



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

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film pendek berjudul “Spring Forth” merupakan sebuah film dengan genre drama *fantasy* yang mengisahkan tentang percintaan dan persahabatan dengan mengangkat tema visual *cartoon*. Genre *fantasy* dari film ini ditunjukkan dari jalan cerita, pemilihan karakter, serta gerak dinamis *environment* yang diterapkan dalam film.

Konsep desain *environment* yang penulis lakukan sesuai dengan konsep cerita dan sesuai dengan batasan masalah yang penulis ajukan. Penulis akan merancang konsep desain *environment* dan mengaplikasikannya dalam bentuk 3 dimensi. Selain konsep desain, penulis juga merancang perubahan gerak, bentuk dan warna dalam elemen *environment* yang telah penulis desain.

Dalam pengerjaannya penulis menggunakan studi literatur dalam penerapan gerak *environment* dalam dramatisasi cerita. Selain itu penulis melakukan studi eksisting dengan mengumpulkan berbagai referensi visual dan membuat sketsa konsep gerak *environment* berdasarkan jalan cerita dari film “Spring Forth”.

3.1.1. Sinopsis

Taiyang, adalah dewi matahari yang berteman baik dengan dewi bunga, Yihua. Hanya saja, Taiyang berulah tiap kali melihat temannya hanya memperhatikan Tianfeng, sang dewa angin yang datang berkunjung. Hubungan mereka pun

memburuk, terlebih lagi saat Taiyang tidak sengaja merusak padang bunga milik Yihua. Namun akhirnya setelah mereka menyadari kesalahan masing - masing, mereka pun saling berbaikan dengan menghidupkan kembali padang bunga tersebut.

3.1.2. Posisi Penulis

Pengerjaan film animasi “Spring Forth” dikerjakan oleh tiga anggota tim, yaitu Christina Mutiana yang bertanggung jawab terhadap karakter, Selvi Putri yang bertanggung jawab terhadap animasi, dan penulis yang bertanggung jawab terhadap perancangan konsep desain *environment*, konsep gerak *environment*, *3D environment designer*, animasi, *rendering*, dan *compositing*. *Environment* dalam film ini memegang peranan penting terhadap penyampaian *mood* dan emosi cerita. Dengan adanya gerak dari elemen dalam *environment* serta interaksinya dengan karakter, diharapkan dapat membangun suasana yang tepat bagi penonton.

3.2. Tahapan Kerja

Pengerjaan *environment* dalam film “Spring Forth” diawali dengan pembuatan desain visual yang menyesuaikan dengan konsep cerita, kemudian merancang perubahan elemen-elemen dalam *environment* sesuai dengan cerita.

3.2.1. Konsep Visual

Secara visual, tanaman didesain dengan menggunakan konsep kartun yang mengambil referensi dari konsep pada film animasi “The Croods”, “Cloudy with a Chance of Meatballs 2”, dan beberapa konsep visual game. Konsep visual game

yang cenderung kartun sesuai dengan konsep kartun yang ingin penulis gunakan dalam desain visual dalam *environment* “Spring Forth”.



Gambar 3.1. Contoh *Style* Kartun
(*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*, 2013)

Film “Spring Forth” mengambil *setting* musim semi di sebuah alam dengan 4 musim dalam dunia *fantasy*, dimana elemen alamnya dikendalikan oleh karakter itu sendiri. Dengan desain yang menggunakan referensi bunga pada musim semi dan visual yang bertemakan kartun, penulis mendesain 4 jenis bunga yang akan digunakan dalam film. Bunga mengalami penyederhanaan bentuk, dan desain bunga disesuaikan dengan tema visual dan efisiensi waktu pembuatan simulasi gerakan bunga. *Environment* dengan tema alam dalam film ini ditunjukkan oleh *property* dalam *environment* yang berupa tumbuh-tumbuhan dan juga adanya gerak alami dari tumbuh-tumbuhan tersebut.

3.2.2. *Storyboard*

Penerapan konsep *dynamic environment* didasarkan pada *storyboard* sebagai acuan dan konsep awal penulis dalam membuat rancangan. Dalam *storyboard* ada beberapa rancangan yang menjadi fokus dalam perancangan desain *environment* dan juga gerak didalamnya. Dalam *storyboard* tempat pertama yang muncul dalam cerita adalah hutan cemara yang masih dipenuhi salju. Kemudian tempat berpindah ke hutan lebat dimana salju mulai mencair. Dan tempat terakhir adalah padang bunga yang luas dengan rumput dan pohon cherry blossom di tengahnya.

Konsep gerak pada *storyboard* diperlihatkan ketika pergantian musim, Yihua memekarkan bunga, ketika Tianfeng menyebarkan benih bunga, ketika Taiyang marah pada Yihua, dan ketika mereka berbaikan. Gerak tersebut dirancang dengan maksud untuk mendramatisir adegan agar emosi cerita lebih dapat tersampaikan kepada penonton.

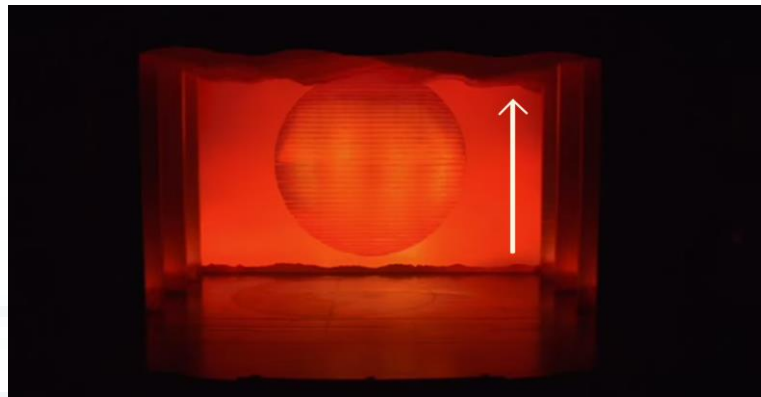
1. Dalam *storyboard* pergantian musim digambarkan dengan adanya salju yang mencair di dedaunan dalam hutan. Namun dalam penerapannya pergantian musim divisualisasikan dengan mencairnya salju dan bertambah besarnya juga daun-daun di pepohonan seiring dengan berjalannya Yihua. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menguatkan keterkaitan Yihua dengan datangnya musim semi.
2. Ketika Yihua keluar dari hutan menuju padang rumput yang belum ditumbuhi bunga, terlihat ia sedang duduk berlutut dan kemudian memekarkan bunga dengan tangannya. Dalam penerapannya ketika bunga

dimekarkan oleh Yihua maka bunga-bunga lain yang ada disekitarnya ikut bermekaran seiring dengan mekarnya bunga di tangan Yihua.

