sugiono harus masuk kedalam Neraka.

3.3. Posisi Penulis

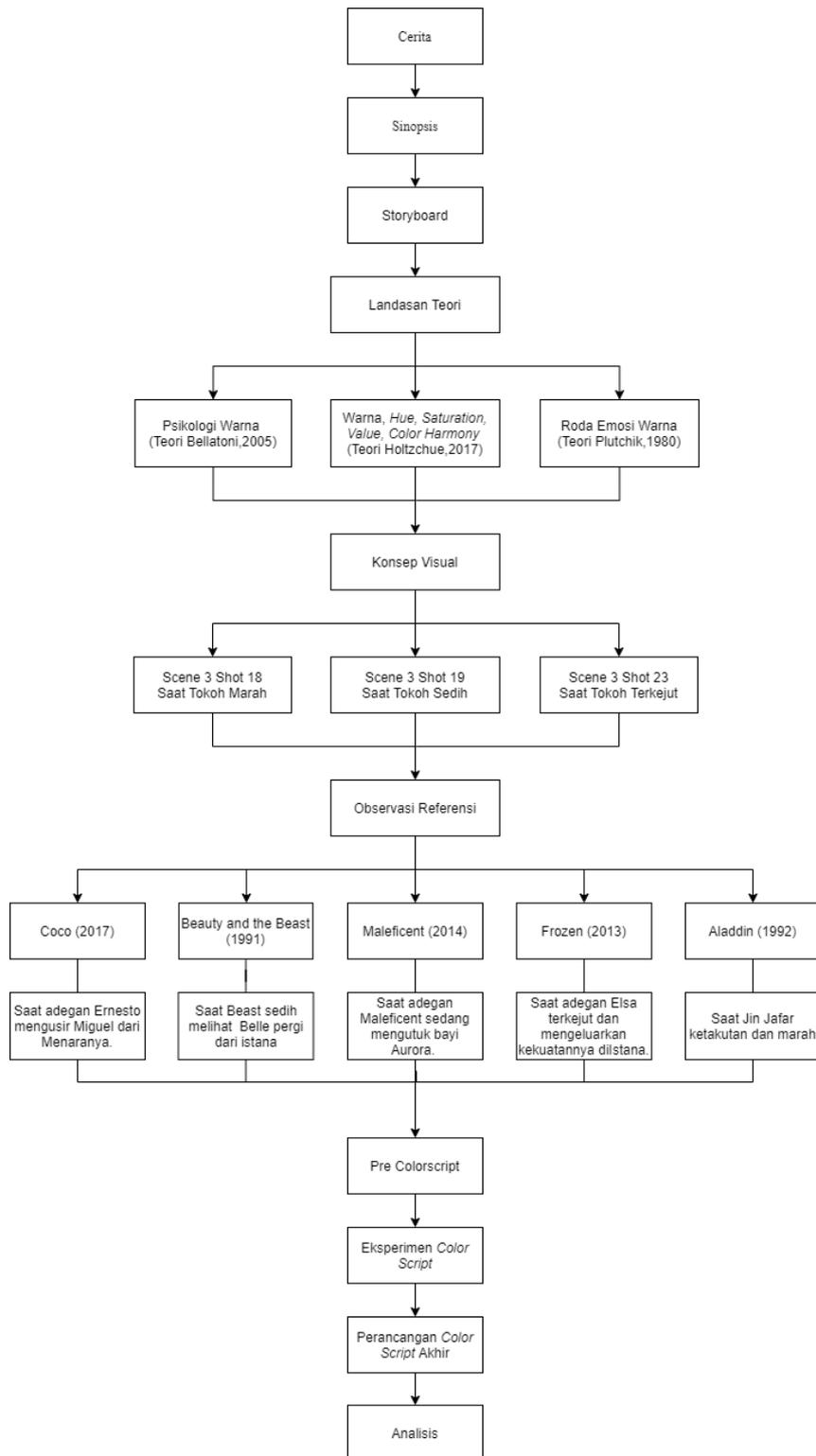
Dalam perancangan film “Repentance” ini, Penulis berposisi sebagai *color artist* sekaligus animator yang memiliki fokus utama untuk membuat *color script* yang dapat memperlihatkan perkembangan visual dari warna tokoh utama melalui segi penataan warna untuk diterapkan pada *color script*.

3.4. Tahapan Kerja

Penulis memulai tahap perancangan *color script* pada saat cerita telah selesai dibuat. Sesuai dengan batasan masalah yang telah disepakati maka Penulis membagi beberapa topik sebagai fokus utama pembahasan yang terdiri dari perancangan *color script* pada *scene 3 shot 18* saat tokoh Pocong marah, *scene 3 shot 19* saat tokoh Pocong sedih, dan *scene 3 shot 24* saat tokoh Pocong terkejut.

