



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir

3.1.1. Film Animasi 2D “Break Zone”

Dalam pembuatan proyek tugas akhir ini, penulis bekerjasama dengan teman-teman mahasiswa UMN dari bidang animasi juga untuk membuat sebuah film animasi yang kami beri judul *Break Zone*. *Break Zone* adalah sebuah film animasi 2D berdurasi sekitar 10 menit, yang dicampur dengan sedikit unsur 3D untuk memberikan kesan yang lebih hidup terhadap film animasi ini. Cerita dalam film animasi ini bernuansa *science fiction* dengan latar belakang dunia di masa depan, yang dilengkapi pula dengan unsur *action* sebagai pembangkit cerita.

Break Zone berkisah tentang seorang anak laki-laki bernama Len, siswa baru di sebuah sekolah, yang terlibat dalam sebuah turnamen *game* virtual di sekolah tersebut. Turnamen tersebut terjadi dalam sebuah dunia virtual yang memanfaatkan kecanggihan teknologi. Dunia virtual itulah yang disebut dengan *Break Zone*.

Film animasi 2D *Break Zone* dikerjakan bersama-sama oleh sebuah tim dengan jumlah anggota 8 orang termasuk penulis. Masing-masing anggota memiliki peran masing-masing yang saling berhubungan dan bertanggung-jawab atas topik pembahasan yang berbeda-beda, meskipun dalam proses pengerjaan karya, semua anggota tim saling membantu satu sama lain agar pengerjaan karya bisa berjalan lebih cepat. Ada yang berperan sebagai *scriptwriter*, *storyboard*

artist, dan sebagainya. Berikut ini adalah gambaran umum mengenai peran-peran setiap anggota tim *Break Zone*:

1. *Scriptwriter* oleh Indahwaty: bertugas mengumpulkan ide-ide cerita, menentukan *outline* cerita, dan mengembangkannya ke dalam bentuk sebuah naskah atau *script*. Ia juga bertugas menentukan konsep tokoh / karakter yang akan dimunculkan, serta konflik seperti apa yang akan terjadi dalam film ini.
2. *Storyboard Artist* oleh Stephanie: bertugas untuk menerjemahkan *script* berupa tulisan yang sudah disusun oleh *scriptwriter* ke dalam bentuk visual / gambar. *Storyboard* ini yang akan menjadi pegangan untuk semua anggota tim dalam mengerjakan tugasnya masing-masing. *Storyboard* menentukan *camera angle*, *lighting*, dan posisi karakter dalam setiap scene.
3. *Character Designer* oleh Setyawan Nugraha: bertugas menerjemahkan konsep karakter yang dibuat oleh *scriptwriter* ke dalam bentuk visual. Karakter yang sudah digambar tersebut diberi warna dasar, yang menjadi pegangan dasar untuk *colorist*.
4. *Background Artist* oleh Marcella Adriani: bertugas untuk membuat desain dan mewarnai *background* yang akan digunakan dalam keseluruhan film.
5. *3D Environmental Artist* oleh Michelle Gracia: bertugas untuk membuat desain *background* dalam bentuk tiga dimensi (3D). Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembuatan *background* yang sulit bila dikerjakan dengan teknik 2D. Pewarnaan *background* dalam bentuk 3D ini dikerjakan oleh *background artist*.

6. *3D Artist* oleh Alven Resta: bertugas membuat berbagai benda / obyek dalam bentuk 3D yang dibutuhkan sebagai pelengkap dalam film animasi 2D, salah satunya adalah senjata.
7. *Animator* oleh Elizabeth Cynthia: bertugas dalam membuat gambaran / konsep dasar dari *timing* atau pengaturan waktu serta *motion* atau pergerakan dasar dari setiap scene. *Animator* juga mempelajari karakter berdasarkan sifat dan kepribadiannya untuk diterapkan dalam gerakan animasinya.
8. *Animation Coloring Artist* oleh Angela Nathania: bertugas memberikan warna dan menentukan warna-warna yang tepat untuk menyatukan karakter dan background pada keseluruhan animasi karakter yang sudah dikerjakan oleh *animator*. Pemberian bayangan pada animasi karakter didasarkan pada *stroyboard* serta desain karakter awal yang dikerjakan oleh *character designer*.
9. *Visual Effect Artist* oleh Setyawan Nugraha: bertugas menambahkan efek grafis untuk keseluruhan animasi yang sudah selesai dikerjakan agar animasinya terlihat lebih hidup.

3.1.2. Sinopsis

Tahun 2030, teknologi di dunia sudah semakin berkembang. Penggunaan mesin-mesin virtual sudah banyak digunakan dimana saja, termasuk di sekolah. Salah satu sekolah pada masa itu yang menggunakan dunia virtual sebagai tempat hiburan para muridnya adalah *Cloud Academy*. Selain dimanfaatkan sebagai fasilitas hiburan, dunia virtual yang dikenal dengan nama *Break Zone* ini juga banyak dimanfaatkan sebagai fasilitas untuk berolahraga dan juga sebagai arena

pertarungan. *Break Zone* sangat populer di kalangan murid sekolah, dan yang paling diminati adalah arena pertarungan. Siswa-siswa antar sekolah sering mengadakan turnamen untuk menunjukkan kehebatannya dan menjadi pemenang. Dalam turnamen ini, setiap pemain memiliki senjata yang sesuai dengan kemampuan fisik dan keahlian mereka. Dampak dari pertarungan ini tidak akan terjadi sungguhan, karena wujud mereka tidak nyata (virtual).

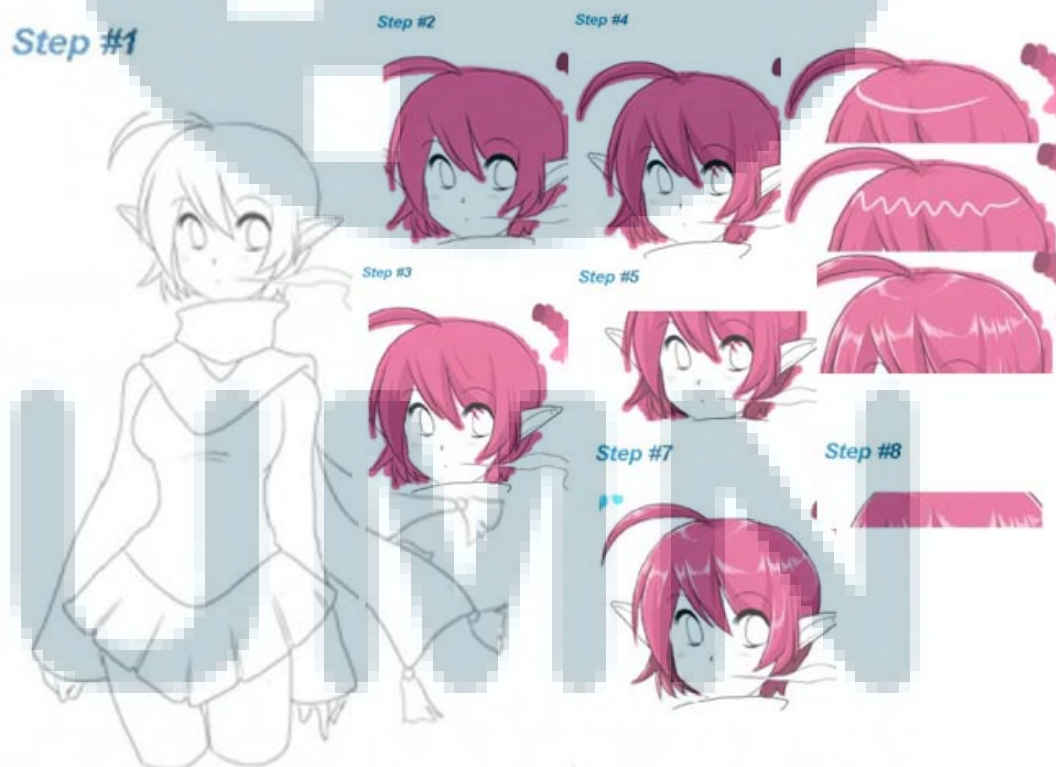
Untuk dapat mengikuti turnamen ini, kepala sekolah *Cloud Academy* masih mencari satu orang untuk melengkapi tim inti perwakilan sekolah yang sudah terbentuk, terdiri dari Karen, Erie, dan Rika. Len, seorang murid laki-laki yang baru masuk di sekolah itu, ditunjuk sebagai anggota terakhir dari tim tersebut. Mendengar keputusan kepala sekolah, Karen dan kawan-kawan pun merasa tidak setuju karena mereka menganggap Len adalah murid baru yang belum tahu apa-apa dan kemampuannya untuk bertarung belum teruji. Karena itu, Karen menantang Len untuk bertarung dengannya. Len berhasil memenangkan pertarungan dan Karen mengakui kemampuan Len yang tidak bisa diremehkan. Akhirnya, Len diterima masuk ke dalam tim yang akan mewakili sekolah dalam turnamen *Break Zone*.

Saat Len dan kawan-kawan berhasil masuk ke final, mereka menghadapi keadaan yang sulit akibat kesalahan mereka dalam memilih strategi bertarung. Hal ini membuat tim mereka terdesak dan berada di ambang kekalahan. Tenaga Len, Karen, Erie, dan Rika pun sudah terkuras habis untuk menghadapi tim lawan. Sampai pada akhirnya, tiba-tiba Len teringat dengan sebuah jurus yang bisa membalikkan keadaan. Di akhir cerita pertarungan *Break Zone*, Len berhasil

menggunakan jurus tersebut dengan bantuan sisa-sisa kekuatan dari semua anggota timnya.

3.2. Tahapan Kerja

Metode pengerjaan karya yang penulis lakukan dibagi menjadi tiga. Pertama, penulis melakukan studi pustaka (bab 2) dengan mengumpulkan sumber-sumber tertulis mengenai hal-hal yang berhubungan dengan warna, yang digunakan sebagai dasar teori dalam proses pembuatan karya. Kedua, untuk metode teknik pewarnaan, penulis mengikuti teknik yang sudah ada sebelumnya, *cell shading*. Penulis menggunakan sebuah tutorial pewarnaan *cell shading* sebagai referensi untuk teknik pewarnaan animasi karakter, yang di *upload* dalam sebuah website.



Gambar 3.1. “Cell Shading” step by step (1)
(<http://neolucky.deviantart.com>)

Sedangkan untuk software yang digunakan, pada awalnya penulis menggunakan Paint Tool SAI untuk mewarnai animasi karakter karena software ini tidak memakan banyak RAM. Tetapi seiring berjalannya waktu dan atas masukan dari teman-teman kelompok, akhirnya penulis beralih menggunakan Adobe Photoshop karena penulis harus dua kali bekerja bila menggunakan Paint Tool SAI. Penulis harus merapikan kembali pekerjaan yang dilakukan dengan SAI di Photoshop, karena SAI tidak menyediakan *feature* “Expand” seperti pada Photoshop. *Feature* ini meminimalkan bagian-bagian putih pada saat memberikan *color fill*, sehingga pewarnaan terlihat lebih rapi. Memang Paint Tool SAI lebih ringan dibandingkan Photoshop, tetapi *feature-feature* yang disediakan tidak selengkap Adobe Photoshop.



Gambar 3.2. “Cell Shading” step by step (2)
(<http://neolucky.deviantart.com>)



Gambar 3.3. "Cell Shading" step by step (3)
 (<http://neolucky.deviantart.com>)



Gambar 3.4. "Cell Shading" step by step (4)
 (<http://neolucky.deviantart.com>)

Ketiga, untuk penentuan *color mood*, penulis mengerjakannya dengan berlandaskan pada pembahasan teori-teori tentang psikologi warna yang sudah penulis jabarkan di bab 2. Penulis juga akan melakukan beberapa eksperimen dengan mengambil beberapa *scene* untuk dibahas dan membuat beberapa alternatif warna untuk satu *scene*, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, eksperimen berarti percobaan yang sistematis dan berencana untuk membuktikan kebenaran suatu teori, dsb (KBBI, 2005, hal. 290).

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi dan dokumentasi. Menurut KBBI, observasi berarti pengamatan atau peninjauan secara cermat, sedangkan dokumentasi adalah pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain. Mendokumentasikan adalah mengatur dan menyimpan sebagai dokumen (KBBI, 2005, hal. 272). Sebagai langkah observasi, penulis mengambil sampel beberapa *scene* dari salah satu film animasi 2D, lalu mengamati tentang perbedaan penggunaan warna dalam setiap *scene*. Untuk dokumentasi, penulis mengambil *printscreen* proses kerja yang penulis buat untuk dimasukkan dalam pembahasan mengenai langkah-langkah kerja dalam pewarnaan animasi karakter di bab 4.

3.3. Prosedur Produksi

3.3.1. Pre-Production

Sebagai langkah awal produksi, dilakukan *brainstorming*. Semua ide cerita yang muncul dikumpulkan menjadi satu dan dipertimbangkan ide cerita yang mana yang dapat digunakan untuk film animasi *Break Zone* dan sesuai dengan tema

cerita yang ingin diangkat. Lalu, setelah diputuskan satu ide, *scriptwriter* mulai menyusun ide-ide tersebut ke dalam suatu susunan tertulis yang disebut dengan naskah (*script*). Naskah tertulis tersebut kemudian diberikan kepada *storyboard artist* untuk diterjemahkan ke dalam bentuk gambar. *Storyboard* yang sudah jadi diperlihatkan kepada semua anggota tim sebagai pegangan dasar dalam proses produksi. *Character designer* mulai membuat dan memberi warna dasar pada karakter berdasarkan konsep karakter dalam naskah cerita.

Berikut ini adalah gambaran 4 karakter utama yang ada dalam film animasi *Break Zone*:



Gambar 3.5. Len (kiri) dan Karen (kanan)



Gambar 3.6. Erie (kiri) dan Rika (kanan)

3.3.2. Production

Selama proses produksi, yang paling banyak bekerja adalah *animator*, *background artist*, *colorist*, dan *3D artist*. *Animator* mulai membuat animasi-animasi karakter untuk seluruh scene, *background artist* juga mulai mendesain beberapa *background* yang akan digunakan dan disatukan dengan animasi karakter, dibantu oleh *3D environmental artist*. Perancangan model-model 3D untuk obyek-obyek tertentu dilakukan oleh *3D artist*.

Penulis sendiri berperan sebagai *colorist* dalam proyek ini. Penulis bertanggung-jawab dalam pewarnaan animasi karakter dari awal sampai akhir film, dan menggunakan *storyboard* sebagai patokan dasar untuk menentukan

pewarnaan berdasarkan *lighting* (arah datangnya cahaya). Selain memberikan pewarnaan untuk animasi karakter, penulis juga bertugas untuk menentukan *color mood* yang sesuai dengan isi cerita dan kejadian dalam setiap *scene*. Penulis juga bekerjasama dengan *background artist* untuk menyatukan animasi karakter yang sudah diwarnai dengan *background* yang sudah dibuat, agar tidak terjadi tumpang-tindih antara karakter dan *background*. Perubahan warna pada animasi karakter yang disesuaikan dengan *color mood* dilakukan pada tahap *post-production* dengan memainkan *visual effects*.

Berikut ini adalah proses kerja berdasarkan topik yang dibahas penulis dari awal sampai akhir produksi film:

1. Membentuk tim beranggotakan 8 orang untuk mengerjakan proyek tugas akhir.
2. Membagi tugas dan topik pembahasan berdasarkan kemampuan dan keahlian masing-masing.
3. Membaca naskah cerita.
4. Menganalisa *storyboard*.
5. Mewarnai animasi karakter yang sudah siap untuk diwarnai.
6. Mendokumentasikan setiap langkah-langkah pengerjaan.
7. Mencoba menggabungkan animasi karakter yang sudah diwarnai dengan *background* yang sudah jadi untuk melihat apakah sudah seimbang atau ada yang perlu diperbaiki lagi.
8. Bila ada yang perlu diperbaiki, dilakukan revisi.
9. Menggabungkan kembali hasil revisi.

10. Bila sudah baik, diserahkan kepada *compositor* untuk di-*compositing*.

11. Bekerjasama dengan *compositor* untuk menentukan *color mood*.

3.3.3. *Post-Production*

Setelah semua proses produksi selesai, animasi karakter dan *background* sudah bisa digabungkan melalui proses *compositing*. *Visual effect artist* mulai dapat menambahkan efek-efek visual pada animasi yang sudah jadi dan disatukan tersebut, sehingga animasinya terlihat lebih hidup dan indah di mata orang yang melihatnya. Pemberian *lighting* berdasarkan *storyboard* juga dilakukan dalam tahap ini. Pada tahap ini, penulis hanya bertugas men-*direct compositor* dalam menentukan *color mood* secara keseluruhan. Teknis pengerjaannya dilakukan oleh *visual effect artist*. Proses terakhir yang dilakukan adalah *rendering*.

3.4. Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data mengenai pewarnaan dalam animasi melalui observasi atau mengamati film-film animasi 2D yang sudah ada. Film-film yang dipilih sebagai sumber observasi juga bertema *science fiction* dan *action* untuk mempermudah penulis dalam melakukan pengamatan. Salah satu film animasi 2D yang penulis ambil sebagai sumber observasi adalah *Guilty Crown* dari Tetsuro Araki.

Guilty Crown bercerita tentang Jepang pada tahun 2029 yang dilanda virus misterius bernama "Apocalypse Virus". Virus ini menyerang ke seluruh pelosok negeri. Sebuah organisasi bernama GHQ ditugaskan untuk membantu Jepang dalam membersihkan virus ini. Tahun 2039, muncul karakter Shu Ouma, anak

laki-laki yang tidak pandai bergaul dan menyukai nyanyian Inori Yuzuhira, seorang vokalis wanita dalam sebuah grup menyanyi. Suatu hari, Shu melihat Inori ditangkap oleh pasukan *GHQ Anti Bodies*, namun Shu hanya bisa bersembunyi. Sampai pada akhirnya Shu mengikuti Inori dan berusaha untuk menyelamatkannya.

Alasan mengapa penulis menggunakan film ini untuk dijadikan referensi adalah karena film animasi ini didominasi dengan adegan pertarungan yang panjang dan menegangkan, sesuai dengan karya yang dibuat penulis dan kawan-kawan. Nuansa *science fiction* juga sangat terasa dalam hampir semua adegan. Warna-warna yang digunakan sangat mendukung tema dari film *Guilty Crown* ini. Pengambilan warna benar-benar disesuaikan dengan isi cerita dan suasana dalam setiap scene, sehingga dapat membantu penonton untuk memahami dan merasakan jalan cerita dari film tersebut. Seperti yang sudah dijelaskan di bab 2 pada bagian penggunaan warna dalam film *science fiction*, warna-warna yang digunakan dalam film bertema ini cenderung gelap dan terasa misterius.

Beberapa scene yang diambil dari film animasi *Guilty Crown*:

1. *Outdoor scenes*

Pemberian warna dengan latar belakang di luar ruangan disesuaikan dengan keadaan hari. Ketika pagi hari, warna yang ditampilkan tampak cerah. Memasuki siang sampai sore hari, warna-warna yang banyak dipakai adalah warna kuning dan oranye. Warna kuning melambangkan warna matahari yang panas pada siang hari, sedangkan oranye merupakan warna hangat yang melambangkan warna

matahari yang mulai kehilangan aura panasnya ketika memasuki sore hari. Sore hari terkesan lebih gelap dibandingkan pagi hari yang cerah.

Sedangkan saat malam hari, warna-warna yang digunakan adalah warna-warna gelap seperti langit biru gelap dan warna abu-abu. Warna-warna ini menimbulkan kesan dingin dan gelap, cocok untuk menggambarkan suasana di malam hari.



Gambar 3.7. Scene di pagi hari
(*Guilty Crown Anime*)



Gambar 3.8. Scene di sore hari
(*Guilty Crown Anime*)



Gambar 3.9. Scene di malam hari
(*Guilty Crown Anime*)

2. *Fighting scenes*

Adegan-adegan pertarungan dalam film-film bertema *science fiction* dan juga *action* banyak menggunakan elemen api dan laser biru. Ketika menggunakan unsur api, warna yang banyak digunakan adalah warna-warna panas seperti oranye dan merah. Warna api yang panas menunjukkan suasana pertarungan yang panas.



Gambar 3.10. *Fighting scene (1)*
(*Guilty Crown Anime*)



Gambar 3.11. *Fighting scene (2)*
(*Guilty Crown Anime*)

Untuk pertarungan dengan menggunakan senjata yang mengandung unsur laser biru warna yang digunakan adalah warna biru dan warna-warna gelap, seperti abu-abu dan hitam, serta pantulan cahaya berwarna putih.



Gambar 3.12. *Fighting scene (3)*
(*Guilty Crown Anime*)



Gambar 3.13. *Fighting scene (4)*
(*Guilty Crown Anime*)

Warna kuning gelap juga dapat digunakan untuk adegan pertarungan, karena warna kuning termasuk dalam warna-warna hangat dan panas.



Gambar 3.14. *Fighting scene (5)*
(*Guilty Crown Anime*)

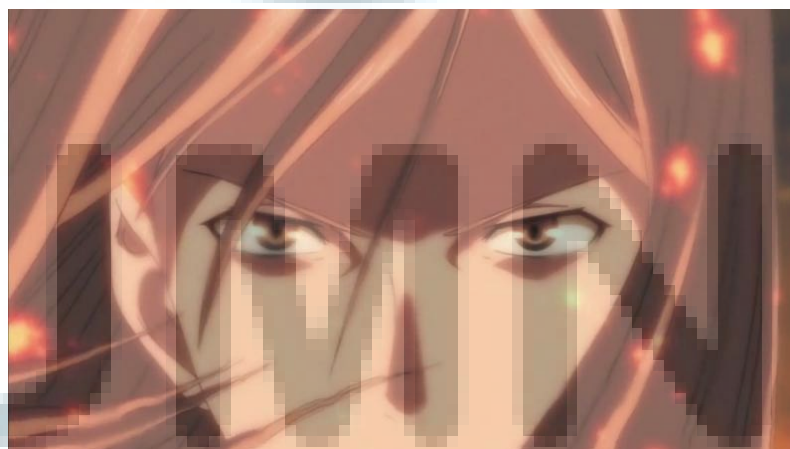
Selain untuk menimbulkan kesan *sci-fi* dan adegan *fighting* dengan laser, warna biru juga dapat digunakan untuk menunjukkan kesan tenang, *cool*, dan *gentle*.

3. *Other scenes*

Untuk beberapa *scene* lain, warna-warna yang digunakan juga disesuaikan dengan isi cerita. Ketika sedang dalam suasana penuh kebencian dan kemarahan, warna merah juga banyak berperan. Penjelasan lebih lanjut mengenai hubungan warna dan suasana yang digambarkan dalam cerita penulis jabarkan dalam bab 4 pada bagian analisis penelitian.

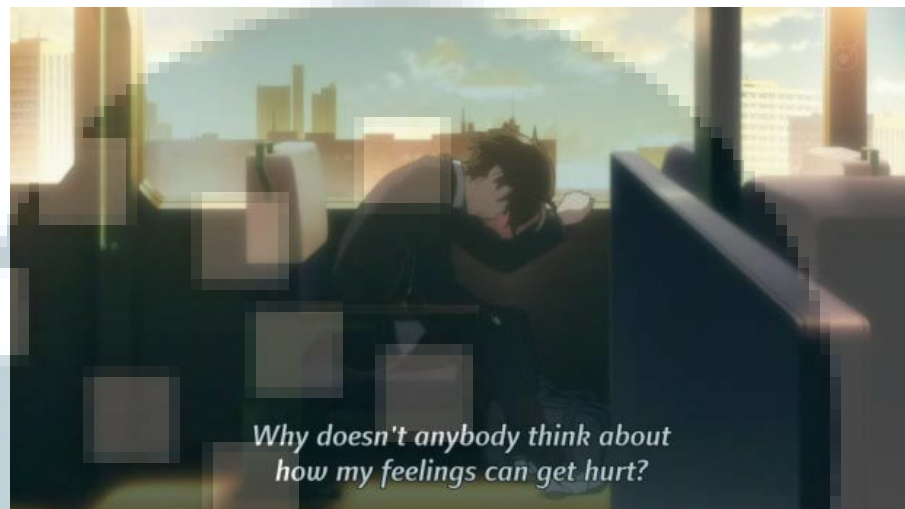


Gambar 3.15. *Anger scene (1)*
(*Guilty Crown Anime*)



Gambar 3.16. *Anger scene (2)*
(*Guilty Crown Anime*)

Untuk adegan sedih dan muram, kita dapat menggunakan warna abu-abu dan biru.



Gambar 3.17. *Sad scene*
(*Guilty Crown Anime*)



Gambar 3.18. *Other scene*
(*K Anime*)