3. Saat Taiyang marah pada Yihua dan Tianfeng, cahaya matahari terlalu panas dan membuat bunga layu. Yihua yang bersedih tidak dapat memekarkan bunga itu dan membuat bunga-bunga kaku tak bergerak. Dalam penerapannya bunga-bunga berlayuan saat Taiyang mulai marah dan diam merunduk saat Yihua sedih.
4. Taiyang yang ingin berbaikan memekarkan bunga-bunga dengan kekuatannya. Dalam penerapannya, bunga-bunga yang berlayuan kembali mekar seperti semula dan mulai kembali bergoyang-goyang.

3.2.3. Konsep *Dynamic*

Penggunaan sistem dinamis dalam latar belakang dapat dilihat dalam seni teater. Biasanya penggunaan *dynamic environment* dalam teater bertujuan untuk mendramatisir suatu adegan dalam teater. Beberapa elemen seperti lampu, panggung, tirai, dan beberapa elemen lainnya, digerakan di atas panggung dengan tujuan tertentu. Misalnya saja dalam teater Disney Broadway yang berjudul “The Lion King”. Salah satu adegan dalam *scene* tersebut memperlihatkan terbitnya matahari. Hal tersebut dilakukan dengan cara menggerakkan matahari yang ada di latar belakang ke atas sehingga matahari tampak terbit. Dengan menggerakkan matahari suasana terbitnya matahari akan lebih dapat diterima oleh penonton dan membuat adegan tampak lebih dramatis.



Gambar 3.2. Gerak Matahari Terbit dalam Panggung Teater

(<https://www.youtube.com/watch?v=YekUQYLG4Qo>)

Contoh lain dari penggunaan gerak dalam dramatisasi adegan adalah dalam teater “Moses” karya Sight & Sound Theatres. Dalam teater ini terdapat adegan dimana karakter pria dan wanita berpisah diatas sebuah jembatan. Untuk membuat adegan ini tampak lebih dramatis panggung didesain agar jembatan dapat bergerak berlawanan arah. Gerak jembatan ini bertujuan untuk memberi kesan kepada penonton bahwa karakter telah dipisahkan satu sama lain.



Gambar 3.3. Jembatan Bergerak Berlawanan Arah dalam Panggung Teater

(https://www.youtube.com/watch?v=A_9dfoTdw9U)

Selain bertujuan untuk mendramatisir adegan, pergerakan dalam latar belakang panggung teater juga dimaksudkan untuk mengganti adegan dengan latar belakang lain. Hal ini dimaksudkan agar memudahkan pergantian adegan teater diatas panggung. Dengan adanya sistem pergerakan untuk mengganti latar belakang penonton tidak perlu menunggu dengan waktu yang lama untuk pergantian latar belakang diatas panggung. Salah satu teater yang menggunakan sistem dalam mengganti latar belakang adalah teater Disney Broadway yang berjudul “Marry Poppins”.



Gambar 3.4. Sistem Pergantian *Scene* dalam Teater Marry Poppins
(<https://www.youtube.com/watch?v=QIUXbtzCJjU>)

Pergerakan latar belakang yang mendramatisir adegan diterapkan pula dalam animasi “Spring Forth”. Adanya pergerakan dalam *environment*

memberikan penekanan emosi yang berbeda. Misalnya pada teater jembatan yang terpisah menandakan dua orang yang terpisah, maka dalam “Spring Forth” bunga yang layu menandakan Yihua yang bersedih. Dengan pemberian gerak layunya bunga diharapkan penonton mendapatkan kesan sedih yang cukup dramatis.





Dalam konsep *dynamic* dalam film animasi “Spring Forth”, konsep yang dibuat berupa perubahan dalam elemen *environment* film “Spring Forth”. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan gerak, perubahan bentuk dan perubahan warna. Perubahan gerak terjadi pada tangkai bunga atau dedaunan, sedangkan perubahan bentuk dan warna ada pada proses mekarnya bunga. Konsep *dynamic* dalam *environment* mengambil referensi dari sebuah film pendek berjudul “Premier Automne” buatan studio Je Regarde. Dalam film ini elemen dalam *environment* bergerak dari awal hingga akhir film. Salah satu scene yang penulis jadikan referensi utama adalah saat bunga-bunga bermekaran beriringan dengan karakter yaitu pada menit 08:09 hingga 08:11.



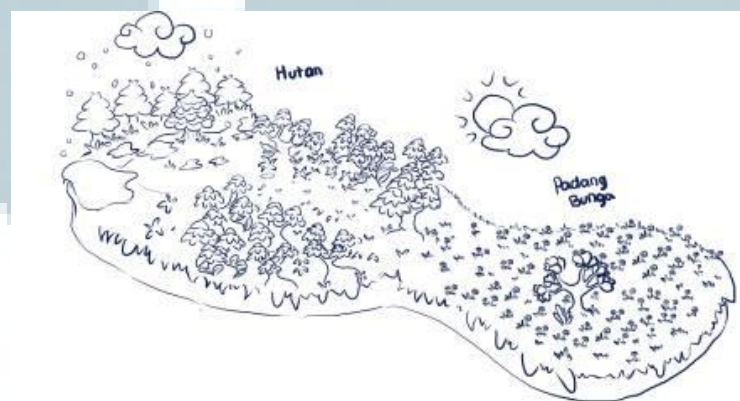
Gambar 3.5. Gerak Bunga dalam Premier Automne
(*Premier Automne*, 2013)

Mekarnya bunga-bunga dalam film ini bukan hanya menunjukkan gerak mekarnya bunga, namun juga menunjukkan adanya perubahan suasana dalam film. Bunga yang bermekaran setelah salju mencair menandakan kembalinya unsur kehidupan yang dibawa karakter perempuan, setelah kematian yang dibawa oleh karakter laki-laki mendominasi tempat tersebut. Hal ini menjadi salah satu referensi bagi penulis dimana adanya gerak dalam *environment* dapat membantu karakter dalam menggerakkan cerita dan memiliki perlambangan-perlambangan tertentu yang berkaitan dengan cerita.

Tabel 3.1. Perbandingan Environment Berdasarkan Kehadiran Dewi Bunga

	Ada Dewi Bunga	Tidak Ada Dewi Bunga
Normal (Awal)		
Senang		-
Sedih		-

Keterkaitan pergerakan bunga dengan Yihua ditunjukkan dengan adanya bunga-bunga yang bermekaran jika Yihua ada di sebuah padang bunga. Apabila tidak Yihua maka hanya akan menjadi padang rumput biasa. Gerak bunga juga mengikuti suasana hati dari Yihua, apabila ia senang maka bunga yang berwarna cerah akan bergoyang kekanan dan ke kiri. Dan ketika Yihua sedih karena bunganya menjadi layu karena Taiyang, maka bunga terlihat merunduk dengan warna kusam dan tidak bergoyang. Hal ini menunjukkan bahwa gerak dari bunga mengikuti keberadaan dan kondisi emosi dari Yihua itu sendiri dan juga mendapat pengaruh dari Taiyang.