Dari ketiga topik tersebut maka pembahasan akan berfokus pada *color script* yang dipengaruhi dengan *color harmony*, psikologi warna, *color emotion*, dan roda emosi warna. Penulis lalu mencari beberapa acuan yang dapat digunakan untuk menganalisa topik pembahasan dengan teori-teori yang telah dibuat oleh para ahli sehingga dapat berperan menjadi acuan dalam pembuatan *color script*. Berdasarkan acuan-acuan dari beberapa teori yang digunakan maka Penulis memilih penerapan prinsip warna, dan psikologi warna dalam film serta roda emosi warna untuk diterapkan sebagai acuan untuk mempertegas kaitan antara *color script* dengan tokoh utama.

Selanjutnya Penulis mencari dan menemukan lima film beserta adegan-adegan dari film tersebut yang berguna sebagai bahan observasi referensi yang telah Penulis pilih dan sesuaikan dengan batasan masalah. Lalu Penulis mengamati dan menganalisa suasana yang dihasilkan dari adegan-adegan dalam beberapa film yang dipakai sebagai referensi tersebut dan menyesuaikan dengan prinsip psikologi warna, penggunaan warna, dan roda emosi warna agar Penulis dapat mempelajari lebih lanjut supaya acuan perancangan *color script* mudah dipahami secara detail.



Gambar 3.4. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.5. Konsep Visual

Dalam tahap ini Penulis mengambil topik melalui tiga *scene* terpilih untuk rumusan batasan masalah yang terdiri dari *scene 3 shot 18* sedang marah, *scene 3 shot 19* saat tokoh Pocong sedang sedih, dan *scene 3 shot 24* saat tokoh Pocong sedang terkejut yang menjadi fokus utama dalam pembahasan untuk menjadi tiga tahapan yang memperlihatkan beberapa bagian dari wujud visual emosi tokoh Pocong yang akan diimplementasikan kepada *color script* pada bagian film tertentu.

Melalui visual emosi tokoh yang dipilih maka dari adegan tersebut Penulis menganalisis wujud visual adegan yang didukung oleh pengaruh dari *hue*, *saturation*, *value*, *color harmony*, psikologi warna, dan roda emosi warna.

3.5.1. Scene 3 Shot 18

Pada storyboard yang memperlihatkan *scene 3 shot 18* ini Penulis ingin memperlihatkan ekspresi tokoh Pocong yang sedang marah. Maka pada awalnya Penulis melihat *shot* pada *storyboard* secara keseluruhan untuk mencari warna-warna yang cocok untuk dijadikan sebagai penegas *visual environment* tokoh Pocong. Namun karena *shot* ini merupakan *shot* jarak dekat maka dari itu *environment* tidak terlalu diperlihatkan.



Gambar 3.5.1. Scene 3 Shot 18

(sumber: dokumentasi pribadi)

Scene 3 shot 18 bercerita tentang tokoh Sugiono yang hendak berbicara kepada penjaga toko untuk meminta pekerjaan namun ternyata penjaga toko yang ketakutan karena melihat pocong melempar Sugiono dengan roti tepat kewajahnya. Shot ini berfokus untuk memperlihatkan ekspresi dari Sugiono yang marah karena wajahnya terlempar roti oleh penjaga toko.

3.5.2. *Scene 3 Shot 19*

Pada *shot* kedua yang menjadi fokus adalah tokoh Pocong yang berekspresi sedih. Penulis memperhatikan beberapa hal pada storyboard sebelum memilih warna. Yang pertama adalah warna untuk menunjukkan ekspresi tokoh Pocong agar sesuai dengan konsep visual. Lalu Penulis juga harus mengetahui warna pendukung untuk *environment* sebagai unsur visual dalam *shot*.



Gambar 3.5.2. Scene 3 Shot 19

(sumber: dokumentasi pribadi)

Scene 3 shot 19 merupakan adegan saat Sugiono belum berhasil mendapat pekerjaan dan diusir keluar dari toko. Tokoh tuyul yang menunggu lalu melihat tokoh Sugiono berjalan keluar dari toko dengan ekspresi sedih. Penulis ingin memperlihatkan warna dan visual mengenai suasana yang ada disekitar tokoh Sugiono untuk mendukung adegan sedih dari tokoh tersebut. Selain hal itu, Penulis juga ingin menunjukkan perbandingan warna dari adegan saat tokoh Sugiono sedang marah dan beralih pada adegan saat tokoh sedih agar suasana dapat terbentuk melalui dukungan dari kombinasi warna yang telah ditentukan.

3.5.3. *Scene 3 Shot 24*

Untuk shot ketiga, Penulis berfokus pada tokoh Pocong yang sedang terkejut. Namun *environment* tidak terlalu jelas terlihat karena jarak antara kamera dan tokoh Pocong yang sangat dekat maka Penulis berfokus pada pembagian warna untuk menjelaskan visual dari tokoh Pocong tersebut.



Gambar 3.5.3. Scene 3 Shot 24

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam *scene 3 shot 24* tokoh Sugiono sedang pada posisi terlungkup lalu Ia melihat ada seorang manajer pria berpakaian ketat yang juga sedang memperhatikannya dengan tatapan aneh yang membuat Sugiono terkejut. Pada *shot* ini Penulis ingin menunjukkan suasana dan visual dari adegan tokoh Sugiono dengan menggunakan warna yang dapat mendukung situasi saat adegan tersebut berlangsung dalam film.

3.6. Proses Perancangan

Pada tahap ini Penulis memulai perancangan dengan membuat pre color script agar dapat melihat perkembangan visual dari *hue, saturation, value, color harmony*, psikologi warna, dan sampai dengan roda emosi warna yang menjadi pengaruh dalam keseluruhan warna untuk *color script*. Penulis memberikan hue supaya dapat menyampaikan kesan dan suasana dalam adegan cerita.

Berdasarkan susunan yang telah dibuat maka Penulis akan mulai dengan proses perancangan yang sesuai dengan acuan dari hasil studi referensi yang dilakukan lalu mengarah pada tahap pembuatan pre-colorscript, penerapan value yang menggunakan warna hitam putih dengan penerapan teori, serta dukungan dari referensi dan eksperimen warna.

3.7. Acuan

Berdasarkan topik yang telah Penulis pilih untuk menjadi batasan masalah penulisan, maka Penulis menggunakan film sebagai acuan untuk mendukung beberapa teori yang mempengaruhi perancangan *color script*. Kelima film tersebut yaitu Aladdin, Beauty and The Beast, Coco, Frozen, dan Maleficent. Penulis memilih dan membagi lima film yang telah disebutkan sesuai dengan beberapa warna dari adegan-adegan yang ada dalam film.

3.7.1. Aladdin (1992)

Dalam film Aladdin, scene ini merupakan adegan saat Jafar membuat keputusan mutlak dan meminta Gennie mengubahnya menjadi Jin yang sangat kuat bahkan melampaui Gennie itu sendiri. Maka permintaannya itu pun langsung dikabulkan dan Jafar yang tadinya berwujud manusia lalu berubah menjadi Jin berwarna merah yang berukuran raksasa sampai kepalanya dapat menyentuh langit. Namun dibalik kebanggaan akan dirinya, Jafar baru menyadari bahwa keputusan yang Ia buat merupakan kesalahan besar.



Gambar 3.7.1. Scene Jin Jafar film Aladdin (1992)

(sumber:princebalto.fandom.com)

Karena hal itu Ia harus menderita saat kedua tangannya terkunci dengan gelang emas dan tubuh besarnya mengecil terseret masuk kedalam *magic lamp*. Adegan tersebut menerapkan penggunaan warna yang sukses memperlihatkan kekuatan satu tokoh dengan saturasi warna yang didominasi merah. Kemarahan dan tindak agresif tamak yang disalurkan oleh emosi Jafar saat berubah menjadi Jin menurut Plutchik (1980) menghasilkan warna merah yang tajam.

Seperti menurut Bellatoni (2005) beliau menjelaskan bahwa warna merah dapat memperkuat visual tokoh dalam cerita untuk tokoh baik maupun jahat. Selain warna merah ada warna hitam dan ungu yang menjadi background dalam adegan. Kedua warna itu berperan untuk mendukung warna dominan agar dapat menjadi sebuah keasatuan. Warna ungu yang menjadi warna pendukung disini menurut Morton (1970) memberikan kesan mistis namun lebih tepatnya dalam adegan ini berpotensi sebagai sebuah tindakan pesimis yang menurut Wright (2004) akan dapat menjatuhkan derajat dari tokoh tersebut karena kesalahan yang Ia perbuat sendiri.



Gambar 3.7.1. *Color Pallette Shot Jin Jafar Dalam Film Aladdin (1992)*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada *shot* ini penggunaan warna ungu dan merah sangat mendominasi disertai dengan warna hitam sebagai warna untuk *backgroundnya*. Merah pada warna tubuh tokoh Jin Jafar memperlihatkan adanya kekuatan dan warna nila menjadi warna sekunder yang mendukung suasana dalam *shot* tersebut. *Color pallette* ini terbagi menjadi empat karena Penulis memilih warna dari beberapa warna yang paling dominan.

3.7.2. Beauty and The Beast (1991)

Adegan pada gambar tersebut merupakan *scene* pada saat Beast sedih karena telah putus dan kehilangan harapan akibat melepaskan Belle agar Ia dapat segera menemui Ayahnya. Menurut Morton (1970) warna biru untuk adegan ini berperan untuk memberikan sugesti dingin dan kesedihan bagi tokoh Beast. Menurut Wright (2004) warna merah muda sesuai pada adegan melibatkan suatu tindakan yang bertujuan untuk menahan atau mengurung diri.



Gambar 3.7.2. *Shot* Beast Saat Belle Meninggalkannya Dalam Film Beauty and The Beast (1991)
(sumber: medium.com)

Seperti pada shot saat Beast yang sengaja menahan diri untuk tidak membiarkan keegoisan dalam dirinya timbul dengan cara membiarkan Belle pergi dari istana karena Beast merasa telah menemukan cinta sejatinya. *Environment* sekitar Beast berhasil mendukung perasaan Beast yang sedang hancur dan kehilangan harapan. Salah satunya yaitu kursi disamping kiri Beast yang jatuh dan tidak dalam posisi yang seharusnya.



Gambar 3.7.2. *Color Pallete Shot* Beast Yang Sedang Sedih Dalam Film Beauty and The Beast (1991)
(sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan shot Beast ini Penulis memilih keempat warna ini sebagai *color pallete*. Warna merah muda dan biru adalah dua warna yang paling dominan

dalam shot. Maka Penulis membagi *color pallete* menjadi empat warna yang terdiri dari warna merah muda, biru, coklat, dan hitam.



Gambar 3.7.2. *Shot* Gaston Dalam Film Beauty and The Beast (1991)

(sumber: filmmusiccentral.com)

Lalu scene selanjutnya merupakan scene dalam film pada saat Gaston mengajak warga desa beramai-ramai untuk mendatangi istana Beast dan bertujuan untuk membunuhnya. Terlihat warna dari *color wheel* yaitu warna *complementary* yang menurut Studio Binder (2016) menunjukkan kualitas kuat untuk mendukung adegan yang membara atau dramatis dalam sebuah cerita. Lalu menurut Bellatoni (2005) warna hijau yang mendominasi semua warna pada adegan menandakan ada bahaya yang akan segera datang pada Beast.



Gambar 3.7.2..Color Pallete *Shot* Gaston Dalam Film Beauty and The Beast (1991)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Suasana yang dihasilkan oleh *color pallete* shot yang dominan hijau dan merah digunakan untuk menegaskan visual tokoh Gaston pada shot tersebut. Kedua warna ini didukung dengan warna pendukung seperti biru dan hitam untuk memperlihatkan keseluruhan environment yang berlokasi di dalam hutan.

3.7.3. Coco (2017)

Film Coco merupakan salah satu film yang memiliki banyak kombinasi warna pada setiap adegannya. Beberapa shot yang telah Penulis lihat memiliki unsur *color harmony* yang berbeda-beda. Namun Penulis memutuskan untuk mengambil dua *shot* dari film Coco yang cocok untuk mencerminkan tokoh Pocong sebagai anti-hero dalam cerita.



Gambar 3.7.3. *Shot Saat* Hector dan Miguel Bertemu Dengan Ernesto Dalam Film Coco (2017)

(sumber: gfycat.com)

Shot pertama yaitu pada adegan saat Ernesto hendak mengusir Hector dan Miguel karena kejahatannya diketahui oleh cerita yang disampaikan dari Hector kepada Miguel. Maka dengan segera setelah kebenaran telah diungkap Ernesto mengambil paksa foto Hector dan menaruhnya kedalam saku lalu Ia langsung meminta kedua penjaganya agar mengusir Hector dan meninggalkan Miguel tanpa

merestui kepergiannya dengan sengaja supaya Miguel tidak bisa pulang ke tempat asalnya.



Gambar 3.7.3. *Shot* Saat Ernesto Menatap Miguel Dengan Emosi Dalam Film Coco (2017)

(sumber: pixarcocomovie.tumblr.com)

Dari scene pada bagian ini penampakan warna dan suasana yang menegangkan banyak didominasi oleh warna *cool color* yaitu ungu, biru, dan hijau. Menurut Wright (2004) warna ungu dalam beberapa adegan tersebut mencerminkan sebuah tindak penindasan antara tokoh satu dengan lainnya. Sedangkan warna hijau yang berawal dari ketakutan Ernesto karena perbuatan jahatnya diketahui oleh Miguel lalu diliputi dengan warna ungu karena kebenciannya pada Hector yang merupakan bagian dari warna *complementary* menurut roda emosi Plutchik (1980) menghasilkan emosi merujuk pada kemarahan yang disimbolkan dengan warna merah.



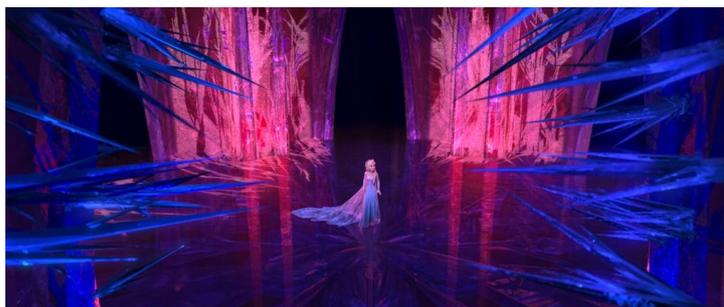
Gambar 3.7.3. *Color Pallete Shot* Ernesto dan Miguel Dalam Film Coco (2017)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna yang Penulis pilih untuk mewakili *color pallete shot* ini adalah warna hijau, ungu, biru, dan hitam sebagai empat warna dari keseluruhan *shot* yang terdiri dari dua warna dominan seperti hijau dan ungu pada *shot* Ernesto. Lalu dua warna lainnya yaitu, biru dan hitam menjadi warna pendukung untuk melengkapi dua warna dominan tersebut.

3.7.4. Frozen (2013)

Adegan pada gambar dibawah memperlihatkan visual Elsa serta memperlihatkan *environment* dalam istana es buatannya. Penulis mengambil dua shot dari film Frozen yang memperlihatkan tokoh Elsa dan sekitarnya. Dalam shot, Elsa terlihat kecil karena tekanan yang dihasilkan dari duri-duri es berwarna biru yang ada pada sebelah kiri dan kanan tokoh anti-hero tersebut. Warna biru yang dikombinasikan dengan merah serta merah muda digunakan dalam *shot* ini untuk memvisualkan tokoh Elsa pada adegan tertentu.



Gambar 3.7.4. *Shot* Saat Setelah Elsa Mengeluarkan Kekuatannya Dalam Film Frozen (2013)

(sumber: overanalyzeswordsman.blogspot.com)

Scene berikut merupakan adegan pada saat tokoh Elsa sedang diliputi oleh rasa kesedihan bercampur dengan ketakutan yang lalu mengakibatkan timbulnya emosi yang tidak dapat ditahan sehingga kemarahannya membuat hampir seluruh bagian dari istana esnya retak dan memperlihatkan suasana yang didominasi dengan warna merah, ungu, dan biru.



Gambar 3.7.4. *Shot Elsa yang Sedang Sedih dan Ketakutan* Dalam Film Frozen (2013)
(sumber: disneyfrozenhdwallpapers.blogspot.com)

Seperti menurut Wright (2004) warna merah yang menyelimuti suasana sekitar Elsa menampilkan sebuah bentuk dari pertahanan tokoh yang kuat namun diiringi dengan warna biru yang Beliau katakan sebagai bentuk dari penolakan dan tokoh Elsa yang hanya ingin sendiri tidak ingin diganggu oleh Anna.



Gambar 3.7.4. *Color Pallete Shot Elsa* Dalam Film Frozen (2013)
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dari warna-warna pada kedua shot Elsa tersebut, Penulis pilih empat warna berdasarkan keseluruhan warna dalam *shot* dan warna yang paling dominan. Warna-warna tersebut terdiri dari warna merah, merah muda, ungu, dan biru.

3.7.5. Maleficent (2014)

Film Maleficent memiliki banyak warna yang dapat memberikan arti pada setiap adegannya. Maka dari itu Penulis mengambil film Maleficent sebagai salah satu referensi studi warna untuk mendukung analisis *color script*. Visual yang dihasilkan dari environment pada shot Maleficent menampakkan tokoh anti-hero yang memiliki kekuatan yang tidak dimiliki oleh manusia biasa.



Gambar 3.7.5. *Shot* Saat Maleficent Sedang Mengutuk Putri Aurora Dalam Film Maleficent (2014)

(sumber: movie.disney.com)

Pada bagian adegan saat Maleficent menampakkan amarahnya pada anggota kerajaan dan para warga yang ada waktu menyaksikan pemberian hadiah untuk bayi Aurora di Istana memperlihatkan kekuatan Maleficent yang begitu kuat. Terlebih saat Maleficent mendatangi Aurora dan mengutuknya dihadapan

semua orang yang ada diruangan kerajaan tersebut. Terlihat suasana yang mencekam karena aura hijau mendominasi yang menurut Morton (1970) membahayakan dan warna hitam yang menjadi pelengkap memperjelas sikap dingin dari Maleficent yang mengancam kerajaan.



Gambar 3.7.5. *Shot* Saat Maleficent Menyembuhkan Aurora dari Kutukannya Dalam Film Maleficent (2014)

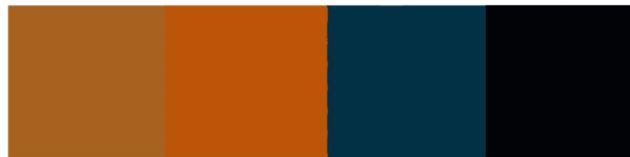
(sumber: maleficent.fandom.com)

Selanjutnya adalah *scene* ketika Maleficent yang sudah putus asa diberikan harapan lagi pada saat Ia berhasil membangunkan sekaligus melepaskan Aurora dari kutukan buatannya. Adegan ini memperlihatkan emosi Aurora dengan warna kuning yang ada disekitarnya yang menurut Bellatoni (2005) memberikan kesan kehangatan dan keceriaan. Sedangkan warna biru yang ada pada bagian Maleficent melambangkan ketenangan menurut Wright (2004) yang ada saat mengetahui bahwa Aurora telah terbangun dari kutukan.



Gambar 3.7.5. *Color Pallete* Adegan Tokoh Maleficent Dalam Film Maleficent (2014)
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis memilih keempat warna ini berdasarkan hasil dari warna yang paling dominan sampai dengan warna pendukung. Warna hijau dan hitam yang menjadi penegas tokoh Maleficent pada adegan bertujuan untuk memperlihatkan kekuatan dahsyat Maleficent serta merubah suasana dalam kerajaan.



Gambar 3.7.5. *Color Pallete* Aurora dan Maleficent Dalam Film Maleficent (2014)
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dari *shot* Maleficent dan Aurora yang Penulis pilih merupakan *color pallete* yang terdiri dari warna oranye, biru, dan hitam. Warna biru dan oranye adalah dua warna dominan sementara warna hitam merupakan warna pendukung untuk shot ini.

Penulis membuat tabel studi acuan dan referensi sebagai berikut.

Table 3.7. Perbandingan Hasil Studi Referensi

No.	Adegan Film	Referensi	Color Harmony	Roda Emosi	Suasana
1.	Scene 3 Shot 18	Aladdin (1992) 	Analogous	Anger and fear	Kemarahan
		Beauty and The Beast (1991) 	Complementary	Rage and terror	Bahaya
		Coco (2017) 	Complementary	Fear and disgust	Kebencian
2.	Scene 3 Shot 19	Beauty and The Beast (1991) 	Split- Complementary	Grief and fear	Kesedihan
		Coco (2017) 	Split- Complementary	Teror, vigilante, and anger	Ketegangan
		Maleficent (2014) 	Complementary	Anticipation and sadness	Kesedihan
3.	Scene 3 Shot 24	Frozen (2013) 	Analogous	Annoyance and sadness	Kemarahan

Berdasarkan keterangan dari beberapa kolom dalam tabel tersebut maka Penulis mendapatkan hasil berupa *color harmony* yang menjadi penentu dalam beberapa adegan untuk menjelaskan visual suasana dari tokoh. Penulis melanjutkan *visual development* warna *color script* adegan dengan dukungan dari hasil observasi referensi yang dilakukan.

3.8. Perancangan *Colorscript*

3.8.1. *Scene 3 Shot 18*

Shot dalam film “Repentance” ini menunjukkan tokoh amarah tokoh Sugiono si Pocong akibat terlempar roti oleh penjual roti saat Ia hendak melamar pekerjaan disana. Maka Penulis memulai tahap pre-colorscript dengan menggunakan warna merah sebagai warna yang menurut Wright (2004) merupakan warna yang menuntut dan agresif. Dalam konteks menuntut dimaksudkan dengan tokoh Sugiono yang menuntut penjelasan dari penjual roti yang tiba-tiba melempar roti.



Gambar 3.8.1. *Pre Colorscript Scene 3 Shot 18 “Repentance”*

(sumber: dokumentasi pribadi)

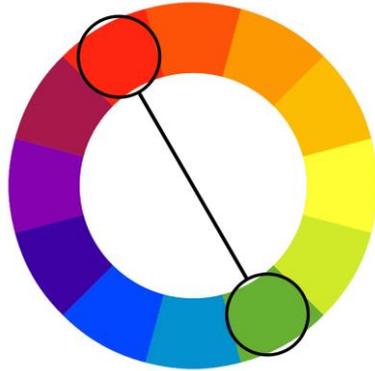
Penulis melakukan eksperimen warna dengan mencari warna yang cocok untuk dipasangkan dengan warna merah lalu mulai dengan *pre colorscript*. Melihat dari beberapa film yaitu Aladdin, Beauty and The Beast, serta film Maleficent yang menggunakan warna *complementary* hijau dan merah seperti menurut Studio Binder (2016) mengatakan jika kedua warna ini dapat membangun suasana dramatis pada suatu adegan dalam film.



Gambar 3.8.1. *Pre Colorsript Scene 3 Shot 18 “Repentance”*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna merah tersebut ditambahkan dengan warna hijau seperti warna yang menjadi *color harmony* pada *scene* dalam film “Beauty and The Beast” karena Penulis melihat ada potensi yang mirip dari tokoh utama dan tokoh Gaston yang sama-sama berperan sebagai tokoh *anti-hero* yang menunjukkan amarahnya. Maka Penulis mencoba bereksperimen dengan warna dari hasil observasi dan menambahkannya dengan *color pallete* film “Beauty and The Beast” yaitu warna merah dan hijau dari *shot* Gaston.



Gambar 3.8.1. *Complementary Color Wheel*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dapat dilihat dari *complementary color wheel* yang menunjukkan dua warna berbeda yang terletak bersebrangan dengan garis lurus yang bertujuan untuk memperlihatkan kedua warna yaitu merah dan hijau. Dari yang Penulis perhatikan dan cermati dari studi referensi untuk penggunaan warna *complementary* tidak hanya kombinasi dua warna tetapi dapat ditambahkan dengan kombinasi warna pelengkap selama tidak menggantikan kedua warna *complementary* tersebut sebagai warna utama untuk *visual color script*.



Gambar 3.8.1 *Colorscript* Eskperimen *Scene 3 Shot 18* “Repentance”

(sumber: dokumentasi pribadi)

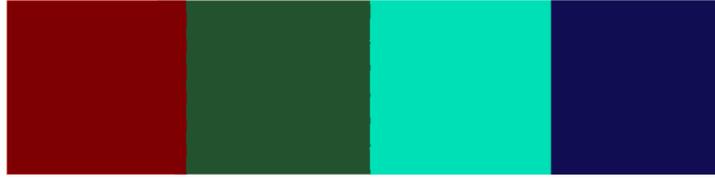
Melalui kedua *hue* yang menjadi warna dominan keseluruhan untuk *color script scene 3 shot 18* maka tercipta hasil dari visual *color script* yang cocok dan sesuai dengan suasana emosi tokoh utama yang Penulis harapkan. *Hue* tersebut menegaskan emosi tokoh Sugiono yang didukung oleh roda emosi warna dengan *anger* dan *terror* berdasarkan *shot* Gaston serta *shot* Ernesto dalam film “Coco” yang timbul dengan roda emosi *fear and disgust*.



Gambar 3.8.1 *Color pallete* Final Scene 3 Shot 18 “Repentance”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Meskipun penggunaan warna kombinasi diperbolehkan tetapi warna Warna *complementary* yang merupakan hasil dari kombinasi antara warna merah dan hijau ini tidak dihilangkan. Karena Penulis mengetahui ada kecocokan pada kedua warna ini dengan *shot* Gaston untuk kemudian digabungkan dengan warna biru gelap dan ungu dari adegan Ernesto. Maka hasil visual yang tercipta melalui *color harmony* complementary serta warna dari film “Coco” ini mendapat visual yang memiliki *tension* seperti menurut Studio Binder (2016).



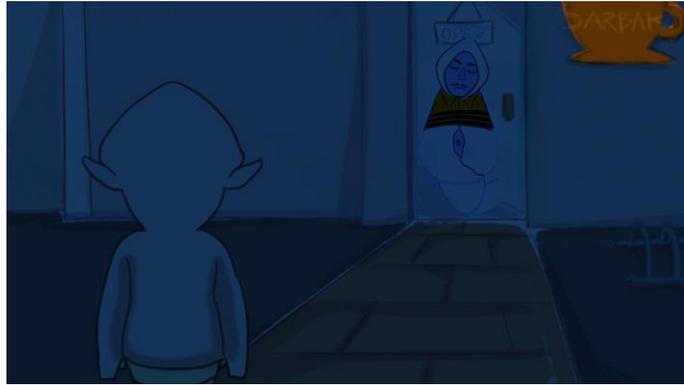
Gambar 3.8.1 *Color pallete Final Scene 3 Shot 18 “Repentance”*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk color pallete *scene 3 shot 18*, Penulis ambil dari empat warna yang paling dominan. Beberapa warna tersebut terdiri dari warna merah, hijau, biru neon, dan biru gelap.

3.8.2. Scene 3 Shot 19

Pada *scene 3 shot 19* memperlihatkan adegan saat tokoh Sugiono beranjak keluar dari toko karena Ia diusir oleh pemilik toko. Ekspresi sedih tokoh Sugiono ditegaskan dan didukung oleh penggunaan warna biru yang menurut Wright (2004) menyampaikan arti kesedihan. Penulis juga memakai warna oranye pada bagian cahaya dari logo *environment* toko untuk menegaskan adanya kehidupan atau kehangatan didalamnya. Begitu juga dengan tokoh Tuyul yang menunggu kedatangan tokoh Sugiono si Pocong.



Gambar 3.8.2. *Pre Colorsript Scene 3 Shot 18 “Repentance”*

(sumber: dokumentasi pribadi)

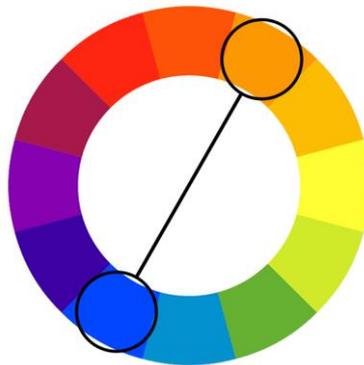
Pada awal eksperimen Penulis menggunakan *hue* biru untuk *pre color script*. Tetapi Penulis belum berhasil menampakkan emosi dari tokoh utama yang menjadi fokus utama dalam pembuatan *color script* film. Maka Penulis memutuskan untuk menambahkan warna lain seperti warna oranye untuk logo toko sebagai salah satu *environment* pendukung dan memberikan *hue* berwarna biru yang diaplikasikan dengan pilihan *overlay* untuk mempertegas emosi dari tokoh Sugiono yang bertujuan untuk memperlihatkan hasil dari roda emosi warna yang memiliki hasil berupa *sadness*. Emosi tersebut didapatkan dari hasil penggabungan antara *surprise* dan *anger*.



Gambar 3.8.2. *Colorscript* Eksperimen *Scene 3 Shot 18* “Repentance”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis menggabungkan warna biru dan oranye yang diambil dari color pallete adegan Maleficent. Bellatoni (2005) mengatakan bahwa warna biru dapat memberikan suasana untuk kesedihan maupun kehilangan kekuatan pada *environment*. Warna biru juga dikatakan dapat memberikan *tension* untuk mempengaruhi rasa simpati kepada karakter. Maka Penulis memberikan warna cerah yaitu oranye untuk melengkapi kombinasi warna *color script* dengan *color harmony* yang membentuk *complementary*.



Gambar 3.8.2. *Complementary Color Wheel*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Complementary color wheel seperti pada gambar diatas memiliki dua warna yang berbeda dan letaknya berlawanan. Kedua warna tersebut adalah oranye dan biru. Menurut Wright (2004) warna oranye dapat menjadi simbol dari frustrasi. Meskipun warna oranye tersebut merupakan kelompok dari *warm color* tetapi dapat memiliki kesan lain yang tergantung dari penggunaannya.



Gambar 3.8.2. *Colorscript* Final Scene 3 Shot 18 “Repentance”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Proses pembuatan *color script* untuk *scene 3 shot 19* Penulis lanjutkan dengan menambahkan warna merah muda dari adegan Beast dari film “Beauty and The Beast”. Dari adegan itu penggunaan warna merah muda yang menurut Wright (2004) dapat diketahui sebagai warna yang mencerminkan insting pertahanan dan juga kelemahan kemudian Penulis kombinasikan dengan *color harmony complementary* biru dan oranye.



Gambar 3.8.2. *Color pallete* Final Scene 3 Shot 18 “Repentance”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk mengetahui kombinasi warna dari *color script* maka Penulis menggunakan *color pallete* seperti pada *shot* sebelumnya. Cara pemilihan dilakukan melalui warna-warna yang paling dominan. Setelah dipilih maka Penulis mendapatkan hasil empat warna yaitu, warna merah muda, biru, oranye, dan hitam yang menjadi *color harmony* untuk *color script* scene 3 shot 19.

3.8.3. Scene 3 Shot 24

Scene 3 *shot* 24 merupakan adegan pada saat tokoh Sugiono sedang terlungkup dipinggir jalan dan menengok kearah depan. Ia melihat seorang produser film yang sedang berkomunikasi lewat telepon genggam. Saat Produser menatap balik Sugiono pun terkesan jijik dan terkejut karena sang Produser memberikan tatapan yang aneh menurutnya. Warna yang diterapkan pada *shot* ini cenderung banyak didominasi oleh warna ungu pada eksperimen *colorscript* yang pertama.



Gambar 3.8.3. *Pre Colorsript Pertama Scene 3 Shot 24 “Repentance”*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pertama-tama Penulis memakai warna ungu untuk memulai proses *pre colorsript*. Warna ungu diambil dari hasil studi referensi Penulis pada film “Frozen”. Wright (2004) menjelaskan bahwa warna ungu terkait dengan misteri dan imajinasi. Seperti dalam *scene 3 shot 24* yang menunjukkan tokoh Pocong tergeletak di jalan kemudian melihat tokoh Produser yang misterius.

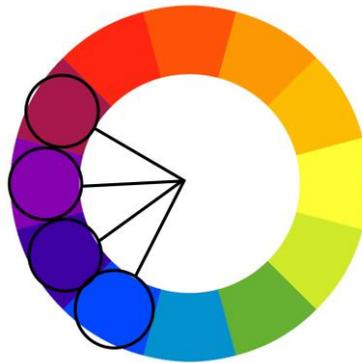


Gambar 3.8.3. *Colorsript Eksperimen Scene 3 Shot 24 “Repentance”*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Selanjutnya warna ungu dominan tersebut lalu Penulis tambahkan dengan warna merah muda untuk mencoba beberapa warna dari *color pallette* hasil acuan film “Frozen” dan ternyata Penulis mendapatkan beberapa kecocokan. Seperti

warna merah dan biru dari adegan Elsa “Frozen” yang jika digabungkan akan membuat hue ungu yang tercipta dari roda warna *anoyance* jika digabungkan oleh *anticipation* dan memberikan emosi *disgust*.



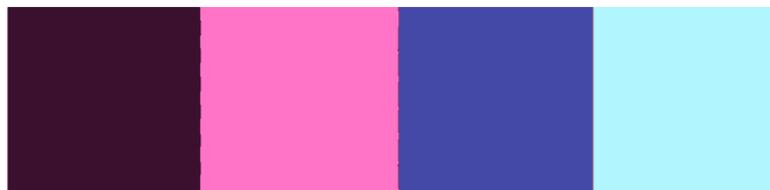
Gambar 3.8.3. *Analogous Color Wheel*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Karena penggunaan warna meliputi *color harmony* dari *color wheel analogous* maka isi dari *color harmony* tersebut terdiri dari warna-warna berbeda yang terletak bersebelahan. Empat warna yang diperlihatkan dalam *color wheel* meliputi warna biru, ungu, dan merah muda. Warna-warna berdekatan ini menghasilkan kombinasi warna yang lebih menyatu daripada hasil dari kombinasi *color harmony complementary*.



Gambar 3.8.3. Hasil *Colorscript* Final Scene 3 Shot 24 “Repentance”
(sumber: dokumentasi pribadi)

Gambar diatas memperlihatkan hasil terakhir dari *color script* untuk *scene* 3 shot 24 yang memiliki roda warna *annoyance* dan *sadness* dari studi referensi adegan Elsa. Dari kedua warna yaitu merah muda dan ungu lalu Penulis menambahkan warna biru sebagai warna pendukung untuk *color script*. Berdasarkan kombinasi warna yang diterapkan maka terbentuk suasana yang sesuai dan mendukung adegan.



Gambar 3.8.3. *Color pallete* Final Scene 3 Shot 18 “Repentance”
(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna kombinasi seperti pada gambar diatas Penulis pilih dan urutkan dari warna yang dominan. Terbentuk *color pallete* yang merupakan hasil dari *color script* akhir untuk *scene 3 shot 24*. *Color harmony* yang dipakai adalah *analogous* dan terdiri dari warna merah, merah muda, ungu, dan biru. Untuk warna dominan Penulis memakai warna merah muda dan ungu.