

BAB III

METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum

Karya tugas akhir yang dibuat oleh penulis merupakan animasi pendek 2D, berdurasi sekitar 4 menit dan berjudul “*Ticking Turn*”, dengan topik kehidupan sehari-hari pekerja kantoran dan bagaimana keluar dari rutinitas *monotone* tersebut melalui unsur dramatisasi. Penulis bertujuan untuk mengatur suasana adegan-adegan dalam animasi tersebut melalui warna untuk menyimulasikan emosi yang dirasakan oleh karakter utama kepada penonton di kejadian yang serupa seperti adegan-adegan tersebut.

Agar perancangan tugas akhir dapat memenuhi tujuan skripsi seefektif mungkin, penulis melakukan pengumpulan data melalui metode-metode seperti mempelajari sumber pustaka dan observasi referensi visual untuk melihat bagaimana teori-teori yang dipelajari melalui sumber-sumber yang dikatakan dapat diterapkan dalam suatu karya film. Cerita tugas akhir penulis secara singkat adalah tentang bagaimana rutinitas hidup seseorang bukanlah hal yang membentuk karakter individu tetapi kemauan karakter itu sendiri.

3.1.1 Sinopsis

Aan, sebagai seorang pekerja kantoran dalam rutinitas sehari-harinya menyadari bahwa dia tidak bisa hanya terus melakukan hal yang sama seperti mesin dan menyadari bahwa cara untuk lepas dari siklus tersebut adalah dengan mengubah perspektif dalam hidupnya.

3.1.2 Posisi Penulis

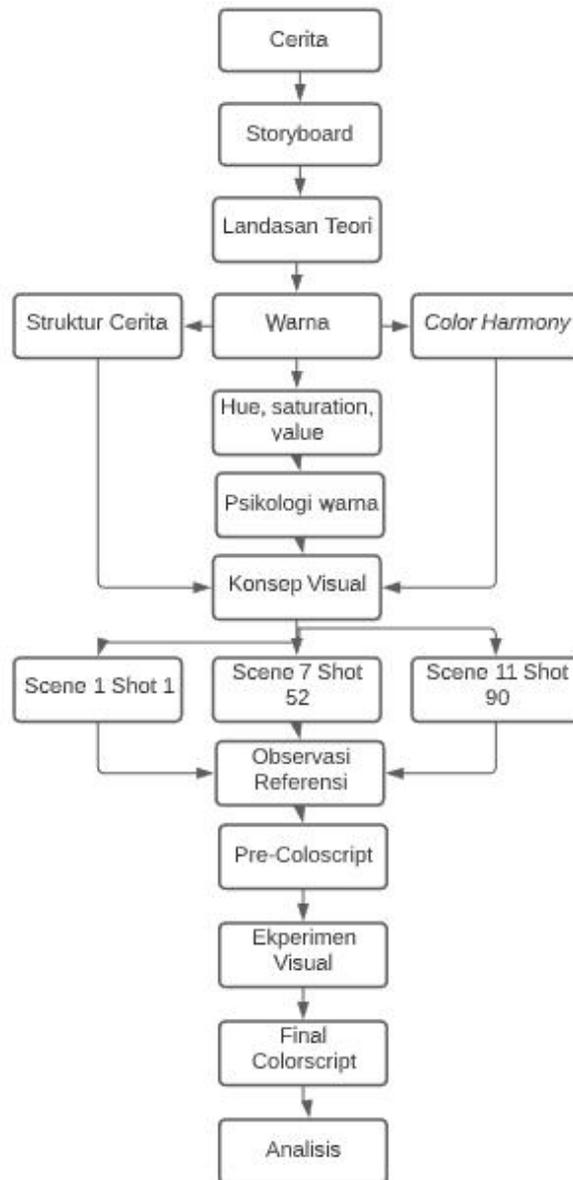
Sebagai peneliti untuk merancang animasi pendek tersebut, penulis bertanggung jawab untuk mengatur komposisi animasi secara keseluruhan dan menentukan suasana dan emosi yang

ingin dikaitkan dengan audiens. Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis melakukan proses awal animasi hingga selesai.

3.2 Tahapan Kerja

Tahap-tahap yang dilakukan untuk merancang *color script* untuk memvisualisasikan emosi dimulai dari memahami cerita animasi film pendek “*Ticking Turn*”. Perancangan dilanjutkan dengan mencari dan mengkaji teori-teori yang sudah ada sehingga dapat menjadi acuan dalam merancang *color script*. Acuan-acuan yang digunakan berdasarkan teori-teori yang telah dikaji seperti penggunaan warna, struktur cerita dalam pembabakan, dan penerapan prinsip *color harmony* dalam menghubungkan cerita dan warna. Proses rancangan kemudian dilanjutkan dengan observasi referensi-referensi terhadap adegan film animasi yang dipilih berdasarkan pembabakan cerita sebagai batasan masalah.

Setelah mendapatkan acuan untuk perancangan *color script*, pembuatan grafik visual menyamai grafik cerita adalah hal yang dikerjakan setelahnya untuk menentukan bagian cerita mana yang lebih memerlukan intensitas visual maupun kurang. Kemudian dilengkapi kepada storyboard secara keseluruhan. Warna-warna dalam storyboard kemudian dilengkapi dengan *pre-color script* dan penerapan *color harmony* dalam pembabakan sebagai acuan. Eksperimen visual kemudian dilakukan dengan prinsip *color harmony*, psikologi warna, dan *hue, value*, serta saturasi dalam intensitas visual. Hasil-hasil eksperimen kemudian dianalisis keberhasilannya, dan kemudian *color script* difinalisasi.



Gambar 3.1 *Workflow*

(Dokumentasi Pribadi)

3.3 Konsep Visual

Batasan masalah dalam perancangan *color script* diambil berdasarkan pembabakan cerita adalah 3 Act yang terdiri dari *act 1 first plot point*, *act 2 obstacles*, dan *act 3 denouement*. Secara keseluruhan, Act 1 menjelaskan setting tokoh dan sekilas info mengenai karakter, Act 2 menceritakan konflik-konflik yang tokoh hadapi dalam cerita, dan Act 3 adalah titik akhir cerita, dimana ketenangan atau resolusi telah tercapai. Pemilihan *shot* yang menjadi batasan

masalah juga disesuaikan dengan alur cerita dari Act 1 hingga Act 3. Maka dari itu, *shot-shot* berikut ini menggambarkan pembabakan cerita secara keseluruhan.

3.3.1 *Scene 1 Shot 1*



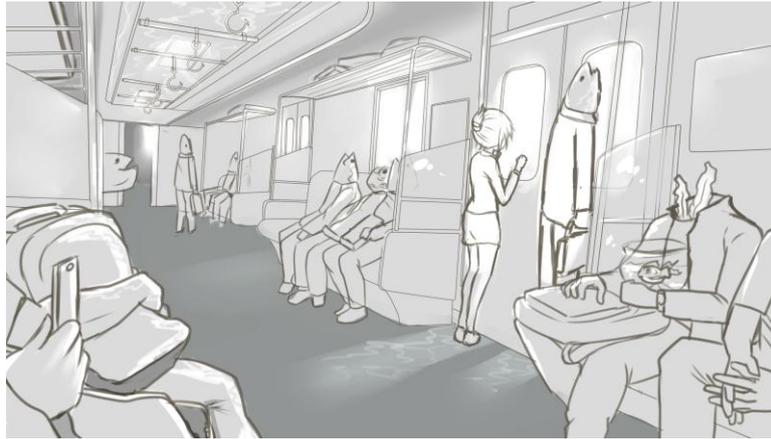
Gambar 3.2 *Scene 1 Shot 1*

(Dokumentasi Pribadi)

Scene 1 Shot 1 menggambarkan keadaan Aan ketika sedang dirumah. Memperlihatkan apa yang biasa dia lakukan dan benda di sekitar ruangan pada *shot* menunjukkan hobi Aan dan berantakannya ruangan dengan banyaknya barang bergelatakan dimana-mana sebagai *symbolisme* akan betapa berantakannya hidupnya.

Shot ini merupakan bagian dari Act 1 *exposition* karena menunjukkan karakter dan ruang lingkup hidupnya. Suasana yang ingin disampaikan pada *shot* ini adalah rasa melankolis dan kesan yang dingin.

3.3.2 *Scene 7 Shot 52*



Gambar 3.3 *Scene 7 Shot 52*

(Dokumentasi Pribadi)

Scene 7 Shot 52 menggambarkan konflik yang dialami oleh Aan. Ketika naik kereta dalam perjalanan ke kantor orang di sekitar terlihat seperti makhluk-makhluk laut dan atmosfer di kereta seperti di dalam laut. *Shot* ini menggambarkan psikologis karakter yang merasa sesak dan terbebani oleh pekerjaannya.

Shot 52 merupakan bagian dari Act 2 *obstacles*. *Obstacles* adalah bagian cerita dimana adanya rintangan yang menghalau karakter untuk mencapai tujuannya. Babak ini juga memperlihatkan bahwa kemenangan setelah melewati *obstacles* adalah kemenangan palsu dan ada tujuan dengan peluang lebih besar yang bisa dicapai oleh protagonist.

3.3.3 *Scene 11 Shot 90*



Gambar 3.4 *Scene 11 Shot 90*

(Dokumentasi Pribadi)

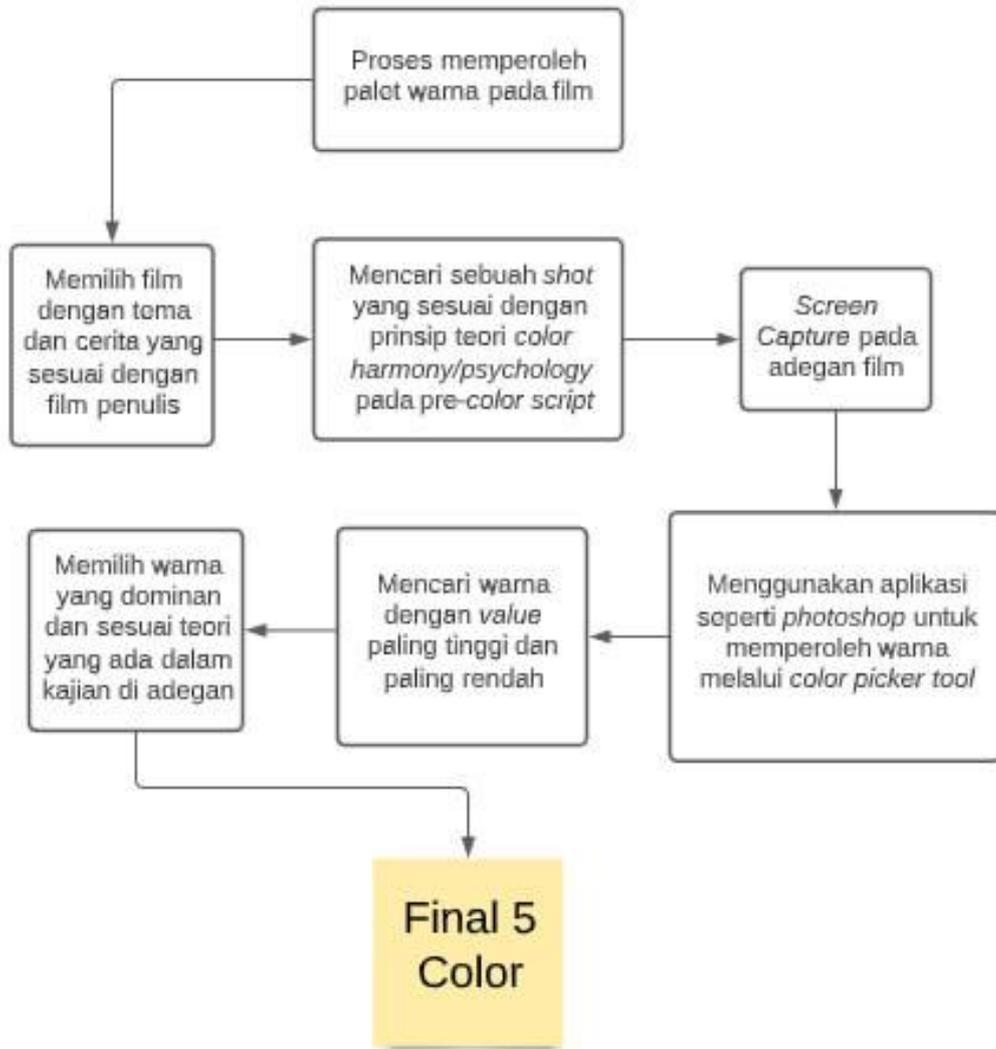
Scene 11 Shot 90 menggambarkan konklusi dari cerita dan ketenangan yang dicapai. Aan menyisihkan waktu dalam jadwalnya dan melihat dunia dari luar pola hidupnya, untuk pertama kalinya dia menyambut hari dengan lebih segar sembari menatap langit yang cerah dan biru. Suasana yang ingin ditampilkan di *shot* ini adalah suasana yang tenang dan menenangkan.

Shot 90 adalah bagian dari Act 3 *Denouement*. *Denouement* adalah status dimana kestabilan dan ketenangan kembali pada cerita, menggambarkan karakter telah sampai pada resolusi yang diinginkan. Aan akhirnya mendapatkan rasa tenang dan lepas dari beban pikiran yang menghantuinya dan bisa melakukan aktivitasnya dengan lebih ceria.

3.4 Proses Perancangan

Perancangan dimulai dari penulis menganalisa cerita dari “Ticking Turn” dan mencari referensi yang sesuai dengan tujuan hasil akhir visual yang ingin dicapai oleh penulis, yaitu dapat memvisualkan emosi dari tokoh yang terdapat pada *shot* tersebut kepada penonton. Aspek-aspek yang membantu visualisasi tersebut ialah aspek warna yang meliputi *hue*, *saturation*, *value*, *color harmony*, serta psikologi warna dengan mengacu kepada struktur cerita. Studi

referensi kemudian dilakukan untuk memperoleh acuan untuk pengembangan rancangan berdasarkan hasil yang sudah ada. Kemudian dimulai tahap pembuatan *pre-color script*, penerapan *color harmony*, lalu diberikan warna yang didukung oleh teori, referensi, dan eksperimen. Cara mendapatkan referensi tersebut adalah melalui penggunaan *color picker* secara manual menggunakan aplikasi *software* seperti *adobe photoshop* untuk mendapatkan palet warna yang menjadi sumber analisa dan penguat kajian teori.



Gambar 3.5 proses mendapatkan palet warna

(Dokumentasi Pribadi)

3.4.1 Studi Referensi

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

No.	Babak	Referensi	Palet Warna	Color Harmony	Suasana
1.	Act 1	<i>Frozen</i>	Biru	Monokromatik	Depresi dan ketidakberdayaan
		<i>TeneTene</i>	Biru, Abu-abu	Monokromatik	Depresi dan Letih
2.	Act 2	<i>Baumkuchen (Eve)</i>	Biru, Hijau	Monokromatik	Stagnasi dan ketidakramahan
		<i>Kung Fu Panda 3</i>	Biru, Kuning, Merah	Analogus	Alienasi dan Kenyamanan
3.	Act 3	<i>Baumkuchen (Eve)</i>	Biru, Hijau	Analogus	Harmoni dan ketenangan
		<i>Spirited Away</i>	Biru, Hijau, Ungu	Triad	Opresi dan ketenangan

1.1. Referensi Scene 1 Shot 1

Referensi yang digunakan untuk shot 1 adalah adegan Frozen ketika Elsa sedang menatap jendela. Referensi film yang dipilih berdasarkan adanya kesamaan emosi yang sedang dirasakan oleh tokoh dalam referensi tersebut dengan tokoh pada animasi.

1. Frozen (2013)



Gambar 3.6 Elsa dalam tahanan.

(Frozen, 2013)

Adegan ini dipilih penulis karena palet warna pada *scene* ini menimbulkan suasana yang depresi seperti yang ingin diterapkan oleh penulis dalam film animasinya dan penggunaan warna monokromatik sebagai landasan penerapan teori *color harmony* yang digunakan oleh penulis.

Referensi pertama adalah adegan dari film 3D Frozen (2013). Pada adegan ini Elsa yang telah melarikan diri ditangkap dan dimasukkan dalam penjara. Alasan dia ditangkap adalah karena Ia dituduh sebagai penyebab terjadinya badai salju yang sedang terus berlangsung. Di dalam penjara itu, Elsa menyesali akan perbuatannya yang telah menyebabkan terjadinya badai salju tersebut. Namun tidak ada yang dapat dia lakukan untuk menghentikan badai salju itu. Adegan ini menyampaikan situasi depresi yang dihadapi oleh Elsa yang tidak dapat mengubah keadaan menjadi lebih baik.



Gambar 3.7 *color palette shot Frozen*

(Dokumentasi Pribadi)

Warna-warna yang terdapat di *shot* atas adalah warna *tint*, *tone*, dan *shade* warna biru. Hal tersebut membuat adegan diatas memiliki komposisi monokromatik biru. *Value* tertinggi pada *shot* di atas adalah cahaya yang datang dari arah jendela, sementara *value* terendah berada di belakang ruangan yang tidak tersinari cahaya.

Warna dominasi pada *shot* tersebut adalah warna biru yang menunjukkan sebuah situasi ketidakberdayaan akan suatu hal. Hal ini sesuai dengan teori Bellantoni (2005) yang menyatakan bahwa warna biru bisa berarti ketidakberdayaan dan rasa ketenangan, sesuai dengan apa yang terjadi di *Chocolat (2000)* pada *scene* dimana warna biru lebih gelap dan dingin, murid-murid lebih diam dan sunyi. Mengutip AdamsMorioka (2006), warna biru dapat digunakan untuk menggambarkan situasi yang depresi, dingin, dan *apathy*. Maka dari itu warna biru dari *shot* ini digunakan untuk menciptakan kesan yang dingin dan depresi.

Berdasarkan teori psikologi warna yang dikatakan oleh Groenholm (2010) warna biru memiliki sifat negatif isolasi dan memberikan kesan sebuah kondisi pasif. Warna tersebut membantu untuk memunculkan suasana depresi dalam *shot*. Sedangkan dalam teori harmoni warna monokromatiknya, komposisi tersebut menimbulkan efek suasana yang dalam. Maka berdasarkan teori, suasana yang muncul pada adegan adalah depresi dan isolasi.

2. TeneTene (2020)



Gambar 3.8 Makhluk hitam menuju tidur.

(TeneTene, 2020)

Adegan ini dipilih karena saturasi warna yang digunakan menimbulkan efek kelam. Karena film yang dibuat oleh penulis bertema depresi dan monoton, maka penggunaan warna seperti referensi diatas mendukung penulis untuk menerapkan unsur tersebut pada film penulis.

Referensi kedua adalah animasi pendek berjudul TeneTene (2020). Animasi ini menceritakan kehidupan karakter yang siklusnya tidak pernah berubah, bangun, kerja, makan, kerja, tidur dan berulang kembali. Adegan yang dipilih memperlihatkan karakter tokoh tertidur dikamarnya seorang diri dan sumber cahaya hanya berasal dari jendela.



Gambar 3.9 *color palette* TeneTene

(Dokumentasi Pribadi)

Warna-warna yang terdapat di *shot* atas adalah warna *tint*, *tone*, dan *shade* warna biru. Hal tersebut membuat adegan diatas memiliki komposisi monokromatik biru. *Value* tertinggi pada *shot* di atas adalah cahaya yang datang dari arah jendela, sementara *value* terendah berada di samping ruangan yang tidak tersinari cahaya.

Shot ini memiliki kualitas yang sama dengan contoh *shot* Frozen yang telah diberikan, akan tetapi komposisi dalam *shot* ini memiliki *value* yang lebih rendah. Komposisi warna dalam adegan ini dinilai memiliki harmoni warna monokromatik karena tidak adanya variasi

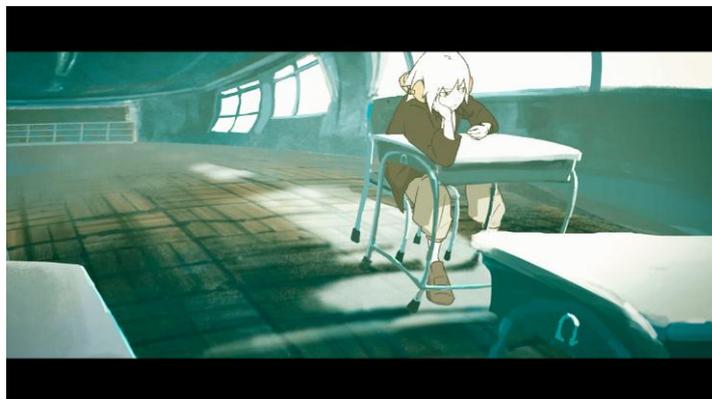
hue. Ia memiliki satu *hue* yaitu warna cokelat. Warna cokelat yang didapatkan dari warna merah yang telah mengalami proses *tint*, *tone*, dan *shade*. Berbeda dengan harmoni warna akromatik, yang hanya terdiri dari hitam dan putih. Adegan ini memiliki aksent warna cokelat dalam beberapa bagian objeknya.

Warna dominasi pada *shot* tersebut adalah warna abu-abu yang menunjukkan sebuah situasi kebosanan, buram, dan kesedihan akan suatu hal. AdamsMorioka (2006) mengatakan bahwa warna abu-abu dapat digunakan untuk menunjukkan situasi yang penuh ketidakpastian, kebosanan, cuaca buruk, dan kesedihan. Maka dari itu warna abu-abu dari *shot* ini digunakan untuk menciptakan kesan yang tidak pasti dan penuh kebosanan.

Menurut teori warna Groenholm (2010), warna abu-abu yang menjadi warna dominan dalam adegan tersebut memiliki makna negatif yang berarti kurangnya kepercayaan diri dan suasana depresi. Kemudian warna abu-abu tersebut digabungkan dengan warna hitam dan cokelat yang memiliki sifat warna dari merah dan kuning yang menambah beratnya suasana dan kurangnya energi yang dapat dirasakan.

1.2. Referensi Scene 7 Shot 52

1. Baumkuchen (2019)



Gambar 3.10 Protagonist duduk sendirian di kelas yang seperti memanjang.

(Baumkuchen, 2019)

Pada *shot* ini, protagonist duduk di kelas seorang diri dan ruangan memanjang, memberikan nuansa isolasi dan depresi karena temannya masuk rumah sakit dan dia merasa sendirian. Suasana yang ditampilkan dalam *shot* adalah situasi yang menunjukkan stagnasi dan ketidakramahan, karena protagonist merasa kelas tanpa temannya tidak menyambut dirinya. Hal ini sesuai dengan konflik yang ada di *act 2* dan menjadi referensi bagi penulis untuk menjadi acuan pembabakan *act 2*.



Gambar 3.11 *color palette* Baumkuchen

(Dokumentasi Pribadi)

Warna-warna yang terdapat di *shot* atas adalah warna *tint*, *tone*, dan *shade* warna hijau. Hal tersebut membuat adegan diatas memiliki komposisi analogus hijau. *Value* tertinggi pada *shot* di atas adalah cahaya yang datang dari arah jendela, sementara *value* terendah berada di belakang ruangan yang redup.

Shot ini. Komposisi warna dalam adegan ini dinilai memiliki harmoni warna analogus karena *hue* merupakan variasi warna hijau. Warna abu-abu yang didapatkan dari warna hijau yang telah mengalami proses *tint*, *tone*, dan *shade*. Berbeda dengan harmoni warna akromatik, yang hanya terdiri dari hitam dan putih. Adegan ini memiliki aksen warna abu-abu dalam beberapa bagian objeknya.

Warna dominasi pada *shot* tersebut adalah warna hijau yang menunjukkan sebuah situasi yang dapat berarti *vitality*, bahaya, dan kebusukan. Menurut Bellantoni (2005) mengatakan bahwa warna hijau menjadi sebuah metafora akan racun, korupsi, dan sistem masyarakat yang beracun secara literal, seperti pada *The Virgin Suicides* (2000) dan *The Caveman's Valentine* (2001) memilih warna hijau sebagai minuman beracun. AdamsMorioka (2006) menyatakan bahwa warna hijau dapat digunakan untuk menggambarkan akan

kerakusan, iri, mual, racun, korosi, dan kurang pengalaman dalam konotasi negatif. Maka dari itu warna hijau dari *shot* ini digunakan untuk menciptakan kesan rasa mual dan kurangnya pengalaman.

Menurut teori warna Groenholm (2010), warna hijau yang menjadi warna dominan dalam adegan tersebut memiliki makna negatif yang berarti kurangnya kebosanan, stagnasi, dan kelelahan. Kemudian warna hijau tersebut digabungkan dengan warna abu-abu dan cokelat yang memiliki sifat warna dari merah yang menambah beratnya suasana dan kurangnya energi yang dapat dirasakan.

2. Kung Fu Panda 3 (2016)



Gambar 3.12 Master Shifu memberi petunjuk pada Po.

(Kung Fu Panda 3, 2016)

Pada *shot* ini, Po sedang kebingungan dan tidak menemukan jalan untuk memperbaiki ilmunya dan Master Shifu memberikan petunjuk pada Po, Po sendiri bergantung pada ajaran Shifu untuk memecahkan masalahnya daripada berpikir sendiri. Situasi yang dimana ada masalah yang harus protagonist hadapi merupakan ciri dari *act 2*. Maka dari itu, penulis menjadikan *shot* ini sebagai acuan untuk pembabakan *act 2*.



Gambar 3.13 *color palette* Kung Fu Panda 3

(Kung Fu Panda 3, 2016)

Warna-warna yang terdapat di *shot* atas adalah komposisi warna yang terdiri dari warna hijau dan biru secara dominan. Hal tersebut membuat adegan diatas memiliki komposisi secara analogus. *Value* tertinggi pada *shot* di atas adalah cahaya yang datang dari arah lampu lentera, sementara *value* terendah berada di lingkup sekitar yang tidak terkena oleh sumber cahaya.

Color harmony yang digunakan adalah analogus, yaitu dengan komposisi *hue* biru, hijau, dan kuning-keoranyean. Situasi Po yang sedang dalam kebingungan dan tak dapat diselesaikan dapat digambarkan dengan warna hijau dan warna oranye menggambarkan sumber solusi masalah tersebut.

Warna dominasi pada *shot* tersebut adalah warna hijau dan biru yang memiliki *value* rendah merupakan sebuah kombinasi warna yang menunjukkan sebuah situasi ketidakberdayaan akan suatu hal. Hal ini sesuai dengan teori Bellantoni (2005) yang menyatakan bahwa warna biru bisa berarti ketidakberdayaan dan menurut Groenholm (2010) warna hijau dapat berarti stagnasi akan suatu hal. Sedangkan warna oranye disini yang berfungsi sebagai *highlight* memiliki *value* yang tinggi dan berarti secara positif yang menstimulasi energi, aktifitas, dan kreatifitas.

Seperti yang sudah dikatakan oleh Groenholm (2010), warna hijau dapat berarti stagnasi dan rasa lelah dalam konotatif negative. Warna-warna pada *shot* ini cenderung pudar, dikarenakan tingkat saturasi yang tidak terlalu tinggi dan juga tingkat *values* yang cenderung rendah. Maka dari itu *shot* ini memiliki komposisi yang cenderung dalam dan gelap dan lebih mudah diartikan dalam konotatif negatif.

1.3. Referensi *Scene 11 Shot 90*

1. Baumkuchen (2019)



Gambar 3.14 Dua karakter menatap ke langit.

(Baumkuchen, 2019)

Pada *shot* ini, dua karakter berada dalam frame yang sama, tetapi *framing* dan posisi awan seolah membuat kedua karakter tersebut terpisah walau berada di tempat dan melihat pemandangan yang sama. *Dualitas* ini adalah hal yang ingin penulis jadikan acuan untuk *act* 3, bahwa dengan mengubah perpektif, pemandangan yang sama akan terasa berbeda.



Gambar 3.15 *color palette* Baumkuchen

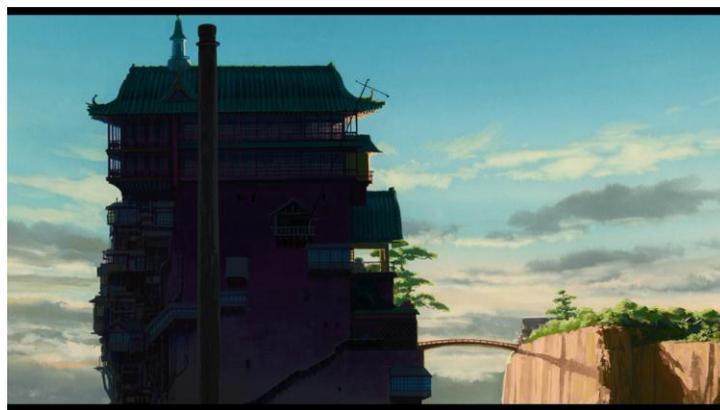
(Dokumentasi Pribadi)

Warna-warna yang terdapat di *shot* atas adalah warna *tint*, *tone*, dan *shade* warna biru dan hijau. Hal tersebut membuat adegan diatas memiliki komposisi analogus biru dan hijau. *Value* tertinggi pada *shot* di atas adalah dari awan di langit, sementara *value* terendah ada pada karakter.

Warna dominasi pada *shot* tersebut adalah warna hijau dan biru yang memiliki *value* tinggi merupakan sebuah kombinasi warna yang menunjukkan sebuah situasi tentang harmonitas dan kontemplasi akan suatu hal. Hal ini sesuai dengan teori AdamsMorioka (2006) yang menyatakan bahwa warna biru bisa berarti pengetahuan, kedinginan, damai, dan kontemplasi sedangkan warna hijau bisa berarti fertilitas, pertumbuhan, sukses, masa muda, kejujuran, penyembuhan, dan harmonitas.

Color harmony yang digunakan pada *shot* di atas adalah analogus dengan komposisi *hue* warna hijau dan biru. Berdasarkan teori psikologi warna oleh Groenholm (2010), warna hijau dan biru memberikan efek ketenangan dan harmoni. Dengan tingkat saturasi dan *value* yang tinggi, *shot* ini cenderung lebih kepada warna yang terang dan mendukung efek konotatif secara positif.

2. Spirited Away (2001)



Gambar 3.16 Kastil di akhir cerita Spirited Away.

(Spirited Away, 2001)

Pada *shot* di atas, Chihiro dan Haku baru menyelesaikan konflik antara mereka dan menuju ke klimaks dalam cerita. *Shot* ini menunjukkan kastil tempat dimana Chihiro dan Haku telah mengalami banyak rintangan dan beban dan langit cerah di luar kastil tersebut. Situasi dan nuansa dimana Chihiro akan pergi keluar dari kastil meninggalkan beban yang telah dia alami adalah menjadi acuan penulis dalam memilih adegan pada *shot* ini sebagai pembabakan *act* 3.



Gambar 3.17 *color palette* Spirited Away

(Dokumentasi Pribadi)

Color harmony yang digunakan adalah triad, yaitu dengan komposisi *hue* biru, hijau, dan oranye. Warna ungu dengan *value* rendah digunakan sebagai *shadow* yang berfungsi untuk

menunjukkan rintangan yang telah dilalui oleh Chihiro dengan warna ungu pada kastil. Seperti yang sudah dikatakan oleh Groenholm (2010), warna ungu dapat berarti tekanan dan pengurungan dalam konotatif negative. Warna-warna pada shot ini cenderung kontras, dikarenakan tingkat saturasi dan *values* yang berlawanan. Maka dari itu *shot* ini memiliki komposisi yang kontras dan bisa diterima secara negatif maupun positif.

Warna dominasi pada *shot* tersebut adalah warna biru yang memiliki *value* tinggi dan ungu yang memiliki *value* rendah merupakan sebuah kombinasi warna yang menunjukkan sebuah situasi kegilaan dan kedamaian yang datang setelah kegilaan tersebut berlalu. Hal ini sesuai dengan teori Bellantoni (2005) yang menyatakan bahwa warna biru sebagai warna terdingin bisa berubah arti secara menyeluruh tergantung akan bagaimana responden menangkap situasi tersebut, seperti pada kombinasi warna biru-hijau, dimana murid-murid berbincang satu sama lain dengan gembira sampai lepas dari konsep waktu pada film *Chocolat* (2000) . Menurut Groenholm (2010) warna ungu dapat berarti stagnasi akan suatu hal. Sedangkan warna oranye disini memiliki *value* yang tinggi dan berarti secara positif yang menstimulasi energi, aktifitas, dan kreatifitas.

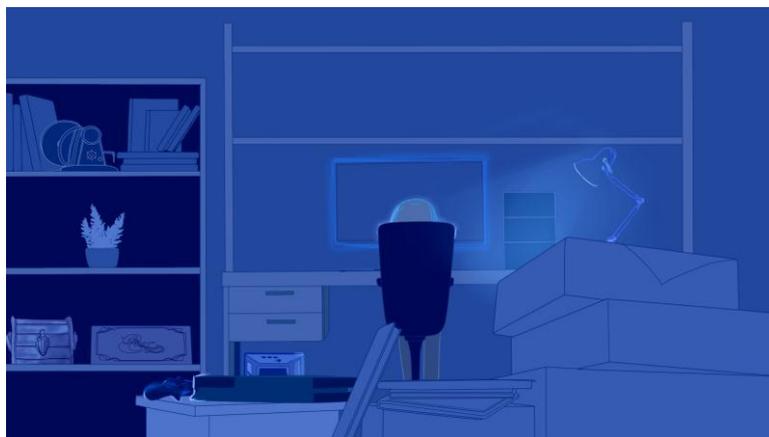
3.4.2 Perancangan *Color script*

Perancangan *color script* yang dilakukan oleh penulis dimulai dengan membuat *pre-coloscript* dengan mencantumkan warna yang dominan pada *shot* nantinya. Penulis melakukan hal tersebut untuk menentukan momen yang memerlukan intensitas visual dan suasana dalam *shot*. Setelah menentukan warna yang dominan pada *shot*, penulis melanjutkan dengan melakukan eksperimen penggunaan warna berdasarkan *color harmony* dan warna dominan yang telah dipilih. Pemilihan *color harmony* berdasarkan dari kombinasi warna yang diperlukan dalam konteks cerita yang akan membantu menyampaikan cerita secara visual pada *shot*. Warna-warna tersebut kemudian diatur dan disesuaikan melalui analisa referensi pada *shot* yang

dilakukan penelitian dan observasi kesinambungan antar intensitas visual dengan struktur grafik visual.

1. *Scene 1 Shot 1*

Pada *shot* ini, kesan yang ingin disampaikan adalah rasa isolasi dan depresi yang dialami Aan dalam kehidupannya. Maka dari itu, pada tahap *pre-color script* awal, warna yang dipilih sebagai dominan adalah warna biru.



Gambar 3.18 *Pre-color script scene 1 shot 1*

(Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya adalah pemilihan warna pendukung yang sesuai dengan objek-objek, *lighting*, background, dan lainnya yang berada dalam *shot*. Berdasarkan referensi film yang telah diobservasi, film tersebut memiliki *value* dan saturasi warna yang rendah dengan warna dominan biru gelap. Maka penulis mencoba memilih warna dalam *range* warna tersebut. Eksperimen yang dilakukan selanjutnya adalah memilih *color harmony* yang cocok secara visual dan suasana dalam *shot*.



Gambar 3.19 *experiment color script scene 1 shot 1*

(Dokumentasi Pribadi)

Eksperimen visual dilakukan dengan cara menerapkan prinsip *color harmony* monokromatik dalam proses *coloring shot*. Warna yang mendominasi pada shot adalah warna biru, sehingga warna lain dalam *shot* ini memiliki *tint*, *tone*, dan *shade* warna biru. Hasil dari eksperimen kemudian dibandingkan dari sisi penerapan prinsip *color harmony*, serta psikologi warna yang dapat menggambarkan situasi sesuai dengan alur cerita dengan lebih baik. Warna biru menurut Groenholm (2010) dapat menimbulkan efek dingin, kurangnya nuansa, dan ketidakramahan dalam konotatif secara negatif. Penggunaan warna harmoni monokromatik digunakan untuk membantu penyampaian makna warna tersebut sesuai yang diterangkan diatas.

Dengan menggunakan warna biru secara eksefif akan menimbulkan efek psikologis bahwa tempat tersebut tidak nyaman dan hal itu yang ingin dicapai pada adegan ini, seperti menurut Frank H. (1996), warna biru tersebut mempengaruhi karakter secara psikologis dan fisiologis, dimana karena penuhnya warna biru menimbulkan efek kurangnya semangat dan antusiasme.

Color harmony pada kedua contoh film yang diobservasi berupa monokromatik biru dan penulis mencoba menerapkan warna tersebut pada hasil akhir *color script*. Hal ini sesuai yang diterangkan oleh AdamsMorioka (2006), warna biru yang dominan pada adengan

merupakan *color harmony* monokromatik yang berguna untuk memberikan informasi dengan lebih jelas.



Gambar 3.20 penerapan referensi pada *color script scene 1 shot 1*

(Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan palet warna yang sudah didapatkan melalui eksperimen secara visual sebelumnya, dikembangkan secara lengkap dengan tambahan *shading* dan *lighting* pada *shot*. Hasil akhir *color script* kemudian didapatkan berdasarkan kombinasi diatas. Untuk menimbulkan efek depresi pada *shot*, saturasi pada cahaya monitor ditingkatkan sementara objek lain di ruangan memiliki saturasi dan *value* yang rendah, sehingga hanya ada satu warna yang mencolok difokuskan pada *shot*, yaitu warna biru. Warna biru ini membantu penyampaian situasi pada adegan dimana karakter terisolasi dalam ruangan dan tidak merasa gembira.

Tabel 3.2. Tabel proses perancangan *scene 1 shot 1*

<i>Color Harmony</i>	<i>Hue</i>	<i>Color Psychology</i>	Hasil
Monokromatik	Biru	Depresi, Isolasi	Nuansa depresi dan isolasi ketika tokoh sedang duduk bekerja di depan komputer di malam hari.

2. Scene 7 Shot 52

Pada *shot* ini, kesan yang ingin disampaikan adalah rasa alienasi dan stagnasi yang dialami Aan dalam kehidupannya. Maka dari itu, pada tahap *pre-color script* awal, warna yang dipilih sebagai dominan adalah warna biru.



Gambar 3.21 *Pre-color script scene 7 shot 52*

(Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya adalah pemilihan warna pendukung yang sesuai dengan objek-objek, *lighting*, background, dan lainnya yang berada dalam *shot*. Berdasarkan referensi film yang telah diobservasi, film tersebut memiliki *value* dan saturasi warna yang rendah dengan satu warna dominan hijau yang kontras dengan *value* dan saturasi tinggi. Maka penulis mencoba memilih warna dalam *range* warna tersebut.



Gambar 3.22 *Experiment color script scene 7 shot 52*

(Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari eksperimen kemudian dibandingkan melalui penerapan prinsip *color harmony* analogus hijau dalam proses coloring *shot*. Warna dominan pada *shot* adalah warna hijau kebiruan, warna-warna lain pada *shot* ini memiliki kualitas *tint*, *tone*, dan *shade* warna hijau. Hasil dari eksperimen kemudian dibandingkan dari sisi penerapan prinsip *color harmony*, serta psikologi warna yang dapat menggambarkan situasi sesuai dengan alur cerita dengan lebih baik. Warna hijau menurut Groenholm (2010) dapat menimbulkan efek kebosanan, stagnasi, hambar, dan kurangnya energi dalam konotatif secara negative, sedangkan warna biru dapat menimbulkan efek dingin, kurangnya nuansa, dan ketidakramahan.. Penggunaan warna harmoni secara monokromatik digunakan untuk membantu penyampaian makna warna tersebut sesuai yang diterangkan diatas.

Color harmony pada kedua contoh film yang diobservasi berupa monokromatik hijau kebiruan dan penulis mencoba menerapkan warna tersebut pada hasil akhir *color script*. Hal ini sesuai yang diterangkan oleh AdamsMorioka (2006), kombinasi warna biru dan hijau yang berdekatan ini merupakan *color harmony* analogus yang berguna untuk memberikan kesetaraan pada satu adegan.



Gambar 3.23 Penerapan referensi pada *color script scene 7 shot 52*

(Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan palet warna yang sudah didapatkan melalui eksperimen secara visual sebelumnya, dikembangkan secara lengkap dengan tambahan *shading* dan *lighting* pada *shot*. Hasil akhir *color script* kemudian didapatkan berdasarkan kombinasi diatas. Untuk menimbulkan efek depresi pada *shot*, saturasi pada cahaya monitor ditingkatkan sementara objek lain di ruangan memiliki saturasi dan *value* yang rendah, sehingga hanya ada satu warna yang mencolok difokuskan pada *shot*, yaitu warna biru dan hijau. Warna biru dan hijau ini membantu penyampaian situasi dalam adegan dimana karakter terisolasi walau berada di kerumunan orang dan ingin merasa gembira.

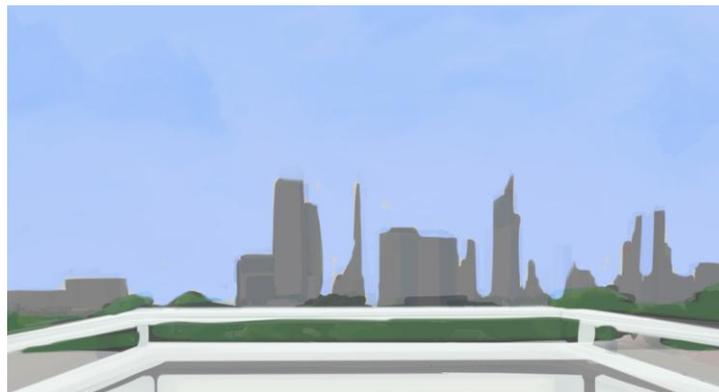
Tabel 3.3. Tabel proses perancangan *scene 7 shot 52*

<i>Color Harmony</i>	<i>Hue</i>	<i>Color Psychology</i>	Hasil
Analogus	Hijau, biru, kuning keoranyean	Stagnasi, kurangnya energy,	Dalam situasi dimana orang-orang saling tidak berinteraksi satu-sama lain,

		ketidakramahan, harapan.	cahaya terang dari kaca pintu kereta memberikan kesan optimis pada dunia luar.
--	--	-----------------------------	---

3. Scene 11 Shot 90

Suasana yang ingin disampaikan pada *shot* ini adalah suasana yang tenang dan cerah. Maka dari itu, warna biru dipilih sebagai warna dominan. Berdasarkan teori psikologi warna oleh Groenholm (2010), warna biru memberikan efek ketenangan dalam konotatif secara positif. Hal ini sesuai dengan jenis *shot* yang ingin penulis tunjukkan dimana situasi tenang secara mental telah tercapai oleh Aan dan beban yang ia rasakan terangkat dari pundaknya.



Gambar 3.24 *Pre-color script scene 11 shot 90*

(Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya adalah pemilihan warna pendukung yang sesuai dengan objek-objek, *lighting*, background, dan lainnya yang berada dalam *shot*. Berdasarkan referensi film yang telah diobservasi, film tersebut memiliki *value* dan saturasi warna yang tinggi. Maka penulis mencoba memilih warna dalam *range* warna tersebut.



Gambar 3.25 *Experiment color script scene 11 shot 90*

(Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari eksperimen kemudian dibandingkan dari sisi penerapan prinsip *color harmony*, serta psikologi warna yang dapat menggambarkan situasi sesuai dengan alur cerita dengan lebih baik.

Color harmony pada kedua contoh film yang diobservasi bertentangan salah satunya berupa triad dan satunya analogus. Penulis memilih dan mencoba menerapkan prinsip *color harmony triad* tersebut pada hasil akhir *color script*. Hal ini sesuai yang diterangkan oleh AdamsMorioka (2006), kombinasi warna biru, hijau, dan oranye merupakan *color harmony triad* yang berguna untuk memberikan kontras pada satu warna tapi juga mengkomplemen warna lainnya.



Gambar 3.26 Penerapan referensi pada *color script scene 11 shot 90*

(Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan palet warna yang sudah didapatkan melalui eksperimen secara visual sebelumnya, perancangan *color script* dikembangkan secara lengkap dengan tambahan *shading* dan *lighting* pada *shot*. Hasil akhir *color script* kemudian didapatkan berdasarkan kombinasi diatas. Untuk menimbulkan efek ketenangan dan harmoni pada *shot*, saturasi pada cahaya langit dan gedung ditingkatkan sementara pemandangan di sekitar seperti warna pohon lebih gelap untuk meng-*highlight* langit yang cerah, sehingga fokus *shot* lebih menuju ke arah langit dan gedung. Warna biru dominan yang dipakai dalam *shot* ini membantu penyampaian situasi dalam adegan dimana karakter terlepas dari persepsinya yang pesimis dan sempit.

Tabel 3.4. Tabel proses perancangan *scene 11 shot 90*

<i>Color Harmony</i>	<i>Hue</i>	<i>Color Psychology</i>	Hasil
<i>Triad</i>	Biru, hijau, kuning keoranyean	Ketenangan dan harmoni	Suasana tenang yang dirasakan oleh protagonis karena menyadari bahwa dunia ini lebih <i>vibrant</i> dari perkspektif hidupnya.