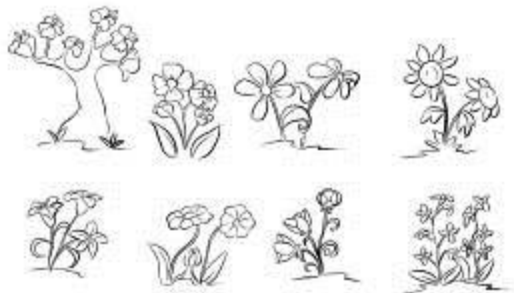
Gambar 3.6. Peta *Environment* “Spring Forth”

Dalam film “Spring Forth”, tiga buah *environment* yang ada dalam adegan. Tempat pertama adalah sebuah hutan cemara yang masih bersalju, tempat pertama kali Yihua bangun dan membuka matanya. Tempat kedua adalah hutan belantara, tempat dimana Yihua berjalan mengikuti Taiyang yang sedang menyinari bumi. Setelah keluar dari hutan, maka Yihua memasuki tempat yang ketiga, yaitu padang bunga. Disini merupakan tempat Yihua memekarkan banyak

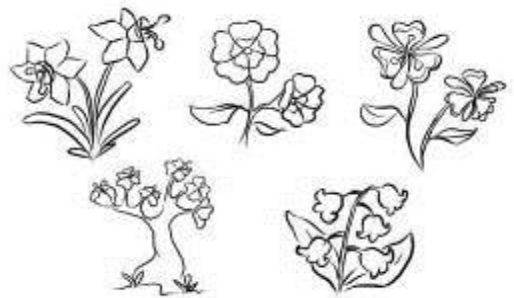
bunga dan juga tempat dimana bunga-bunga tersebut layu nantinya karena ulah Taiyang.

3.2.3.1. Bunga

Sebelum membuat desain bunga penulis melakukan riset terhadap bentuk-bentuk bunga dan gaya visual kartun pada obyek bunga.



Gambar 3.7. Sketsa Konsep Awal Bunga



Gambar 3.8. Sketsa Konsep Bunga yang Terpilih

Pemilihan berbagai macam tanaman yang digunakan dalam film “Spring Forth” mengacu pada jenis-jenis tanaman yang tumbuh pada musim semi, khususnya dalam pemilihan jenis bunga. Bunga-bunga yang dipilih disesuaikan dengan waktu tumbuhnya, misalnya di awal, pertengahan, atau akhir musim semi. Pemilihan jenis bunga juga didasarkan pada perlambangan yang dimiliki oleh tiap jenis bunga.



Gambar 3.9. Konsep Gerak Bunga

Gerak bunga dalam film “Spring Forth” didesain sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Gerak bunga dalam film dibagi menjadi tiga bagian, yaitu gerak mekarnya bunga, gerak tangkai dan kelopak bunga, serta gerak layunya bunga. Penulis mendesain gerakan pada bunga menyesuaikan dengan konsep cerita dan referensi yang penulis temukan. Referensi yang penulis gunakan dalam mendesain gerak bunga menggunakan video *timelapse* dan gambar dokumentasi yang merekam proses tumbuh dan layunya bunga.

1. Daffodil

Daffodil merupakan salah satu bunga penanda bahwa musim semi telah tiba. Bunga ini berwarna kuning atau putih dengan kelopak bunga berjumlah 6 buah dan berbentuk seperti bintang. Sedangkan di bagian tengah berupa mahkota yang berbentuk seperti terompet berwarna putih, kuning atau oranye. Tangkai Daffodil berwarna hijau dengan daun yang mengucup dari tanah disekeliling bunga dengan warna hijau.



Gambar 3.10. Daffodil

(<http://www.mooseyscountrygarden.com/seasonal-pictures/daffodil-flowers-mixed.jpg>)

Daffodil merupakan simbolisme dari permulaan sesuatu yang baru, dan meninggalkan masa lalu. Daffodil juga dapat diartikan simbol kepercayaan, kejujuran, dan pengampunan.

Bunga ini biasanya tumbuh di akhir musim dingin atau di awal musim semi. Mekarnya bunga Daffodil berawal dari bentuk kuncup, yang seiring bertumbuhnya tangkai bunga kelopaknya membuka, dan menyisakan mahkota dengan bentuk seperti terompet ditengah bunga. Daffodil tumbuh dengan kuncup yang cenderung menghadap keatas, dan ketika kelopak membuka bunga mengarah ke samping.



Gambar 3.11. Pertumbuhan Daffodil

(<http://thumbs.dreamstime.com/z/growing-daffodils-29233353.jpg>)



Gambar 3.12. Pertumbuhan Daffodil

(<https://www.youtube.com/watch?v=LIsVJqYk-7M>)

Salah satu penanda perubahan dari musim dingin ke musim semi adalah mekarnya berbagai macam bunga. Selain sebagai penanda datangnya musim semi, dalam film “Spring Forth” bunga memiliki fungsi dalam penyampaian *mood* dan emosi dalam cerita. Bunga yang mekar menandakan datangnya musim semi dan *mood* Yihua yang sedang ceria. Mekarnya Daffodil menandakan datangnya musim semi dan lambang kepercayaan Taiyang terhadap Yihua.



Gambar 3.13. Daffodil yang Layu

(https://juridicious.files.wordpress.com/2012/03/dsc_0023.jpg)

Bunga Daffodil yang layu memiliki warna yang cenderung kuning kecoklatan dan ujung kelopaknya berwarna lebih gelap. Kelopak dari bunga agak menutup dan bunga mengarah ke tanah. Kelopak bunga juga tampak lebih kering dan berkerut.

Bunga yang sedang layu diidentikan dengan kesedihan dan *mood* yang suram dalam film. Layunya bunga dalam film ini disebabkan oleh kemarahan Taiyang, sehingga panasnya matahari membuat tanaman layu. Namun perlambangan dibalik layunya bunga Daffodil dapat berarti rusaknya kepercayaan Taiyang terhadap Yihua.

2. Anggrek

Anggrek memiliki banyak sekali species yang berbeda-beda bentuknya. Namun, anggrek memiliki karakteristik yang sama satu sama lainnya yaitu, 3 kelopak bunga dan 3 *sepal* (dasar bunga). Biasanya anggrek tumbuh secara berkelompok.



Gambar 3.14. Anggrek

(<http://flowerinfo.org/wp-content/gallery/orchid-flowers/orchid-flower-10.jpg>)

Anggrek merupakan simbol dari kepercayaan dalam percintaan dan kesempatan terhadap percintaan yang abadi. Selain itu perbedaan warna dari anggrek juga mengandung perbedaan arti,

- Merah muda; simbol kewanitaan, keanggunan, kelemahan lembut, dan kelembutan,
- Ungu; simbol raja, martabat, kehormatan dan kebanggaan,
- Merah; simbol keinginan yang kuat, kekuatan dan keberanian,
- Putih; simbol kepolosan, kehormatan dan kerendahan hati,
- Kuning; simbol dari kebahagiaan, dan simbol dari persahabatan,
- Jingga; simbol dari semangat, ketegasan, dan kebanggaan,
- Hijau; simbol dari kesehatan dan keberuntungan.

Masa tumbuh anggrek bermacam-macam, tergantung dengan iklim daerah disekitarnya, salah satunya di musim semi. Mekarnya bunga anggrek diawali dengan bentuk kuncup bunga, dan lama kelamaan kelopaknya membuka. Kelopak dan *sepal* dari anggrek membuka secara bersamaan, dengan posisi bunga yang cenderung tidak berubah.



Gambar 3.15. Proses Mekar Bunga Anggrek

(<http://thumbs.dreamstime.com/z/orchid-flower-stages-growth-28311180.jpg>)



Gambar 3.16. Proses Mekar Bunga Anggrek

(<https://www.youtube.com/watch?v=4BBlo0YPEz4>)

Mekarnya bunga anggrek dalam cerita berhubungan dengan pelambangan dari Anggrek itu sendiri. Dalam cerita, bunga anggrek dimekarkan ketika Yihua sedang bersama dengan Tianfeng, melambangkan percintaan dari dari mereka berdua. Gerak mekarnya anggrek melambangkan bahwa suasana romantis sedang bermunculan mengitari mereka berdua.



Gambar 3.17. Bunga Anggrek yang Layu

(<http://thumbs.dreamstime.com/z/withered-orchid-flowers-24285569.jpg>)



Gambar 3.18. Bunga Anggrek yang Layu

(<https://www.colourbox.com/preview/6236649-wither-phalaenopsis-orchid.jpg>)

Bunga anggrek yang layu memiliki warna yang lebih muda dan kekuningan dari warna aslinya. Kelopak bunga sedikit menutup, dan menghadap ketanah. Tangkai bunga terlihat melengkung kebawah dan warnanya agak kecoklatan. Kelopak bunga terlihat lebih berkerut sehingga bunga tampak kering.

Dalam film “Spring Forth” bunga anggrek layu bersama bunga lainnya karena marahnya Taiyang yang membuat matahari terlalu panas. Layunya bunga anggrek menandakan bahwa Taiyang marah dan cemburu terhadap kedekatan Yihua dengan Tianfeng.

3. Pohon *Cherry Blossom*



Gambar 3.19. Bunga *Cherry Blossom*

(<http://www.cbfhawaii.com/sites/default/files/Blooming-Pink-Cherry-Blossom-pink-color-34590866-1600-1200.jpg>)

Pohon *cherry blossom* memiliki bunga yang berwarna putih ataupun merah muda, dengan 5 kelopak. *Cherry blossom* sendiri memiliki banyak sekali jenis dengan karakteristik yang berbeda-beda, tergantung tempat dan iklim dimana pohon tersebut tumbuh. *Cherry blossom* berasal dari Asia, dan dikenal di Jepang sebagai bunga *Sakura*. Pohon ini memiliki ketinggian yang sedang yaitu antara 4,5 meter hingga 9 meter..



Gambar 3.20. Pohon *Cherry Blossom*

(<http://www.lovethepics.com/wp-content/uploads/2014/03/Massive-blooming-Sakura-tree.jpg>)

Cherry Blossom memiliki arti permulaan yang berkelimpahan, dan percintaan yang baru. Selain itu *cherry blossom* juga dapat berarti kemungkinan untuk lahirnya energi yang baru. Sedangkan di Jepang, bunga ini melambangkan kerapuhan dan keindahan hidup. *Cherry blossom* merupakan salah satu bunga yang identik dengan musim semi.

Pohon ini tumbuh di awal musim semi dengan jumlah bunga yang banyak di tiap dahan-dahan pohonnya. Mekarnya bunga *cherry blossom* diawali dengan bentuk kuncup, hingga satu persatu kelopaknya membuka. Bunga ini mekar di dahan pohon dengan jumlah yang cukup banyak di tiap dahannya. Berdasarkan video referensi, mekarnya bunga *cherry blossom* tidak memiliki pergerakan dari merunduk seperti bunga lainnya. Pergerakan mekarnya bunga ini ada di gerak kelopak dan putik bunga.



Gambar 3.21. Bunga Cherry Blossom Mekar
(https://www.youtube.com/watch?v=SgaPVQ_Yrfg)

Mekarnya bunga Cherry Blossom dalam film “Spring Forth” melambangkan lahirnya kesempatan yang baru untuk persahabatan Yihua dengan Taiyang. Dalam cerita, setelah bunga-bunga berlayuan, Yihua dan Tianfeng duduk di bawah pohon Cherry Blossom karena bersedih.

Beberapa saat kemudian Tianfeng membujuk Yihua untuk berbaikan dengan Taiyang. Setelah berbaikan Taiyang memekarkan kembali seluruh bunga. Gerak mekarnya bunga melambangkan lahirnya kembali keceriaan dalam persahabatan mereka.



Gambar 3.22. Bunga Cherry Blossom Layu
(https://www.youtube.com/watch?v=SgaPVQ_Yrfg)

Bunga Cherry Blossom yang mulai layu memiliki warna yang memudar menjadi lebih pucat dan agak kekuningan. Kelopak bunga berubah menjadi menghadap ke bawah, atau bahkan berguguran. Kelopak bunga juga biasanya agak berkerut karena kering.

Cherry Blossom tetap terlihat mekar ketika Taiyang marah dan ketika Yihua duduk dibawah pohon Cherry Blossom. Hal ini melambangkan walaupun Taiyang marah terhadap Yihua, namun ada kepercayaan bahwa hubungan persahabatan mereka akan baik kembali.

4. Primrose

Primrose memiliki bentuk bunga yang cenderung membulat, dengan karakteristik warna kuning pada tengah bunganya. Primrose memiliki kelopak sebanyak 5 buah, dengan beberapa variasi warna yaitu merah, ungu, merah muda, biru, putih, dan kuning.



Gambar 3.23. Primrose

([http://hortchat.com/wp-](http://hortchat.com/wp-content/uploads/2010/01/2475x1743xPrimrose.jpg.pagespeed.ic.saSPMZdSX5.jpg)

[content/uploads/2010/01/2475x1743xPrimrose.jpg.pagespeed.ic.saSPMZdSX5.jpg](http://hortchat.com/wp-content/uploads/2010/01/2475x1743xPrimrose.jpg.pagespeed.ic.saSPMZdSX5.jpg))

Primrose merupakan simbol dari kesabaran, kebaikan dan kelembutan. Nama Primrose memiliki arti bunga mawar pertama sepanjang tahun. Primrose juga dapat memiliki arti cinta yang abadi.

Primrose tumbuh pada awal hingga akhir musim semi. Mekarnya bunga Primrose berawal dari bentuk kuncup dengan kelopak yang mengatup secara melingkar atau spiral. Pada proses mekarnya, Primrose membuka perlahan-lahan dengan gerak kelopak yang memutar sekaligus membuka. Gerak dari batang Primrose cenderung statis, tidak terlalu terlihat ada pergerakan menunduk ketika bunga masih kuncup.



Gambar 3.24. Kuncup Bunga Primrose

(http://previews.123rf.com/images/nata_rass/nata_rass0803/nata_rass080300002/2635363-Close-up-of-primroses-with-closed-buds-Stock-Photo.jpg)



Gambar 3.25. Primrose Mekar

(<https://www.youtube.com/watch?v=oJHr0OKaHU4>)

Mekarnya bunga Primrose dalam film “Spring Forth” melambangkan kesabaran dan kebaikan yang ingin ditebarkan oleh Yihua. Dalam cerita Primrose diperlihatkan mekar bersamaan dengan bunga-bunga lainnya melambangkan kebaikan yang ingin ditumbuhkan bersamaan dengan persahabatan dan percintaan dalam film tersebut.



Gambar 3.26. Bunga Primrose Layu

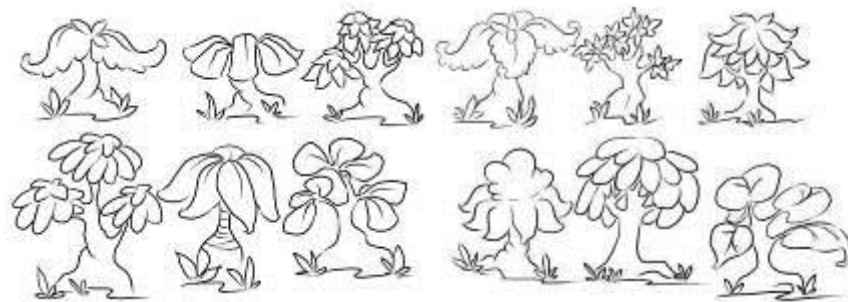
(http://www.aphotoflora.com/images/onagraceae/oenothera_stricta_fragrant_eventing_primrose_flower_fading_23-06-06.jpg)

Bunga Primrose yang layu memiliki warna yang cenderung kecoklatan. Kelopaknya terlihat mengatup dan agak berkerut karena kering. Bunga cenderung menghadap ke tanah dengan tangkai bunga yang melengkung kebawah.

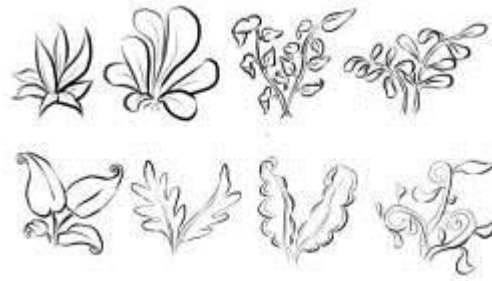
Layunya bunga Primrose dalam film “Spring Forth” melambangkan habisnya kesabaran Taiyang terhadap Yihua yang tidak dianggap tidak memperdulikannya lagi. Kemarahan Taiyang disebabkan oleh kecemburuannya terhadap hubungan Yihua dengan Tianfeng.

3.2.3.2. Pohon dan Dedaunan

Pemilihan desain dari Pohon dan dedaunan ditekankan pada gaya visual yang *toon* dan genre film yang fantasi. Penulis menggunakan konsep *asset-asset* dalam game yang cenderung kartun dan fantasi. Selain itu dsain yang sederhana akan memudahkan penulis dalam pengaplikasian gerak dalam tanaman-tanaman yang ada dalam film “Spring Forth”.



Gambar 3.27. Sketsa Konsep Pohon



Gambar 3.28. Sketsa Konsep Dedaunan

Gerak daun pada pohon, ataupun gerak tanaman lainnya tidak serumit gerakan bunga. Gerakan yang diterapkan pada dedaunan merupakan gerakan-gerakan yang sederhana seperti daun yang tertiuip angin, ataupun daun yang tersenggol kaki, dan tidak diperlihatkan proses pertumbuhannya seperti bunga. Penambahan gerak dinamis dedaunan dimaksudkan agar *environment* tidak terlalu statis dalam film dan juga untuk menyeimbangkan gerakan bunga dalam film.

Gerak yang diambil dari dedaunan dan rerumputan dalam video referensi adalah bagaimana dedaunan bergerak apabila tertiuip angin ataupun jika tersenggol oleh manusia. Gerak yang digunakan akan disederhanakan lebih lanjut untuk menyesuaikan style kartun yang diangkat

dalam film “Spring Forth”. Referensi gerak yang digunakan diambil dari film “Cloudy with a Chance of Meatballs 2” dimana dalam beberapa scene nya diperlihatkan daun-daun yang bergoyang. Salah satu scene yang penulis gunakan sebagai referensi diambil pada menit ke 00:27:25 dimana karakter muncul dari tengah-tengah tanaman dan kemudian tanaman tersebut bergoyang karena tersenggol karakter.



Gambar 3.29. Scene Cloudy with a Chance of Meatballs 2 yang Memperlihatkan Adanya Gerakan Daun
(*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*, 2013)

3.2.3.3. Perubahan *Mood*

Dalam beberapa film animasi *mood* dalam film dapat ditunjukkan melalui berbagai hal seperti pencahayaan, warna, *environment* dan karakter. Dalam film Disney yang berjudul “Tangled” terdapat sebuah scene yang memperlihatkan beberapa perbedaan elemen visual ketika terjadi perubahan *mood* dalam film. Pada menit ke 00:32:15 sampai menit ke 00:32:42 terjadi kebingungan pada karakter yang menyebabkan berubah-ubahnya *mood* cerita yang disampaikan. Perubahan *mood* dari bahagia menjadi takut

terlihat dari perubahan intensitas cahaya, warna, *environment* dan gerak tubuh karakter.

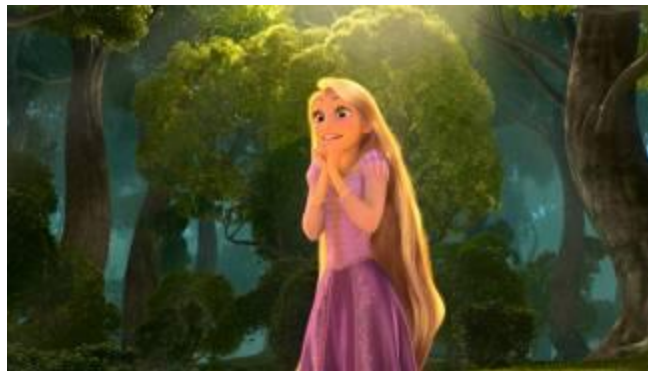


Gambar 3.30. Perubahan *Mood* Dalam Film “Tangled”
(*Tangled*, 2010)

Dalam *scene* “Tangled” tersebut terlihat bahwa ketika karakter merasa bahagia, maka warna pada film terlihat lebih cerah dengan saturasi yang tinggi. Sebaliknya ketika karakter merasa takut dan cemas maka warna terlihat lebih pucat dan saturasi pada film terlihat lebih rendah. Selain perbedaan tone warna dan saturasi, intensitas cahaya dalam *scene* tersebut juga tampak berbeda. Cahaya nampak lebih terang ketika karakter sedang bahagia, sedangkan ketika karakter sedang merasa takut cahaya nampak lebih gelap. Selain warna dan pencahayaan, *environment* juga tampak berubah dalam *scene* tersebut. Perubahan dari *environment* yang cerah menjadi *environment* yang suram menjadi pendukung perubahan suasana dalam *scene* tersebut.

Meskipun *mood* yang bahagia seringkali digambarkan dengan warna cerah dan cahaya yang cukup dan *mood* yang suram digambarkan dengan warna dingin dan cahaya yang kurang, namun penggambaran sebuah *mood*

tidaklah selalu sama dalam sebuah film. Dalam *scene* lain pada film “Tangled” terlihat sedikit perbedaan visual dalam *scene* dimana karakter merasa “sangat” bahagia dan karakter merasa bahagia. Pada menit ke 00:32:06 ketika karakter tampak sangat bahagia karena pertama kali melihat dunia luar, pencahayaan tampak lebih terang dan berfokus pada karakter dengan warna yang sangat cerah. Sedangkan pada *scene* di menit ke 01:01:56 dimana karakter terlihat senang karena telah mencapai kota cahaya tampak lebih merata dengan warna yang cukup cerah.



Gambar 3.31. Penggambaran Visual Karakter yang Sedang “Sangat” Bahagia
(*Tangled*, 2010)

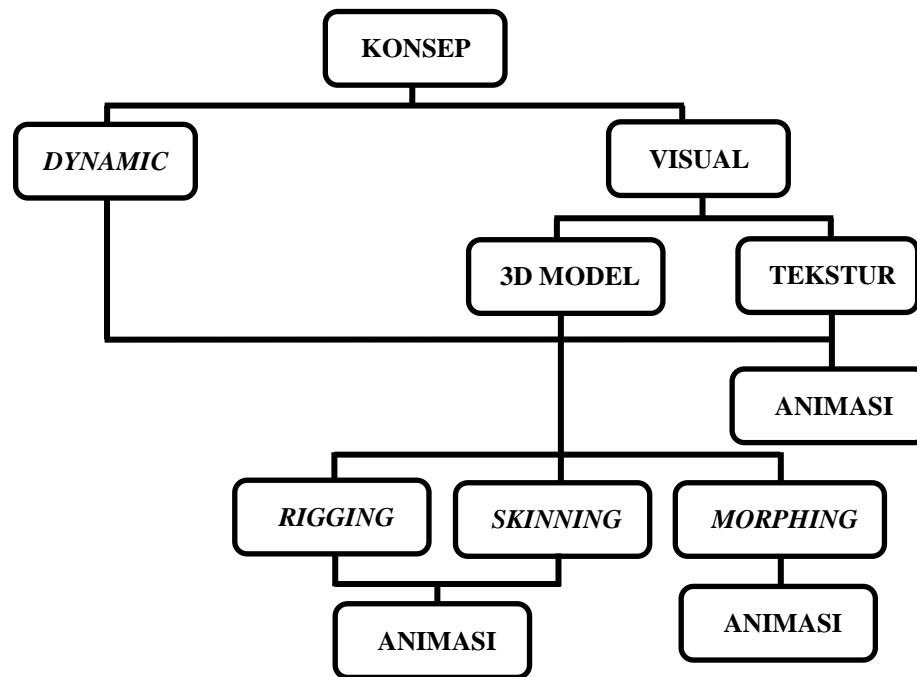


Gambar 3.32. Penggambaran Visual Karakter yang Sedang Bahagia
(*Tangled*, 2010)

Pergerakan-pergerakan dalam film “Spring Forth”, terutama pada gerak bunga mempengaruhi *mood* cerita dan karakter. Saat bunga sedang layu dan berubah warna, elemen lain seperti cahaya dan warna pada film juga akan berubah mengikuti *mood* yang ingin disampaikan dalam cerita. Adanya perubahan elemen visual pada film diharapkan dapat membantu tersampainya *mood* cerita kepada penonton, seperti yang ada dalam film “Tangled”.

3.2.4. Simulasi Gerak Dinamis

Gerak dinamis dalam *environment* film “Spring Forth” membutuhkan proses kerja secara teknis. Penulis menggunakan *software* 3ds Max untuk membuat model, memberikan sistem pergerakannya, serta menganimasikan elemen-elemen dalam *environment*. Sebelum memberikan sistem gerak pada *environment*, penulis membuat desain *environment* dalam bentuk tiga dimensi dengan acuan model dua dimensi yang penulis telah buat sebelumnya. Tahapan yang penulis lakukan untuk merancang simulasi gerak pada *environment* adalah sebagai berikut.

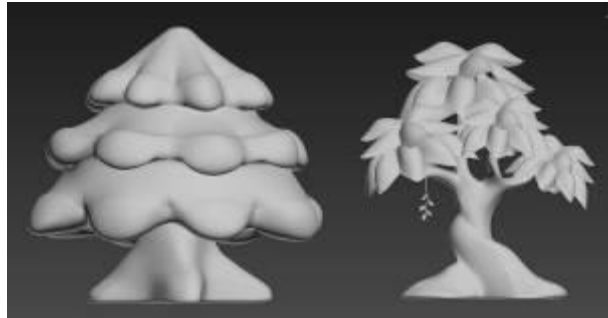


Gambar 3.33. Skema Tahapan Pembuatan *Dynamic Environment*

Proses *modeling* merupakan proses awal pembuatan *environment* dalam bentuk tiga dimensi. Dengan menggunakan acuan gambar konsep, penulis membuat model tiga dimensi dengan memperhitungkan gerak yang akan ada pada tiap obyek.



Gambar 3.34. 3D *Modeling* Bunga



Gambar 3.35. 3D *Modeling* Pohon

Setelah melakukan proses *modeling* maka penulis membuat tekstur pada model sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Tekstur kemudian diterapkan pada tiap model sesuai konsepnya. Untuk model bunga, ada dua tekstur yang dibuat yaitu texture awal saat bunga mekar dan tekstur ketika bunga layu. Tekstur pada bunga akan berubah ketika bunga layu.

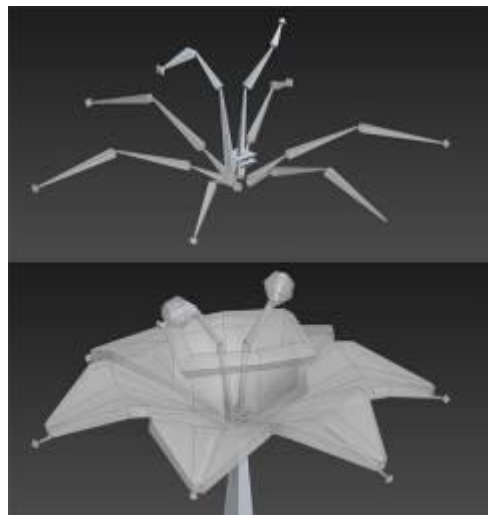


Gambar 3.36. Pengaplikasian Tekstur Pada Model Tiga Dimensi

Setelah model tiga dimensi siap untuk digerakan kemudian penulis menyesuaikan pergerakan yang dibutuhkan dalam cerita dengan teknik yang digunakan untuk menggerakannya. Beberapa teknik yang digunakan untuk menggerakkan bunga adalah *rigging*, *skinning*, *morphing*, dan animasi tekstur.

1. *Rigging*

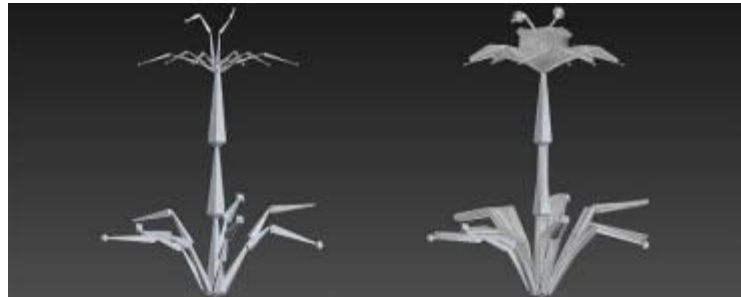
Rigging merupakan proses memberikan tulang kepada bagian-bagian tanaman yang akan digerakkan. Pemberian rigging pada tanaman disesuaikan dengan konsep gerak tanaman yang ada dalam cerita. Untuk kehalusan gerak pada kelopak bunga, penulis memberikan 3-4 *segmen* tulang pada tiap kelopak bunga. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penulis dalam menggerakkan kelopak bunga saat bunga menguncup dan saat bunga mekar. Sedangkan untuk Putik bunga penulis memberikan tulang 2-3 tulang, karena putik tidak bergerak terlalu banyak.



Gambar 3.37. Rigging Kelopak Bunga

Pada batang bunga digunakan 3-4 segmen tulang, berbeda menurut jenis bunga. Namun demikian, pergerakan batang pohon tidak sedetail pergerakan pada kelopak bunga. Batang bergerak dari melengkung ke bawah saat bunga masih kuncup dan menghadap keatas saat bunga mekar. Batang dan bunga juga bergerak ketika tersenggol atau tertiuip angin. Sedangkan untuk daun, digunakan 2-3 tulang untuk mengatur pergerakannya. Pergerakan daun juga

berbeda-beda pada tiap bunga. Daun terlihat bergerak ketika bunga tumbuh, dan ketika bunga tersenggol.



Gambar 3.38. Rigging Batang dan Daun Bunga

Untuk tanaman lainnya, jumlah segmen disesuaikan dengan kebutuhan gerakan dan bentuk dari tiap objek yang akan digerakkan. Gerakan selain pada bunga tidak terlalu rumit karena hanya ada gerakan seperti daun bergoyang. Gerakan ini diterapkan pada rerumputan dan dedaunan yang ada pada pohon.

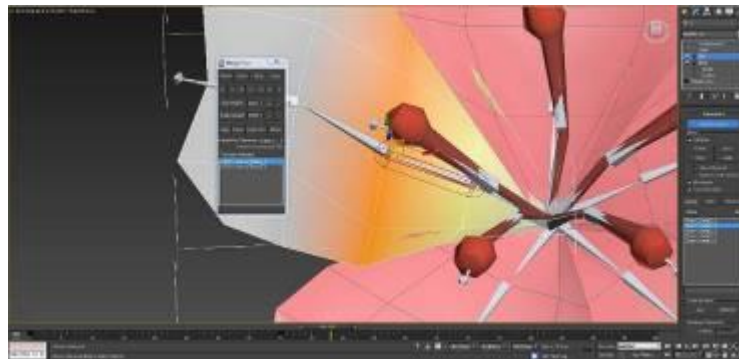


Gambar 3.39. Rigging pada Rerumputan

Rigging digunakan diseluruh objek yang akan digerakkan. Penerapan sistem rigging pada objek akan membantu dalam proses animasi *environment*. Dengan memberikan tulang pada objek, penulis dapat mengatur bagian mana yang perlu digerakkan atau tidak dan membantu penulis memberikan detail gerakan pada bagian tertentu.

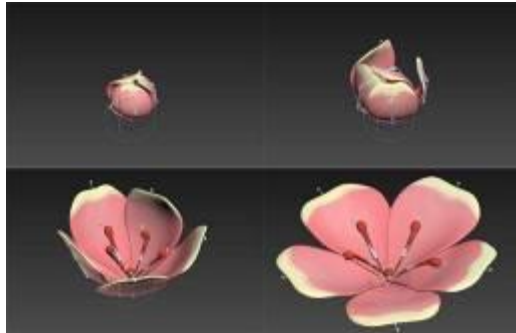
2. *Skinning*

Objek yang sudah di-*rigging* diberikan *modifier skin* agar model tiga dimensi dapat bergerak mengikuti gerakan tulang. Dalam memberikan *modifier skin*, penulis mengatur agar gerakan tulang dapat terkoneksi dengan baik dengan model tiga dimensi yang telah dibuat. *Skinning* pada obyek dibuat sefleksibel mungkin agar tidak terjadi kerusakan pada model apabila tulangnya digerakkan.



Gambar 3.40. Pemberian *Modifier Skin* Pada Model Tiga Dimensi

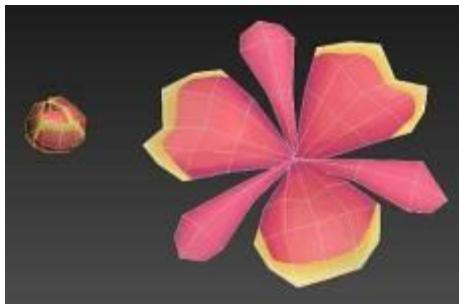
Apabila obyek telah ter-*skinning* dengan baik pada tulang maka obyek dapat dengan mudah kita gerakan sesuai dengan kebutuhan. Namun bila *skinning* yang diberikan pada model belum sempurna, maka gerakan yang dihasilkan juga tidak akan berjalan dengan baik. Setelah *skinning* selesai diberikan maka animasi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan dengan menggerakkan tulang yang telah diberikan dalam proses *rigging*.



Gambar 3.41. Contoh Animasi Tulang Objek Setelah *Skinning*

3. *Morphing*

Morphing merupakan sebuah *modifier* yang dapat diberikan pada sebuah objek yang berubah bentuk. *Morphing* dilakukan dengan mempersiapkan dua buah model tiga dimensi, yaitu model dengan bentuk awal dan model dengan bentuk akhir. Teknik ini dapat digunakan dalam gerak mekarnya bunga, karena terjadi perubahan bentuk dari kuncup bunga hingga menjadi bunga yang telah mekar.



Gambar 3.42. Dua Model Tiga Dimensi yang Berbeda Untuk *Morphing*

Setelah mempersiapkan dua model maka kita dapat memilih salah satu model menjadi model dasar, dan model lainnya menjadi model dengan perubahan bentuk yang diinginkan. Setelah morpher dapat diaplikasikan pada model, maka perubahan bentuk dapat dianimasikan, dari bentuk awal ke

bentuk yang diinginkan. Dalam hal ini morphing dapat diterapkan pada proses mekarnya kelopak bunga.

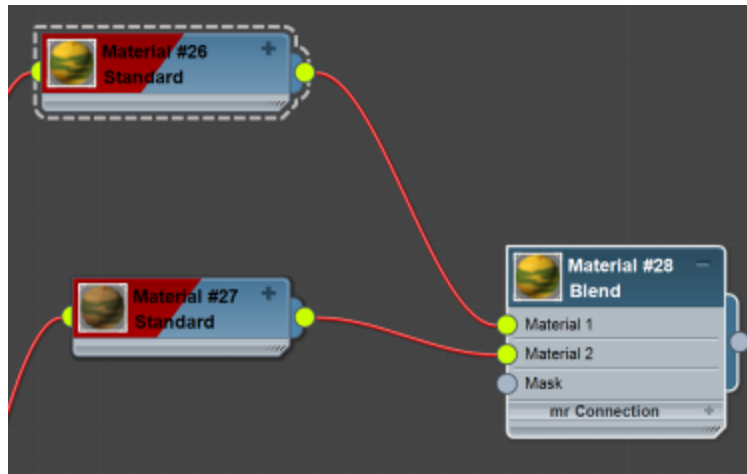


Gambar 3.43. Animasi Mekarnya Bunga Menggunakan Morphing

Dalam penggunaan sistem *morphing* tetap membutuhkan proses *rigging* dan *skinning*. Karena sistem *morphing* hanya dapat digunakan pada kuncup dan mekarnya kelopak bunga, sedangkan untuk pergerakan putik, tangkai dan daun pada bunga tetap menggunakan sistem *rigging* dan *skinning*. Penggunaan *skinning* pada kelopak bunga juga membantu untuk memudahkan dalam pembuatan bentuk kuncup pada bunga.

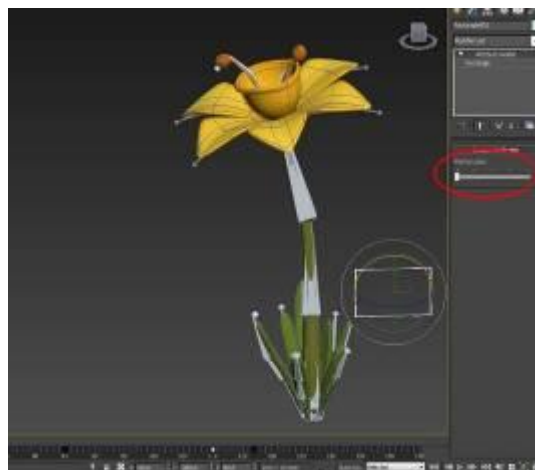
4. Animasi Tekstur

Animasi pada tekstur digunakan pada obyek bunga ketika bunga sedang layu. Animasi pada tekstur dilakukan dengan memberikan dua buah tekstur pada satu obyek dengan menggunakan sistem *blend* pada *material editor*. Pemberian dua tekstur yang berbeda dengan tujuan agar penulis dapat mengubah tekstur dalam waktu tertentu mengikuti gerak layunya bunga. Dalam *blend material*, kita dapat mengatur perubahan warna bunga melalui pengaturan *value* dari tekstur. Ketika *value* berada pada angka 0 maka tekstur yang pertama akan berpengaruh secara mutlak dan perlahan-lahan berubah menjadi tekstur yang kedua apabila *value* berada pada angka 100.

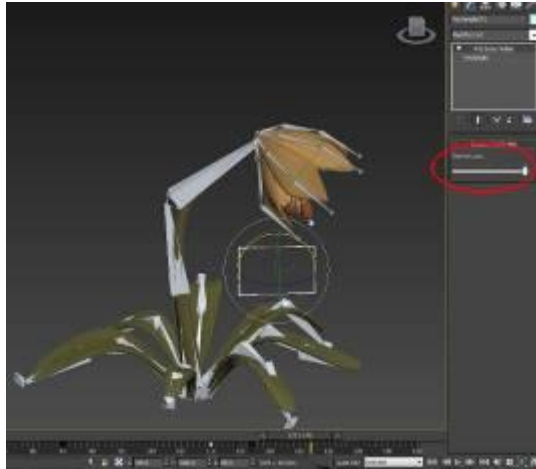


Gambar 3.44. *Blend Material* untuk Animasi Tekstur

Untuk memudahkan pemberian *keyframe* dalam penganimasian tekstur, penulis membuat *slider* yang dapat mngubah tekstur dari tekstur satu ke tekstur lainnya. Penulis menggunakan *map opacity* sebagai parameter untuk *slider* dan memilih salah satu *map* untuk diubah nilai *opacity*nya. