

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Skripsi penciptaan merupakan salah satu alternatif sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar S1 dari Prodi Film, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Skripsi penciptaan merupakan skripsi yang merancang dan meneliti proyek film yang telah dibuat. Proyek film yang dibuat oleh penulis berjudul “*Package Arrival*” ini adalah proyek animasi 3D pendek dengan *genre* horor dan memiliki durasi lebih kurang tiga menit.

Berdasarkan teori yang telah dibahas, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan untuk merancang sebuah *color* dan *lighting* dalam sebuah film. Melalui penelitian ini, penulis ingin merancang *color* dan *lighting* secara teknis sesuai dengan referensi film dan dunia nyata yang penulis gunakan sebagai acuan penelitian.

#### **3.2. Synopsis**

Film “*Package Arrival*” menceritakan seorang pegawai baru di sebuah tempat jasa pengiriman. Rudi bekerja hingga larut malam dikarenakan Rudi masih belum mengenal rute jalan saat mengirimkan paket. Suatu hari, Rudi tiba di sebuah depan apartemen dan melihat *lobby* yang begitu gelap, kemudian Rudi berjalan ke arah *lobby* dan membuka pintu *lobby*. Lalu, Rudi mengintip ke dalam *lobby* dan tidak ada seorangpun di sana. Rudi menghampiri meja *receptionist* dan menekan bell meja berulang kali, akhirnya dikarenakan tidak ada seorangpun yang

menghampiri Rudi. Rudi memberanikan diri berjalan ke arah elevator untuk mengantar paket. Setiba di lantai 6 Rudi melihat lorong lantai 6 yang lebih gelap dan dingin daripada lantai 1. Rudi memberanikan diri untuk berjalan ke luar dari lift. Rudi menyalahkan lampu *flash* hp sambil berjalan mencari nomor kamar tujuan paket tersebut. Rudi kaget setiba berada di ujung lorong karena tidak dapat menemukan nomor kamar tersebut. Rudi berjalan balik ke arah dia datang sambil melihat ulang nomor kamar secara teliti. Rudi mulai pasrah dan berkeinginan untuk menitipkan paket tersebut ke meja *receptionist*. Saat berjalan balik ke arah lift, Rudi dikagetkan oleh suara cukup keras yang berasal dari kamar di tempat Rudi berdiri. Rudi menyinari nomor kamar tersebut dan melihat salah satu angka di nomor tersebut lepas hingga membentuk nomor kamar seperti 696. Rudi merasa yakin jika paket tersebut dimaksudkan diantar ke nomor kamar ini dikarenakan apartemen tersebut hanya memiliki 70 kamar setiap lantainya. Rudi kaget pintu terbuka dengan sendirinya saat Rudi mengetuk pintu. Rudi memberanikan diri mengintip ke dalam kamar dan tidak dapat melihat apa-apa karena gelap. Rudi masuk dan meletakkan paket tersebut dekat pintu keluar. Di saat Rudi meletakkan paket tersebut, tiba-tiba pintu kamar tersebut tertutup dan terkunci sendirinya.

Pada proses pembuatan proyek tugas akhir ini, penulis akan mengerjakan keseluruhan film. Namun, pada laporan tugas akhir ini penulis hanya fokus dan bertanggung jawab kepada proses perancangan *color* dan *lighting*.

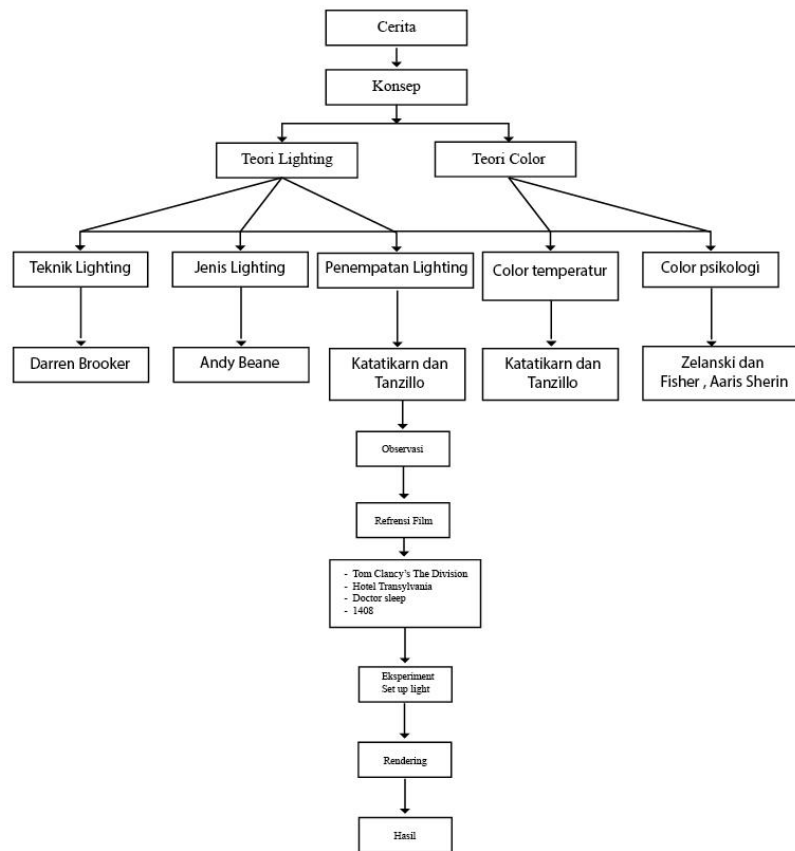
### **3.3. Posisi Penulis**

Dalam pembuatan film ini, penulis berperan sebagai perancangan *color* dan *lighting* pada gedung kosong apartment yang berjudul “Package Arrival”.

### **3.4. Tahapan Kerja**

Sebelum penulis memulai perancangan *color* dan *lighting*, penulis melakukan beberapa tahapan kerja. Hal yang pertama penulis lakukan adalah merancang *storyboard* untuk membentuk *shots* di dalam film yang mengacu kepada sinopsis yang telah dibuat. Setelah *storyboard* selesai di buat penulis mulai merancang *color script* yang akan mendukung suasana dan *mood* yang ingin disampaikan *shots* tertentu. Setelah itu penulis mulai mencari dan mengumpulkan teori-teori dari beberapa buku dan website yang akan membantu penulis dalam merancang perancangan *color* dan *lighting*. Teori yang akan di gunakan penulis dalam penelitiannya yaitu teori mengenai teknik pencahayaan, peletakkan cahaya, temperatur warna, serta psikologi warna. Teori ini di ambil dari beberapa buku berbeda yang ditulis oleh Andy Beane, Katatikarn dan Tanzillo, Zelanski dan Fisher, Aaris Sherin, Darren Brooker.

Tahap selanjutnya yaitu penulis memulai eksperimen visual, dimana penulis mencoba mengaplikasikan *color* dan *lighting* ke dalam *shot* berdasarkan observasi refrensi yang telah di lakukan. Tahap akhir dari perancangan *color* dan *lighting* ini yaitu penulis melakukan analisis dari hasil yang telah di temukan.



Gambar 3.1 Tahapan kerja  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.5. Acuan

Dalam observasi penulis memilih 4 film sebagai acuan penelitian penulis yang berjudul “Hotel Transylvania”(2010), “1408” (2007) dan “*Doctor sleep*” (2019). Penulis memilih ke 3 film tersebut dikarenakan beberapa *shot* dan *scene* pada film tersebut berhubungan dengan tema dan gaya penelitian pada film “*Package Arrival*”.

### 3.5.1. Observasi Color dan Lighting Pada Film Animasi “Hotel Transylvania”

Film ini bercerita tentang sosok dracula pemilik hotel berbintang 5, dracula tersebut mempunyai anak gadis yang menyukai seorang manusia. Dracula layaknya seorang ayah yang *over proyektif* pada putrinya. Penulis melakukan observasi pada film hotel transylvania agar penulis lebih memahami pencahayaan environment ketika malam hari. Film ini banyak menampilkan *scene indoor* pada malam hari.



Gambar 3.2. Adengan ketika Mavis sedih  
(Hotel Transylvania, 2010)

Film Hotel Transylvania pada scene di atas, warna cahaya pada malam hari tercipta dari warna biru dengan nilai brightness yang rendah. Sumber cahayanya berasal dari dua jenis cahaya, yaitu *moonlight* dan *skylight*. *Moonlight* pada scene di atas dapat kita lihat dengan adanya cahaya terang di atas belakang karakter. Cahaya yang berada tinggi di atas belakang karakter dinamakan

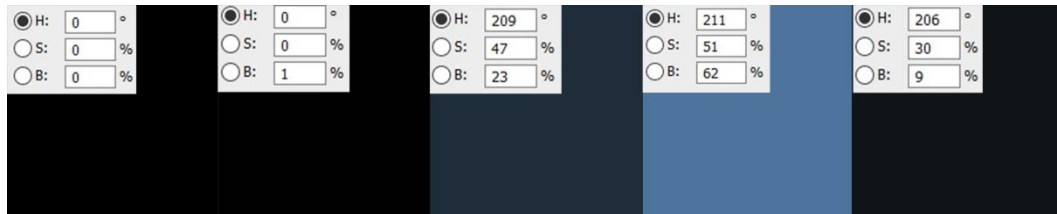
*backlight* dalam dunia CG. *Highlight* dapat membantu menerangkan kegelapan pada malam hari, menurut Booker. Sedangkan *skylight* membantu penonton untuk memahami waktu pada scene tersebut. Dari *scene* ini penulis memahami beberapa hal yakni: cahaya bulan dibuat untuk menciptakan bayangan beserta arah jatuhnya. Dengan adanya bayangan yang jatuh kita dapat merasakan kedalaman pada setiap objek di *scene*, inilah yang menciptakan *highlight*.



Gambar 3.3. Adegan ketika Dracula masuk melewati jendela  
(Hotel Transylvania, 2010)

*Highlight* juga bisa di gantikan dengan teknik *volume light*. Pada gambar di atas kita dapat melihat *volume light* yang tipis melalui debu yang bertebangan terlihat karena pancaran cahaya. *Volume light* dapat menjadi lebih tebal apabila cahaya dan *background* memiliki perbedaan *value* yang cukup jauh berbeda. Warna biru selalu didefinisikan untuk malam hari dikarenakan minimnya pencahayaan pada malam hari. Pencahayaan environment lebih terlihat bewarna

biru daripada hitam kegelapan, warna biru berasal dari environmet biru gelap dan cahaya bulan.



Gambar 3.4. Color Pallete dalam adegan Hotel Transylvania  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mengambil 5 warna dari utama dari shot ketika karakter berdiri di depan jendela dan menganalisis kombinasi warna menggunakan *software Photoshop CS 6*. Dapat terlihat bahwa dominan warna yang digunakan menggunakan kombinasi *hue* biru dengan *value* gelap sehingga menimbulkan kesan *desaturated* biru gelap, Warna-warna yang terdapat dalam adegan di atas adalah warna biru dengan kombinasi hitam. Terdapat batas *value* tertinggi dalam adegan tersebut, dimana cahaya bersinar masuk ke dalam ruangan dengan *value* berada pada 0% sampai 62% dari *color palette*. Berdasarkan teori psikologi warna oleh sherin pemilihan warna biru dalam adegan tersebut bertemu dengan warna hitam yang memiliki teori psikologi warna yaitu ancaman dan penindasan.

### 3.5.2. Observasi Color dan Lighting Pada Film “*Doctor sleep*”

Film ini bercerita tentang sosok pria yang berjuang mencari kedamaian, akan tetapi kedamaian itu hancur tatkala dia harus berhadapan dengan Abra, seorang remaja pemberani dengan kekuaran ekstrasensoral yang hebat, dikenal dengan nama bersinar. Secara naluriah menyadari bahwa Danny berbagi kekuatannya, Abra mencarinya, putus asa menunggu bantuannya melawan Rose the Hat yang

kejam dan para pengikutnya, *The True Knot*, yang diberi makan dari kilau orang-orang tak berdosa dalam usahanya mencari keabadian.



Gambar 3.5. Adegan ketika Danny kembali ke villa lamanya  
(*Doctor Sleep*,2019)

Suasana villa kosong turut mengekspresikan kekosongan dan kesunyian yang dialami Danny dan memberi kesan kesendirian dan kosong. Villa yang kosong dan gelap itu hanya mendapat sumber cahaya dari satu lampu *key light* yang berada di belakang Danny sehingga penerangan menggunakan teknik *backlight*.

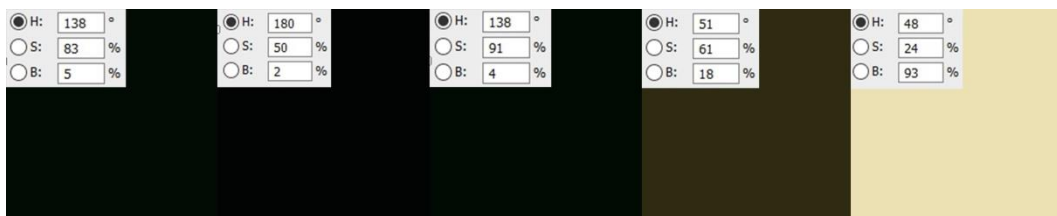
Seperti pada gambar 3.5., *Doctor Sleep* juga menggunakan warna biru ke hijau an sebagai warna ambience untuk menggambarkan suasana malam yang berasal dari cahaya bulan, serta didukung dengan warna lampu yang menjadi cahaya utama dalam film ini (Birn, 2014). Key light yang digunakan dalam film ini berasal dari lampu mobil. Fill light pada scene ini banyak digunakan pada



scene ini. Hal ini dimaksudkan agar bayangan yang dihasilkan tidak terlalu keras, sesuai dengan suasana yang ingin disampaikan.



Gambar 3.6. Adegan ketika Danny berjaga di rumah sakit  
(*Doctor Sleep*,2019)



Gambar 3.7. Color Palette dalam adegan *Doctor Sleep*  
(Dokumentasi Pribadi)

Cahaya yang datang dari lampu depan mobil merupakan sumber cahaya terterang dengan *brightness* sebesar 93% pada jendelanya terdapat 18%. Dengan memberi *brightness* yang lebih terang, maka penonton akan langsung fokus kepada arah tengah di mana Danny berada, hal ini mewujudkan teori Birn (2013) mengenai tujuan *lighting* yaitu *directing the viewer's eye* serta pintu terbuka di dalam villa merupakan sumber penerangan yang paling terang. Pintu terbuka juga

menjadi penerang sebab adanya *area ligh* dan *natural light* yang berasal dari belakang Danny.

Karakter yang tepat berada membelakangi cahayanya membuatnya terlihat jelas di mata penonton sehingga terwujudnya teori Beane (2010) mengenai *back Light*. Lampu mobil sebagai sumber cahaya yang dipancarkan di dalam shot ini juga mirip dengan pencahayaan di dunia nyata, semakin jauh sebuah objek dari sumber cahaya maka semakin gelap. Dalam penerapan warna, Danny yang baru pulang ke villanya yang kosong, pencahayaan yang seadanya menjadikan *shot* ini memiliki warna dengan saturasi rendah, warna-warna di dalam *shot* ini banyak menggunakan warna coklat, hijau dan hitam.

### **3.5.3. Observasi Suasana Pada Film “1408”**

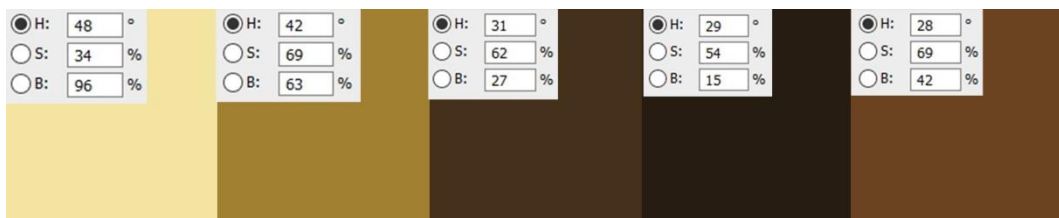
Film ini menceritakan seorang pria yang berprofesi memecahkan misteri di kamar hotel. Suatu hari pria tersebut mendapatkan sebuah kartu pos dari orang tak dikenal yang bergambar Dolphin Hotel di New York. Kartu pos itu berisi tulisan "Jangan masuk 1408". Ia menjadi penasaran dan memeriksa dokumen lama yang berisi tentang hotel berikut kamar 1408 yang dikatakan horror dan telah membunuh puluhan orang penghuninya. Merasa tertantang, pria tersebut menghubungi hotel tersebut untuk melakukan pemesanan kamar. Sayangnya pihak hotel menyatakan kamar tersebut tidak untuk disewakan. Namun pria tersebut berkeras.

Suasana merupakan hal yang penting dalam membentuk suatu cerita, untuk mendapatkan suasana menakutkan penulis melakukan observasi dari film-film yang sudah ada. Seperti film 1408 dalam adegan ini terlihat perubahan

suasana yang awalnya normal menjadi menakutkan diikuti berubahnya warna yang dominan, dalam film ini warna oranye,merah lebih dominan untuk menggambarkan suasana ketegangan dengan *contrast* yang rendah.



Gambar 3.8. Adegan ketika Mike berjalan di lorong mencari kamar 1408  
(1408,2007)



Gambar 3.9. Color Palette dalam adegan 1408  
(Dokumentasi Pribadi)

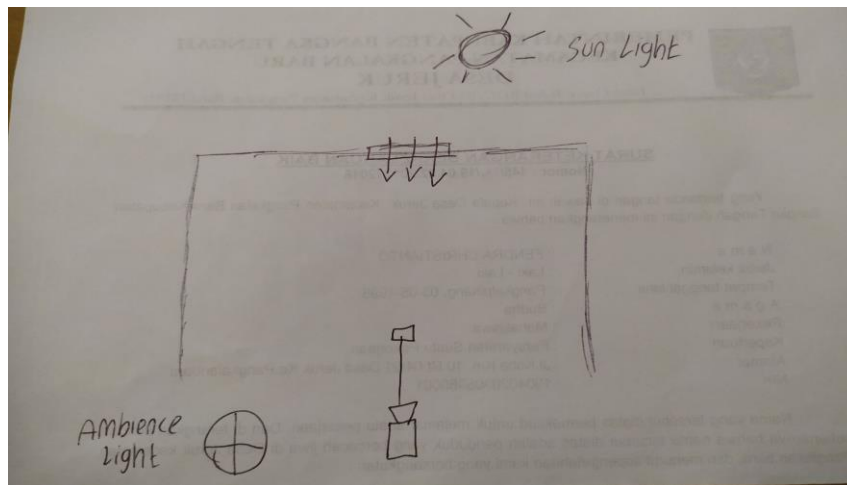
Penggunaan warna-warna hangat berupa kombinasi jingga, coklat, atau merah beberapa kali digunakan di dalam film 1408. Salah satu adegan yang menggunakan warna dominan oranye pada *scene* film adalah ketika pria berjalan di lorong mencari nomor kamar hotel 1408. Pada shot tersebut, penggunaan warna-warna hangat didominasi dengan warna coklat terlihat untuk mendukung

perasaan tertekan akan ancaman. Warna-warna yang terdapat dalam adegan di atas adalah warna *tint, tone* dan *shade* dari warna coklat. Hal tersebut membuat adegan di atas memiliki komposisi warna monokromatik coklat. Terdapat batas value tertinggi pada lampu 15% sampai 96%.

### **3.6. Proses Perancangan**

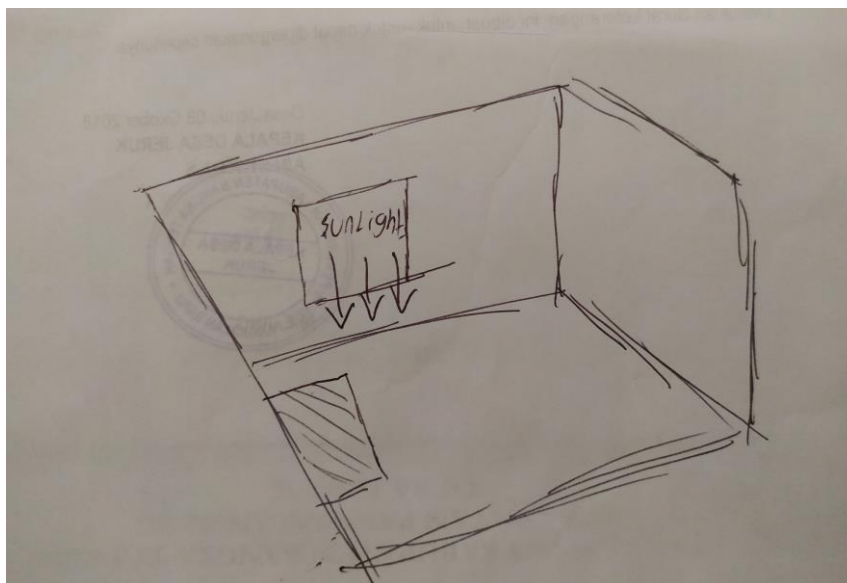
Setelah penulis selesai melakukan observasi perancangan *color* dan *lighting* pada film “Hotel Transylvania”(2010)), “1408” (2007) dan “Doctor sleep” (2019). Penulis melakukan perancangan *color* dan *lighting* pada film “Package Arrival” telah melewati berbagai tahap untuk hingga di hasil final. Pembahasan dalam film ini akan di bagi menjadi dua yaitu *scene 2 shot 10* dan *scene 4 shot 11*. Penulis akan menganalisis kembali hasil eksplorasi dari yaitu *scene 2 shot 10* dan *scene 4 shot 11*. Dalam perancangan ini yang pertama penulis lakukan adalah mencari dari berbagai sumber baik dari literatur, website, referensi film hingga percobaan *software 3d*.

Proses perancangan *lighting* pada fil berjudul “*Package Arrival*” dimulai dengan melakukan pembuatan denah dan uji coba untuk menentukan posisi dan jenis yang *lighting* yang akan digunakan.

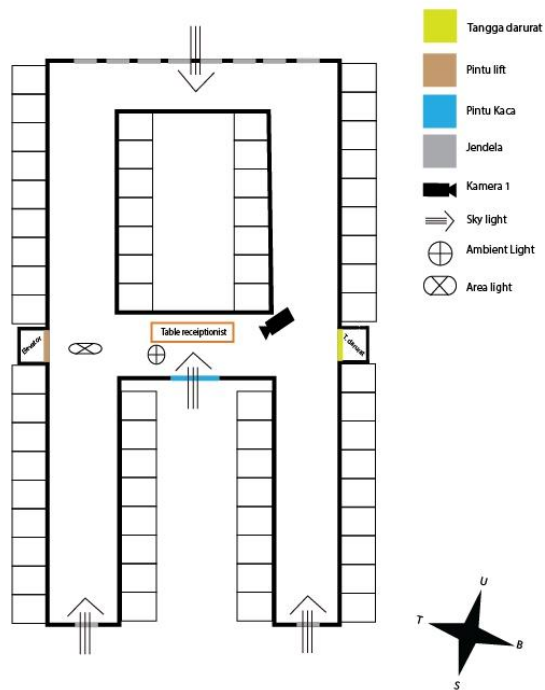


Gambar 3.10. Sketsa perancangan lighting  
(Dokumentasi Pribadi)

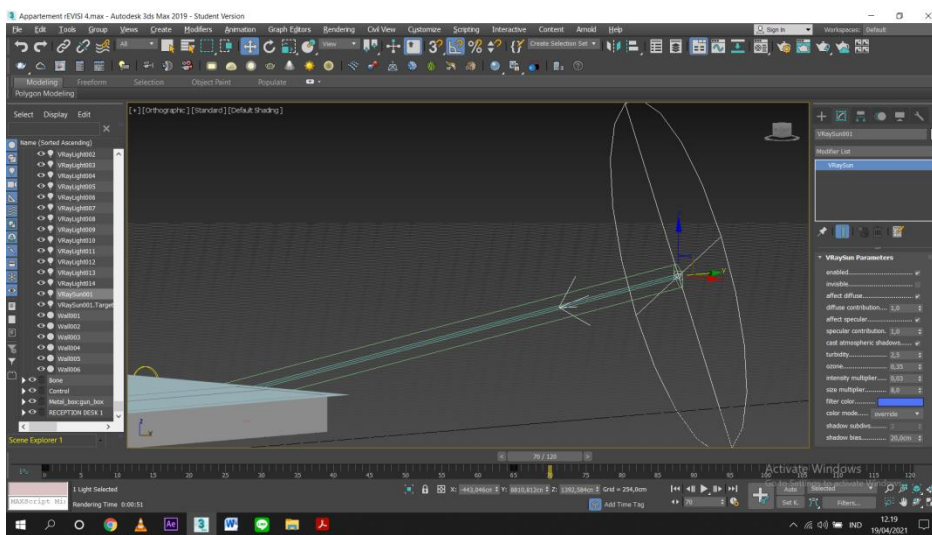
Berdasarkan konsep yang telah di buat penulis, posisi *lighting* akan di rancang pada malam hari. *Sunlight* akan digunakan sebagai sumber utama pencahayaan yang akan masuk ke dalam ruangan.



Gambar 3.11. Sketsa perancangan lighting  
(Dokumentasi Pribadi)

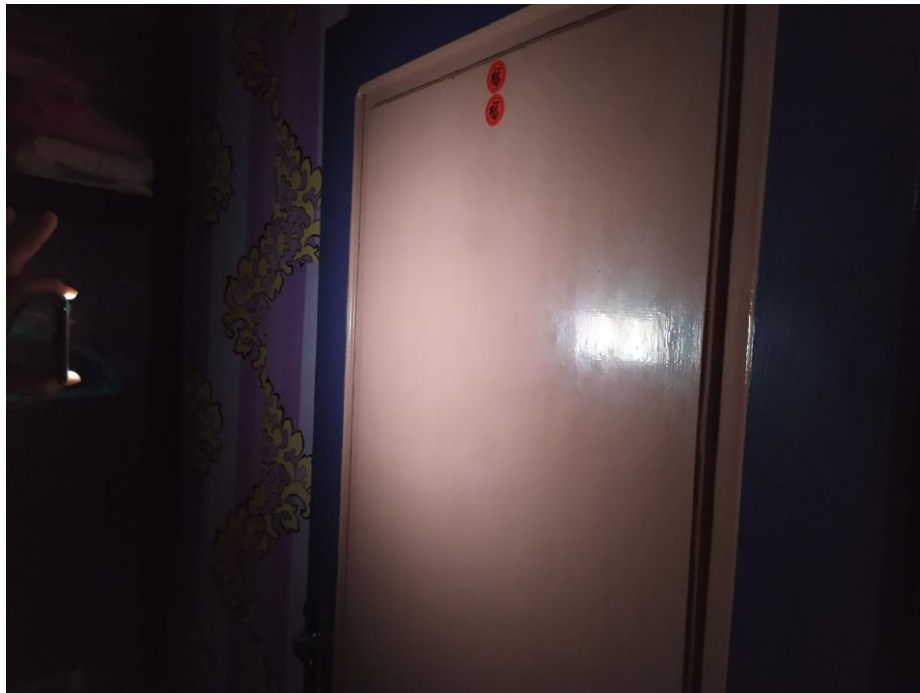


Gambar 3.12. Denah map.  
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.13. Moonlight.  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis membuat arah datangnya cahaya *moonlight* yang digunakan sebagai pencahayaan dari bulan masuk ke dalam ruangan berasal dari barat tenggara sesuai dengan gambar denah map yang telah di buat oleh penulis. Penulis juga membuat sudut sumber cahaya bulan sebesar 45 derajat. Cahaya bulan dengan sudut 45 derajat cukup menghasilkan bayangan yang cukup panjang.



Gambar 3.14. Observasi lighting layar HP.  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan *keylight* sebagai sumber cahaya yang berasal dari HP untuk membantu menerangi ketika karakter mencari nomor kamar tujuan. Penulis menambahkan intensitas cahaya tanpa menambahkan sumber cahaya baru agar ruangan dan objek di sekitar ruangan dapat terlihat dengan lebih baik.

### **3.6.1. Experiment lighting pada scene 2 shot 10**

Penulis dalam mengerjakan *scene* ini dengan menggunakan hasil observasi dari film “*doctor sleep*”, di mana karakter membuka pintu lift dari dalam dan melihat

keadaan lorong lift, untuk membantu penulis menemukan kondisi pencahayaan yang cocok untuk *scene* di atas, dimana arah hanya berasal dari belakang karakter. Menurut sub bab 2.2.4, hal ini disebut dengan *key light*.



Gambar 3.15. Adegan ketika Rudi ingin memasuki lift  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene* di atas penulis memilih *scene 2 shot 10* sebagai bahan topik pembahasan serta melakukan eksplorasi perancangan *color* dan *lighting* untuk *scene indoor* malam hari ketika Rudi menunggu pintu lift terbuka. Penulis dapat melihat arah datangnya sumber cahaya utama dalam *shot* ini berasal dari depan tokoh. Cahaya ini bersumber dari lampu dalam lift yang mempunyai temperatur warna putih (3000-5000 K). *Shot* ini menceritakan ketika Rudi berinisiatif untuk mengatarkan paket secara langsung di lantai 6.



### 3.6.2. Experiment lighting pada scene 4 shot 11

Penulis dalam studi Experimen ini mencoba memberikan cahaya untuk mendukung suasana Depressed, dimana pencahayaan tersebut dimulai dengan memberikan cahaya pada environment.



Gambar 3.16. Adegan ketika Rudi mencari kamar 666  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memberikan cahaya pada environment seperti cahaya *natural light* pada malam hari menggunakan *ambient light*. Penulis menambahkan *natural light* agar cahaya dari langit bukan hanya menerangi bagian luar tetapi bisa lebih masuk kedalam ruangan secara halus. Dimana akhirnya cahaya langit pada malam hari mulai menerangi bagian dalam ruangan secara redup. Penulis Melakukan ini agar mensimulasikan pencahayaan pada malam hari dimana cahaya menyeluruh dari langit masuk ke ruangan. Penulis menambahkan *arealight* berupa lampu handphone. Pada tahap ini Penulis menambahkan cahaya keylight merupakan cahaya paling utama dari sebuah scene. Karena keylight pada dasarnya

memberikan dominasi dan tanggung jawab akan seluruh visual look dan bagian yang di terangkan sesuai dengan katatikarn & Tanzillo (2017).