

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Film animasi 2D “Bekal” menceritakan tentang seorang anak bernama Gugun yang membawa bekal masakan ayahnya, Asep, ke sekolah pada Hari Bekal Nasional. Namun setelah membuka bekal tersebut, terlihat makanan yang berantakan dan tidak sesuai ekspektasi.

#### Konsep Karya

Animasi 2D yang memiliki gaya pewarnaan bertekstur seperti koleksi buku *Indian Children's Books* dan animasi pendek *Rang-Tan* (2018) serta warna yang mendukung emosi karakter dalam animasi.

#### Tahapan Kerja

Dalam penciptaan karya ini, penulis mengerjakan bagian tata warna. Proses ini dimulai dari pembuatan *storyboard*, observasi dari film, dan eksperimen warna. Dalam proses ini, penulis menggunakan program *Clip Studio Paint Pro*.

#### 1. Pra Produksi

##### a. Ide atau gagasan

Karya “Bekal” terinspirasi dari adanya sejarah Hari Bekal Nasional yang jatuh pada tanggal 12 April 2014. Namun karena tanggal tersebut jatuh pada hari Sabtu, maka perayaan Hari Bekal Nasional dalam cerita jatuh pada hari Jumat, tanggal 11 April 2014. Berbeda dengan zaman sekarang, penggunaan Gojek atau GoFood dan GrabFood belum banyak muncul. Dengan begitu ide untuk membawakan kisah tentang kasih sayang orangtua lewat membuat bekal muncul.

Dalam karya ini, penulis akan fokus pada perasaan dan emosi pada karakter dalam film animasi 2D “Bekal” lewat perancangan tata warna.

b. Observasi

Dalam karya ini, penulis mengambil beberapa referensi-referensi dari film animasi lain. Penulis akan menggunakan beberapa cara untuk menelaah warna-warna yang ada dalam setiap *shot* menggunakan *website color.adobe.com*. Pengambilan warna yang ada dapat disebut dengan *color quantization*. *Color quantization* sendiri merupakan teknik memproses suatu gambar yang biasanya bertujuan untuk memakan sedikit ruang penyimpanan dan mempercepat pengiriman suatu gambar. Hal ini dilakukan dengan cara mengambil beberapa warna dari suatu gambar dan menjadikannya sebuah *color palette* dan mempersatukan beberapa *pixel* menjadi satu warna dalam palet tersebut. (Huang, 2020)

Dalam pengambilan warna dari *website* tersebut, penulis akan menunjukkan 2 bentuk: roda warna dan *color palette*. Penulis menggunakan *color palette* untuk mencari angka *hue*, *saturation*, dan *luminance*. Setelah itu mengambil kode nama warna dari hasil *color quantization* pada *color palette* tersebut pada roda warna untuk menemukan harmoninya.

Selain pencarian kode nama untuk roda warna, penulis juga menggunakan fitur *Eyedropper* dalam *Clip Studio Paint Pro* untuk menemukan angka pada *hue*, *saturation*, dan *luminance*. Aspek-aspek ini digunakan untuk mengetahui tingkat kekuatannya pada setiap warna dan sebagai perbandingan pada satu sama lain dalam proses observasi, eksperimen, dan analisis.

**Analisis Film animasi 3D “Up” (2009)**

Film animasi 3D ‘Up’ menceritakan seorang laki-laki berumur 79 tahun dengan nama Carl Fredricksen yang sedang mewujudkan impiannya. Carl bermimpi untuk mengikat ribuan balon untuk membuat rumah miliknya terbang ke belantara di Amerika Selatan. Namun di tengah perwujudan

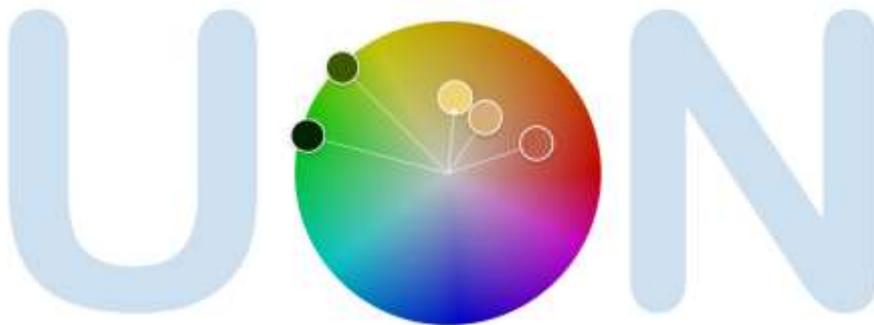
mimpinya tersebut, ia menemukan Russel, bocah laki-laki yang bersembunyi dan menumpang di rumah terbangnya.

#### Analisis Rasa Senang



Gambar 3. 1. Carl dan Ellie berpiknik  
(Up, 2009)

Dalam *scene* masa lalu Carl, *shot* ini merupakan salah satu kenangannya dengan Ellie. Carl dan Ellie yang masih muda baru saja menikah dan mendapatkan tempat tinggal baru untuk mereka berdua. Kemudian kedua pasangan memutuskan untuk berpiknik di bawah pohon pada hari pagi yang cerah.



Gambar 3. 2. Roda dan harmoni warna adegan Carl dan Ellie berpiknik  
(Dokumentas pribadi)

*Scene* Carl dan Ellie yang sedang berpiknik bersama diselubungi dengan kombinasi dari warna hijau, kuning, dan merah yang bersampingan. Pembagian warna tersebut terdiri dari warna hijau yang merupakan warna

alam dan rumputan sedangkan karakter Carl & Ellie diselimuti dengan kombinasi warna kuning. Harmoni warna yang ada dalam *shot* ini berupa *Analogous*.



Gambar 3. 3. Color palette adegan Carl dan Ellie berpiknik  
(Dokumentasi pribadi)

Warna kuning yang ada memiliki tingkat *Saturation* yang lebih rendah dibandingkan dengan warna hijau. Hal ini terlihat dari warna kuning yang ada memiliki jangkanya *saturation* dari 55 hingga 82 sedangkan warna hijau memiliki *saturation* di atasnya seperti 90 sampai 96. Namun warna kuning tersebut memiliki tingkat *Luminance* yang lebih tinggi seperti 66 dan 71 sedangkan warna hijau memiliki angka yang jauh lebih rendah. Hal ini membuat warna kuning yang merupakan warna paling mencolok menjadi lebih elegan namun tetap cerah seperti yang dikatakan Patti Bellantoni. (2005)

Selain menjadi pemberi suasana cerah, warna kuning juga menunjukkan rasa senang atau *joy* seperti yang dikatakan dalam roda emosi milik Plutchik (1998). Hal ini mendukung emosi yang dirasakan oleh Carl & Ellie saat mereka melakukan piknik bersama.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## Analisis Rasa Kesedihan



Gambar 3. 4. Adegan Carl dan Ellie mendapatkan kabar akan kandungan Ellie

(Up, 2009)

Setelah banyak perayaan dan persiapan untuk kelahiran anak pertama mereka, Carl dan Ellie mendapatkan berita dari pengecekan di rumah sakit bahwa Ellie tidak dapat memiliki anak karena kandungannya mengalami keguguran. Hal ini membuat kedua pasangan tersebut merasa sedih dan hampa.

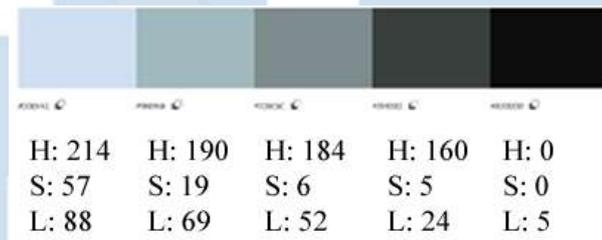


Gambar 3. 5. Roda dan harmoni warna adegan Carl dan Ellie di rumah sakit

(Dokumentasi pribadi)

Harmoni warna yang ada dalam *shot* ini berupa cenderung menjerus ke *Analogous* karena memainkan luminance, hue dan *saturation* yang berbeda dan bersampingan dari satu sama lain. Dalam roda warna yang ada, kombinasi warna yang ada menjerus pada warna dingin terutama dengan

adanya *hue* biru. Seperti yang dikatakan Bleicher (2012), warna yang cenderung dingin dapat memberikan kesan kesedihan, depresi, dan kehampaan. Warna yang ada dalam *shot* ini menjurus ke *hue* dingin dan tidak sepenuhnya tidak berwarna.



H: 214	H: 190	H: 184	H: 160	H: 0
S: 57	S: 19	S: 6	S: 5	S: 0
L: 88	L: 69	L: 52	L: 24	L: 5

Gambar 3. 6. Color palette adegan Carl dan Ellie di rumah sakit

(Up, 2009)

Seperti yang dikatakan dalam paragraf sebelumnya, warna yang tidak sepenuhnya abu-abu. Hal ini terlihat dari variasi warna seperti warna *hue* 160, *saturation* 5, dan *luminance* 24 hingga *hue* 214, *saturation* 57, dan *luminance* 88 sedangkan warna gelap menjadi keseluruhan *foreground* dengan *hue* 0, *saturation* 0, dan *luminance* 5. Dengan pewarnaan seperti ini, mata penonton akan fokus pada ruangan dalam di mana Carl dan Ellie berada.

#### Analisis Rasa Takut

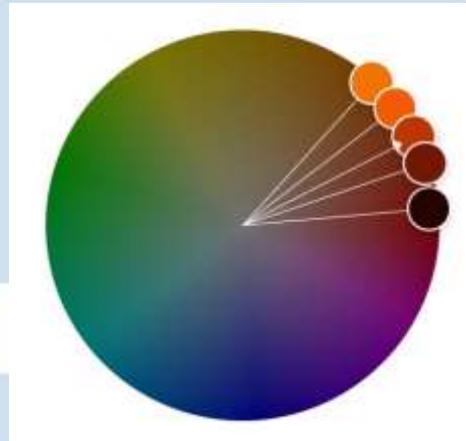


Gambar 3. 7. Adegan Carl, Russell, dan Dug terpojok

(Up, 2009)

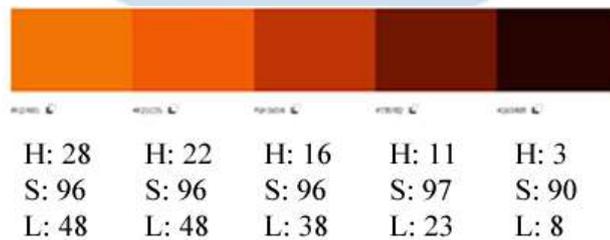
Dalam *scene* ini, Carl, Russell, dan Dug menonton rumah terbang melihat rumah terbang Carl yang dibakar oleh karakter antagonis Charles. Carl dan

Russell terlihat terkejut sedangkan Dug terlihat takut. *Shot* ini diselubungi dengan warna merah dan oranye.



Gambar 3. 8. Roda dan harmoni warna adegan Carl, Russell, dan Dug terpojok  
(Dokumentasi pribadi)

Harmoni warna yang ada merupakan *Analogous* yang terbentuk dari golongan *hue* merah hingga oranye yang bersampingan.



Gambar 3. 9. Color palette adegan Carl, Russell, dan Dug terpojok  
(Dokumentasi pribadi)

Dalam golongan warna yang ada, keseluruhan *hue* memiliki *saturation* yang tinggi. Berhubung dengan kemunculan Charles yang merupakan karakter antagonis dalam animasi *Up*, warna merah dapat menunjukkan motif kejahatan dan rasa agresif seperti yang dikatakan Patti Bellantonni (2005).

Di saat warna merah menunjukkan motif kejahatan dan rasa agresif, di sisi lain warna oranye dapat diasosiasikan dengan rasa tegang. Rasa tegang ini mendeskripsikan seakan-akan sesuatu yang besar akan datang seperti yang dikatakan dalam roda emosi milik Plutchik (1980)

### Analisis Film Animasi 'Rang-Tan' (2018)

Film animasi pendek 'Rang-Tan' ini menceritakan seekor orang utan yang masuk ke dalam kamar seorang anak. Film animasi ini merupakan pesan pengingatan bagaimana perusakan hutan mengancam populasi orang utan.

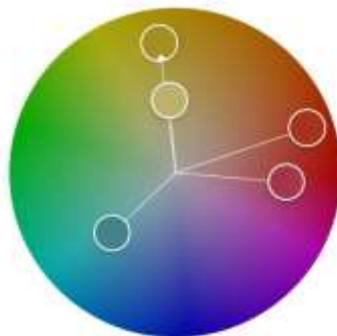
#### Analisis Rasa Senang



Gambar 3. 10. Rang-tan sedang bermain dalam kamar karakter gadis

(Rang-tan, 2018)

Dalam *scene* ini, terlihat karakter orang utan bernama Rang-tan yang menyelinap masuk ke kamar seorang gadis kecil. Rang-tan terlihat memainkan dan memberantakkan barang-barang milik gadis kecil tersebut sambil memanjat kesana kemari.



Gambar 3. 11. Roda dan harmoni warna adegan Rang-tan bermain dalam kamar karakter gadis

(Dokumentasi pribadi)

Dalam *scene* ini, kombinasi warna yang ada berbentuk harmoni warna *Triads* di mana warna tergolong menjadi 3 dan bertolak belakang dari satu sama lain. Warna golongan biru dan kuning yang terdapat pada *environment* sedangkan warna merah menjadi warna karakter.

				
H: 350 S: 50 L: 43	H: 186 S: 36 L: 41	H: 50 S: 65 L: 39	H: 49 S: 40 L: 58	H: 11 S: 73 L: 38

Gambar 3. 12. Color palette adegan Rang-tan bermain dalam kamar karakter gadis  
(Dokumentasi pribadi)

Warna kuning dan biru yang terdapat pada *environment* terlihat lebih sunyi dibandingkan dengan warna karakter Rang-tan. Warna *environment* berkisar pada *saturation* 36, 65, dan 40 sedangkan warna Rang-tan memiliki tingkat *saturation* 73 dan boneka yang dimainkannya dengan *saturation* 50.

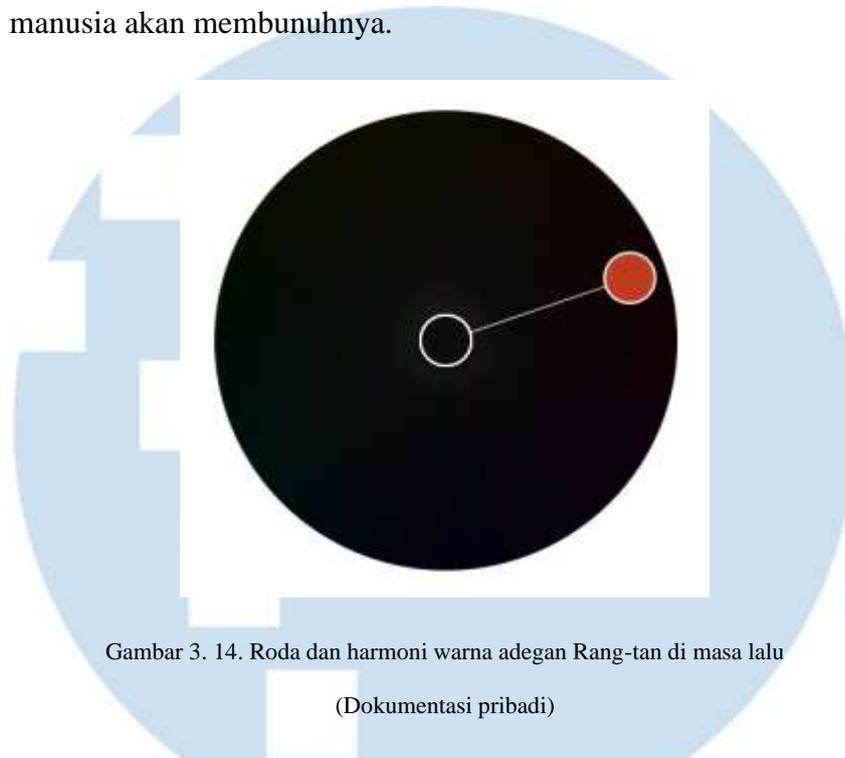
#### Analisis Rasa Takut



Gambar 3. 13. Rang-tan di masa lalu  
(*Rang-tan*, 2018)

Setelah *scene* di mana Rang-tan memberantakkan kamar gadis tersebut. Kemudian terdapat *flashback* yang dimainkan tentang masa lalu Rang-tan dan mengapa ia berada di kamar gadis tersebut. *Scene flashback* ini menunjukkan bagaimana manusia merusak lingkungan hidup dan rumah

Rang-tan. Dalam *scene* ini juga, Rang-tan mengatakan bahwa ia takut jika manusia akan membunuhnya.



Gambar 3. 14. Roda dan harmoni warna adegan Rang-tan di masa lalu

(Dokumentasi pribadi)

*Scene* ini sepenuhnya hitam putih namun hanya karakter Rang-tan yang berwarna sehingga jarak garis yang ada terdapat dalam roda warna cenderung *Monochromatic* karena masih terdapat permainan *luminance*.

				
H: 0	H: 11	H: 0	H: 0	H: 0
S: 0	S: 73	S: 0	S: 0	S: 0
L: 2	L: 43	L: 95	L: 45	L: 5

Gambar 3. 15. Color palette adegan Rang-tan di masa lalu

(Dokumentasi pribadi)

Permainan *luminance* terdapat pada keseluruhan warna *scene* yang terdapat pada *environment* dari angka 2 hingga 95. Karakter Rangtan merupakan satu-satunya yang mencolok dengan *hue* 11, *saturation* 73, dan *luminance* 43.

### Analisis Film Animasi 2D ‘Kitbull’ (2019)

Film animasi ini bercerita tentang pertemuan dan munculnya pertemanan antara seekor kucing liar dengan anjing pitbull petarung. Awalnya, karakter kucing merasa takut pada Pitbull dan sering bersembunyi darinya terutama setelah melihat majikan Pitbull mengajarkan anjing tersebut dengan menggigit serta merusakkan suatu boneka. Namun setelah banyak rasa takut, kucing dapat mendekati Pitbull dan kemudian mereka kabur serta mendapatkan majikan yang lebih baik.

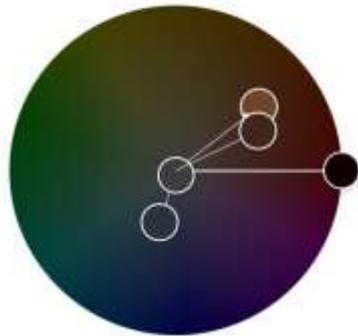
#### Analisis Rasa Takut



Gambar 3. 16. Perspektif Kucing pada Pitbull

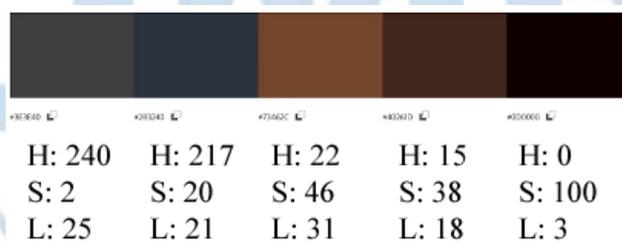
(Kitbull, 2019)

Dalam *scene* ini, Pitbull telah ditendang ke luar dari rumahnya karena kalah dalam bertarung. Seluruh tubuhnya dipenuhi luka dan Kucing yang mengintip dari kardusnya tidak sengaja terjatuh. Kemudian ia secara tidak sengaja memerangkap lehernya dalam sampah plastik. Pitbull melihat semua ini dan memutuskan untuk menolong namun dalam perspektif Kucing, gigi Pitbull yang terbuka terasa mengancam untuknya dan Kucing menggigil ketakutan.



Gambar 3. 17. Roda dan harmoni warna adegan perspektif Kucing pada Pitbull  
(Dokumentasi pribadi)

Harmoni warna yang terdapat dalam *scene* ini berupa *Complementary* karena warna yang ada tidak bersampingan dengan dekat melainkan lebih merujuk ke bertolak belakang dari satu sama lain. Warna yang bertolak belakang di sini merupakan warna biru dan oranye. Berdasarkan teori roda emosi Plutchik (1980), warna biru yang ada dalam roda warna tersebut menunjukkan *grief, sadness, pensiveness* dan oranye menunjukkan *vigilance, anticipation, interest*. Namun dalam roda warna yang didapatkan dari *color.adobe.com*, warna oranye yang berada di tengah dapat dikatakan menunjukkan *anticipation* dan biru merujuk ke dalam menandakan *grief*. Selain menjadi warna yang bertolak belakang dengan biru, warna oranye ini dapat mengkomunikasikan rasa antisipasi karakter kucing pada gigi tajam Pitbull.



Gambar 3. 18. Color palette adegan perspektif Kucing pada Pitbull  
(Dokumentasi pribadi)

Dalam *scene* ini, warna yang ada memiliki suhu warna yang kontras pada satu sama lain seperti biru dan oranye. Biru terdapat pada keseluruhan *environment* dengan tingkat *luminance* 21 sedangkan warna hangat seperti oranye memiliki tingkat *luminance* yang bervariasi seperti 18 hingga 31. Namun sesuai dengan *environment*, warna oranye ini berasal dari lampu yang ada di belakang Pitbull sehingga menciptakan pewarnaan kontras antara warna hangat dan dingin seperti yang dikatakan Holtzschue (2016).

Dengan pewarnaan dalam *lighting* yang kontras, hal ini membuat wujud Pitbull menjadi lebih jelas di mata penonton seperti yang dikatakan O'Connor (2015). Dengan informasi yang ada, penonton dapat mengetahui apa yang menjadi titik fokus dalam animasi dan dari penglihatan si Kucing.

#### Analisis Rasa Sedih



Gambar 3. 19. Kucing menemani Pitbull yang sedih

(Kitbull, 2019)

Setelah Pitbull menolong Kucing dari sampah yang memerangkap lehernya, Kucing mencakar Pitbull. Hal ini membuat Pitbull memutuskan untuk menyendiri dalam kandangnya sambil menangis. Keesokan hari, Kucing melihat Pitbull yang masih berdiam dan menyendiri dalam kandangnya. Setelah itu, Kucing merasa iba dan memutuskan untuk menemani anjing tersebut.



Gambar 3. 20. Roda dan harmoni warna adegan kucing menemani Pitbull  
(Dokumentasi pribadi)

Warna yang terdapat dalam *scene* ini membentuk harmoni *Analogous* dalam golongan warna biru yang bersampingan pada satu sama lain.



Gambar 3. 21. Color palette adegan kucing menemani Pitbull yang sedih  
(Dokumentasi pribadi)

Warna yang berharmoni *Analogous* ini memiliki *hue* yang berbeda dengan *hue* 249, 207, 196, 206, dan 196. Warna *scene* bergradasi dari yang lebih gelap ke arah luar kandang dengan *luminance* 3 hingga 23. Namun, analisa pada *saturation* terlihat rendah dari 14 hingga 50. Berhubung dengan emosi Pitbull yang menyendiri dan merasa sedih, hal ini memancarkan bagaimana warna dingin dapat menunjukkan rasa suram, depresi, dan kesedihan seperti yang dikatakan oleh Bleicher (2012).

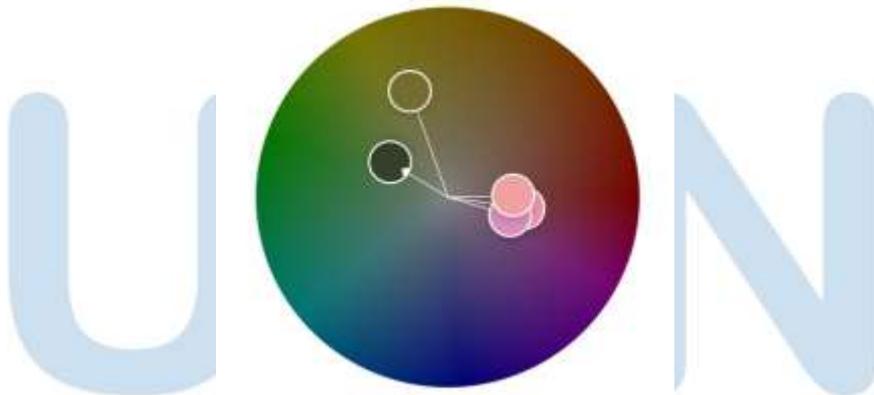
Begitu juga seperti yang dikatakan dalam roda emosi milik Plutchik (1980) di mana *hue* biru yang ada dalam *shot* menunjukkan *grief*. *Grief* sendiri merupakan rasa kesedihan yang paling tinggi dalam roda emosi.

## Analisis Rasa Senang



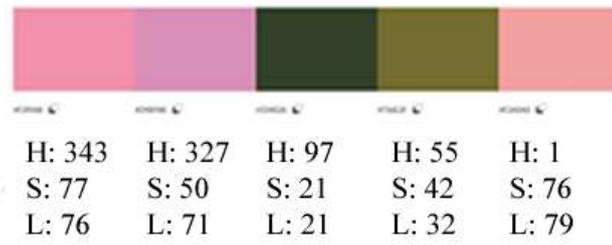
Gambar 3. 22. Kucing dan Pitbull menemukan majikan yang baik  
(Kitbull, 2019)

Setelah kabur dari majikan anjing petarung tersebut, Pitbull dan Kucing hidup di jalan dan kemudian didekati oleh seorang wanita yang memberi mereka makanan. Awalnya, Pitbull yang telah dilukai oleh majikan sebelumnya merasa ragu untuk membuka diri. Namun setelah mendapatkan elusan pada kepalanya, ia merasa nyaman hingga wanita dan kekasihnya mengadopsi Pitbull dan Kucing.



Gambar 3. 23. Roda dan harmoni warna adegan Kucing dan Pitbull menemukan majikan baik  
(Dokumentasi pribadi)

Harmoni warna yang terdapat dari *scene* ini menunjukkan *Complementary* dengan warna hijau yang terdapat pada alam sekitar dan golongan warna pink menjadi bagian dari langit.



Gambar 3. 24. Color palette adegan Kucing dan Pitbull menemukan majikan baik

(Dokumentasi pribadi)

Dalam *scene*, warna ada memiliki *saturation* rendah pada golongan hijau dibandingkan dengan warna langit pink dengan angka 50, 76, dan 77.

Setelah menganalisa setiap *scene* dari animasi-animasi yang ada, penulis kemudian membuat tabel perbandingan. Tabel perbandingan ini menunjukkan penggolongan setiap *scene* dengan emosi yang ada serta dengan informasi *Hue*, *Saturation*, *Luminance*, dan harmoni warna.

Table 3. 1. Perbandingan *scene* emosi takut

Takut			
Animasi	Scene	Hue, Saturation, Luminance	Harmoni Warna
Up		Hue: 28, 22, 16, 11, 3 Saturation: 96, 96, 96, 97, 90 Luminance: 48, 48, 38, 23, 8	Analogous

<i>Rangtan</i>		<i>Hue: 0, 11, 0, 0, 0</i> <i>Saturation: 0, 73, 0, 0, 0</i> <i>Luminance: 2, 43, 95, 45, 5</i>	Monochromatic
<i>Kitbull</i>		<i>Hue: 240, 217, 22, 15, 0</i> <i>Saturation: 2, 20, 46, 38, 100</i> <i>Luminance: 25, 21, 31, 18, 3</i>	Complementary

Dalam tabel analisa *scene* emosi takut, warna yang lebih banyak digunakan dan mirip dengan satu-sama lain ialah warna hangat dengan *hue* 11. Dalam tabel analisa *scene* emosi takut, warna yang lebih banyak digunakan dan mirip dengan satu-sama lain ialah warna hangat dengan *hue* 11 hingga 22. Namun perbedaan yang ada ialah di mana *scene Rangtan* tidak memiliki *saturation* secara garis besar dan penggunaan warna pada animasi *Up* lebih berdekatan dibandingkan dengan *Kitbull* yang bertolak belakang.

**Table 3. 2.** Perbandingan *scene* emosi sedih

Sedih			
Animasi	Scene	Hue, Saturation, Luminance	Harmoni Warna
Up		Hue: 214, 190, 184, 160, 0 Saturation: 57, 19, 6, 5, 0 Luminance: 88, 69, 52, 24, 5	Analogous
Kitbull		Hue: 249, 207, 196, 206, 196 Saturation: 23, 53, 17, 14, 50 Luminance: 12, 3, 12, 22, 23	Analogous

Untuk acuan *scene* sedih, kedua referensi memiliki warna yang dingin seperti biru dan hijau. *Hue* yang ada juga berdekatan dengan satu sama lain seperti *hue* 184, 190, 196, 207, dan 214. *Saturation* yang ada juga tidak melebihi 57. Kombinasi yang ada membentuk harmoni warna *Analogous* untuk kedua referensi yang ada.

**Table 3. 3.** Perbandingan *scene* emosi senang

Senang			
Animasi	Scene	Hue, Saturation, Luminance	Harmoni Warna
<i>Up</i>		Hue: 120, 78, 45, 33, 11 Saturation: 90, 96, 82, 55, 48 Luminance: 8, 18, 71, 66, 52	<i>Analogous</i>
<i>Rangtaran</i>		Hue: 350, 186, 50, 49, 11 Saturation: 50, 36, 65, 40, 73 Luminance: 42, 41, 39, 58, 38	<i>Triad</i>
<i>Kitbull</i>		Hue: 343, 327, 97, 55, 1 Saturation: 77, 50, 21, 42, 76 Luminance: 76, 71, 21, 32, 79	<i>Complementary</i>

Untuk *scene* emosi senang, kesamaan yang ada ialah penggunaan warna yang merujuk pada warna hangat secara mayoritas. Secara spesifik, warna kuning lebih banyak digunakan terutama dari referensi animasi *Up* dan

*Rangtan* seperti *hue* 45, 33, 50, dan 49. Sedangkan *saturation* yang terdapat pada *hue* kuning bertimpal balik dari kuning lainnya, seperti pada animasi *Up* yang memiliki *hue* 45 dengan *saturation* 82 sedangkan *hue* 33 dengan *saturation* 55. Sama juga dengan animasi *Rangtan* yang memiliki *hue* 50 dengan *saturation* 65 dan *hue* 49 dengan *saturation* 40.

c. Studi Pustaka

Dalam penciptaan karya ini, penulis akan menggunakan teori-teori sebagai berikut:

1.) Teori Utama

1.1) Teori Warna dalam Film (Patti Bellantoni, 2005)

Penulis menggunakan teori ini agar dapat memutuskan warna apa yang sesuai dengan emosi karakter dalam animasi.

1.2) Teori Harmoni Warna (Eiseman, 2017)

Penulis menggunakan teori ini agar dapat menata warna-warna yang ada dalam *scene* animasi.

1.3) Teori *Hue, Saturation, and Luminance* (Brunick & Cutting, 2014)

Penulis menggunakan teori ini untuk menentukan *hue*, *saturation*, dan *luminance* pada tata warna.

1.4) Teori Emosi (Plutchik & Kellerman, 1980)

Penulis menggunakan teori ini untuk menganalisa dan menentukan tiap emosi yang ada dalam *scene* dengan tujuan menyesuaikan dengan warna.

2.) Teori Pendukung

1.1) Teori Lighting (Laundau, 2014)

Penulis menggunakan teori ini agar dapat menerapkan pencahayaan yang sesuai dengan suasana dan *environment*.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam eksperimen ini, penulis melakukan sedikit percobaan menggunakan teori warna, simbolisasi warna, dan hasil observasi yang digunakan serta program *Clip Studio Paint* dalam proses eksperimen.

Dalam perancangan ini juga, penulis akan menyesuaikan tata warna dengan desain karakter dan *environment* yang ada. Namun warna desain karakter dan *environment* tidak akan menjadi pembahasan dalam karya tulis ini.



Gambar 3. 25. Desain karakter Gugun

(Dokumentasi pribadi)

*Scene 14 Shot 14* (Gugun merasa ketakutan dalam mimpi)

Dalam *scene* ini, Gugun sedang mengintip dari kotak bekal dalam mimpinya dan melihat tumpukan makanan berubah menjadi warna ungu dan hitam. Gugun merasa terkejut dan juga takut akan *monster* yang ada dalam mimpinya.



Gambar 3. 26. Pre-color *scene 14 shot 14*

(Dokumentasi pribadi)

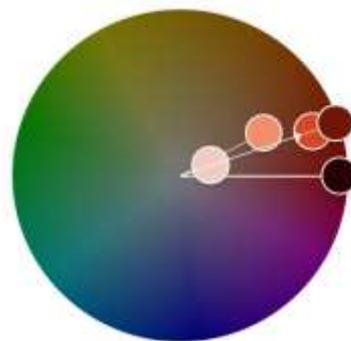
Dalam eksperimen ini, penulis mencoba untuk menggunakan hasil analisa dari tabel-tabel referensi dan acuan yang ada.



Gambar 3. 27. Eksperimen *scene 14 shot 14*

(Dokumentasi pribadi)

Dalam eksperimen pertama pada *scene 14 shot 14*, penulis mencoba untuk menggunakan warna hangat seperti merah dan oranye seperti pada *scene* takut dari animasi *Up* dan kesamaan akan adanya warna hangat dalam hasil tabel observasi. Untuk menerapkan warna ini, penulis menggunakan *layer mode Colour*. Warna merah dan oranye yang digunakan diharapkan untuk memancarkan rasa agresif dari monster dalam mimpi buruk Gugun sehingga Gugun merasa takut padanya. Dengan mayoritas warna dari merah hingga oranye, harmoni warna yang ada berbentuk *Analogous*.



Gambar 3. 28. Roda dan harmoni warna eksperimen *scene 14 shot 14*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 29. Color palette eksperimen scene 14 shot 14

(Dokumentasi pribadi)

Dalam eksperimen ini, penulis menerapkan *saturation* yang tinggi seperti 97 dan 71 untuk keseluruhan gambar dan *background* yang mayoritas berwarna gelap agar mata fokus pada subjek-subjek yang ada terutama Gugun. Namun dalam eksperimen ini, warna yang terasa masih terlihat *flat* dan tidak adanya rasa tegang muncul.

#### *Scene 16 Shot 3* (Gugun merasa sedih)

Dalam *scene* ini, Gugun terbangun dari mimpi buruk dan melihat sosok ayahnya. Kemudian ia menghadapkan punggungnya pada Asep dan mengalami emosi kesedihan. Hal ini karena bekal yang diberikan Asep saat perayaan Hari Bekal Nasional di sekolah tidak sesuai dengan ekspektasinya sehingga Gugun ditertawakan oleh teman-temannya serta mendapatkan mimpi buruk.



Gambar 3. 30. Pre-color *scene 16 shot 3*

(Dokumentasi pribadi)

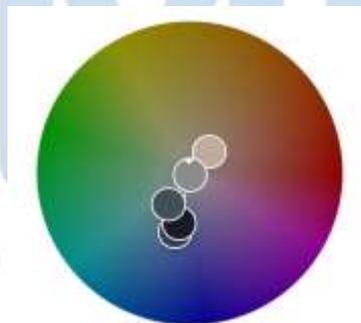


Gambar 3. 31. Desain *environment* kamar Gugun  
(Dokumentasi pribadi)

Desain dan warna dasar *environment* tidak akan dibahas, namun penulis akan menggunakannya sebagai *lighting* dikarenakan adanya jendela dalam *scene 16 shot 3*.



Gambar 3. 32. Eksperimen *scene 16 shot 3*  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 33. Roda dan harmoni warna eksperimen *scene 16 shot 3*  
(Dokumentasi pribadi)

Dalam eksperimen ini, harmoni warna yang terbentuk berupa *Complementary* dengan warna Gugun sendiri yang menjurus ke kuning dan *environment* keseluruhannya merujuk ke warna dingin seperti biru dan hijau. Dalam eksperimen *scene* sedih ini, penulis menerapkan *hue* yang berdekatan dengan hasil observasi. Dalam hasil observasi, *hue* yang ada berkisar dari 196 hingga 249. Untuk aspek *saturation* dan *luminance*, lebih mendekati hasil observasi pada animasi *Up* (2005).



Gambar 3. 34. Color palette eksperimen scene 16 shot 3

(Dokumentasi pribadi)

Dalam *scene* ini, penulis bereksperimen untuk menggunakan warna dingin dan *saturation* rendah. Namun dengan *saturation* yang rendah, hasil eksperimen ini kurang mengkomunikasikan rasa kesedihan karakter terutama berdasarkan teori roda emosi Plutchik (1980) di mana warna biru dengan *saturation* cukup tinggi dapat menunjukkan rasa *grief*.

*Scene 20 Shot 5* (Gugun merasa senang memakan makanan lezat)

Dalam *scene* ini, Gugun yang bangun tidur keesokan harinya mencium bau makanan dan setelah ia menemukan banyak makanan tertata di atas meja makannya, Ia mencicipi salah satunya. Kemudian Gugun merasa senang setelah merasakan makanan tersebut dan menikmatinya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3. 35. *Pre-color scene 20 shot 5*

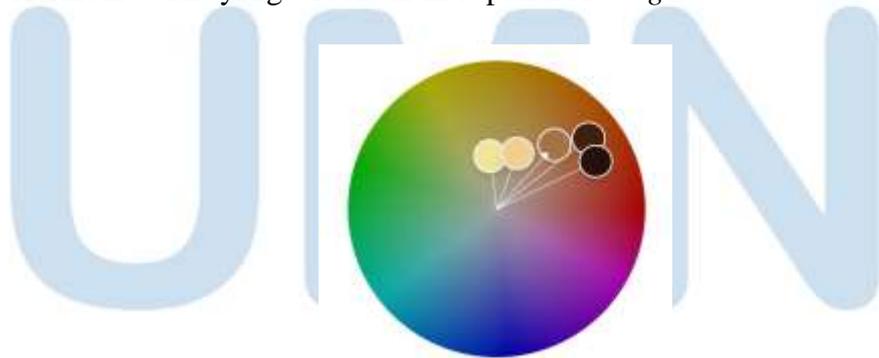
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 36. Eksperimen *scene 20 shot 5*

(Dokumentasi pribadi)

Dalam eksperimen untuk *scene* emosi senang, penulis menggunakan warna yang secara mayoritas muncul dalam tabel emosi senang yaitu kuning. Harmoni warna yang terbentuk merupakan *Analogous*.



Gambar 3. 37. Roda dan harmoni warna eksperimen *scene 20 shot 5*

(Dokumentasi pribadi)

U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S  
M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A

Dalam eksperimen ini, warna kuning yang terbentuk memiliki *saturation* yang terlalu tinggi dan mencolok sehingga menyakiti mata seperti yang dikatakan dalam teori milik Patti Bellantoni (2005).



Gambar 3. 38. *Color palette* eksperimen *scene 20 shot 5*

(Dokumentasi pribadi)

#### e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

##### *Scene 14 Shot 14*

##### Eksplorasi 1

Dalam eksplorasi ini, penulis akan mencoba untuk menggunakan acuan lain dari animasi *Kitbull*. Dalam observasi pada animasi *Kitbull*, mayoritas warna yang ada berwarna biru namun memiliki sentuhan warna lawannya seperti oranye sebagai cahaya. Selain itu, tingkat *luminance* yang ada dalam hasil observasi animasi tersebut memiliki angka yang rendah, berkisar dari 3 hingga 31. Dari penggunaan warna biru yang gelap dan pencahayaan oranye tersebut, penulis mengimplementasikannya dalam eksplorasi ini.



Gambar 3. 39. Eksplorasi 1 *scene 14 shot 14*

(Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan warna, pemilihan ini tidak sesuai dengan teori yang digunakan walau pun memang keadaan mimpi dimulai dari rasa yang lebih tenang. Dalam teori Plutchik (1980), warna yang ada dalam *shot* eksplorasi ini mendekati ke arah *grief* dan warna oranye yang ada jatuh pada *anticipation*. Lain dengan karakter kucing dalam animasi *Kitbull* yang kemudian berantisipasi untuk menyerang walau pun merasa takut, Gugun dalam animasi ini tidak menyerang untuk melindungi diri sendiri.

#### Eksplorasi 2



Gambar 3. 40. Eksplorasi 2 scene 14 shot 14

(Dokumentasi pribadi)

Untuk eksplorasi selanjutnya, penulis menggunakan *Rangtan* sebagai acuan dengan menerapkan warna *saturation 0* pada keseluruhan kecuali karakter Gugun dengan warna dasarnya pada desain karakter yang ada. *Saturation 0* ini langsung diambil dari *color palette* animasi *Rang-Tan* (2019)

#### Eksplorasi 3



Gambar 3. 41. Eksplorasi 3 scene 14 shot 14

(Dokumentasi pribadi)

Eksplorasi ketiga, penulis menerapkan kembali *Up* sebagai acuan selanjutnya namun mempertegas warna hangat menjadi panas dan memberikan *low key lighting* yang menurut Landau (2014) dapat menciptakan kesan dramatis dan tegang.

Selain itu, warna merah dan oranye yang ada memberikan kesan rasa marah yang luar biasa (*rage*) dan waspada (*vigilance*) dalam roda emosi Plutchik (1980). Namun aspek yang sekadar marah dalam roda emosi ini tidak terlalu dirasakan oleh karakter Gugun yang justru lebih merasa kaget dan takut pada monster yang muncul dalam mimpi buruknya

#### *Scene 16 Shot 13*

#### Eksplorasi 1



Gambar 3. 42. Eksplorasi 1 scene 16 shot 13

(Dokumentasi pribadi)

Dalam eksplorasi ini, penulis menggunakan *scene* dari animasi '*Up*' yang menunjukkan kesedihan dan memiliki warna abu-abu dan hijau dingin. Namun dalam roda emosi Plutchik (1980), warna hijau tidak ada yang memberikan kesan kesedihan melainkan ketakutan.

## Eksplorasi 2



Gambar 3. 43. Eksplorasi 2 scene 16 shot 13

(Dokumentasi pribadi)

Dalam eksplorasi ini, penulis menjadikan *scene* dari animasi ‘*Kitbull*’ sebagai acuan. Dengan kesamaan waktu dalam *scene* ini yang berupa malam hari. Namun warna biru sendiri memiliki dua arti yang tepat untuk situasi ini. Menurut Bellantoni (2005), warna biru dapat memberikan kesan kolam yang tenang atau kesedihan. Sedangkan dalam *scene* ini, warna biru menunjukkan situasi yang tenang dan tidak heboh namun tetap memberikan informasi bahwa Gugun merasa sedih. Rasa kesedihan itu juga dimunculkan sesuai dengan roda emosi Plutchik (1980).

## Scene 20 Shot 5

## Eksplorasi 1



Gambar 3. 44. Eksplorasi 1 scene 20 shot 5

(Dokumentasi pribadi)

Eksplorasi pertama pada *scene* senang, penulis menggunakan warna kuning yang digunakan secara mayoritas dalam *scene* senang dari animasi ‘Up’ dan ‘Rangtan’. Selain warna kuning yang menjadi pengartian cerah dan sesuai dengan emosi Gugun setelah mencicipi makanan yang enak tersebut, penulis juga tidak memberikan bayangan agar menunjukkan rasa nyaman daripada dramatik seperti yang dikatakan Landau (2014).



#F2C88C	#F2C88C	#8C6C5C	#C88C6C	#6C4C3C
H: 39	H: 39	H: 28	H: 22	H: 15
S: 80	S: 73	S: 26	S: 53	S: 38
L: 74	L: 81	L: 36	L: 68	L: 18

Gambar 3. 45. Color palette eksplorasi 1 scene 20 shot 5  
(Dokumentasi pribadi)

## Eksplorasi 2



Gambar 3. 46. Eksplorasi 2 scene 20 shot 5  
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya penulis menggunakan *scene* dari ‘Kitbull’ yang menunjukkan rasa senang. Namun dalam eksplorasi kali ini, penulis merasa warna ini akan melenceng dari perasaan senang akan makanan namun warna ini lebih merujuk untuk menunjukkan rasa kepolosan dan rasa feminim untuk anak gadis muda seperti yang dikatakan Patti Bellantoni (2005).

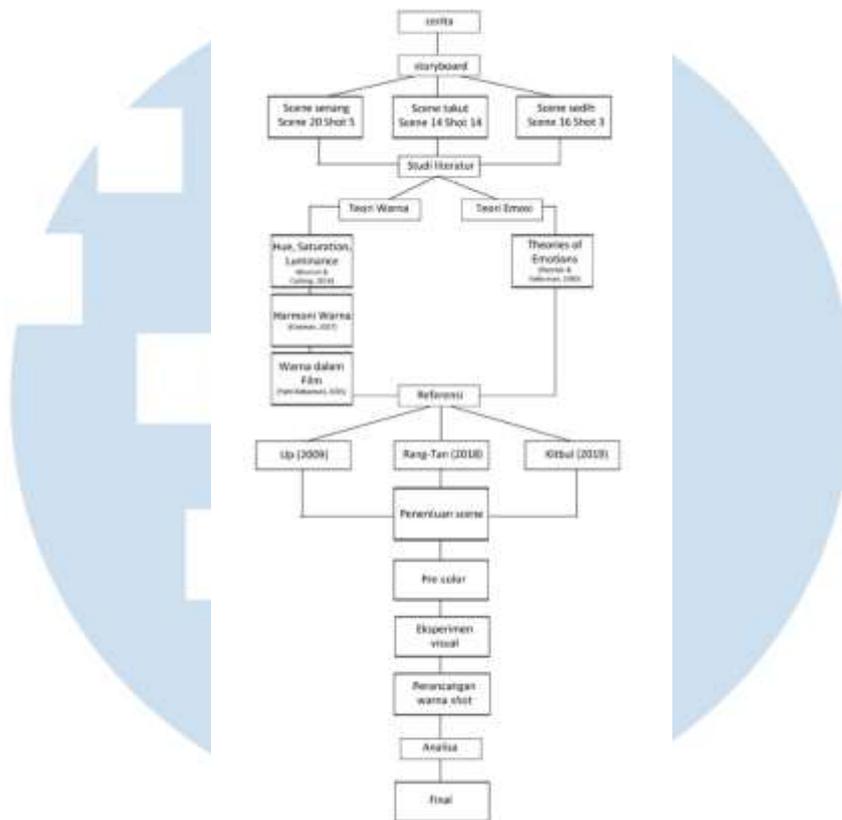
Tidak hanya dari teori dalam film tersebut, warna pink ini juga melenceng dari perasaan senang (*joy*) dalam roda emosi Plutchik (1980).

## 2. Produksi

Pada proses produksi ini, penulis memulai dari pembuatan cerita yang kemudian dijadikan *storyboard*. Setelah itu, penulis memilih beberapa *shot* yang ingin dibahas dalam penataan warna yaitu *scene 20 shot 5*, *scene 14 shot 14*, dan *scene 16 shot 3*. Pembagian pembahasan ini disesuaikan dengan emosi setiap *scene* seperti takut, sedih, dan senang. Setelah itu, penulis akan mencari studi literatur yang dibagi menjadi 2 bagian yaitu teori warna dan teori emosi. Untuk teori warna sendiri terdiri dari *Hue, Saturation, Luminance* milik Brunick & Cutting (2014), teori harmoni warna milik Eiseman (2017), dan teori warna dalam film milik Patti Bellantoni (2005). Di sisi lain, penulis menggunakan teori emosi *Theories of Emotions* milik Plutchik & Kellerman (1980).

Setelah menentukan studi literatur yang ada, penulis kemudian mengambil referensi sebagai bahan analisa dan acuan yang berupa animasi di antaranya *Up* (2009), *Rangtan* (2018), dan *Kitbull* (2019). Dari animasi-animasi yang ada, penulis mengambil *scene* yang memancarkan emosi sesuai dengan pembahasan untuk dianalisa. Kemudian penulis melakukan proses *pre-color* pada *shot* karya dan melakukan eksperimen visual. Setelah itu penulis merancang *shot* karya yang ada dan melakukan analisa pada karya tersendiri. Setelah memastikan hasil analisa, penulis masuk ke dalam proses *Final*.

### 3. Pasca Produksi



Gambar 3. 47. Skema produksi

(Dokumentasi pribadi)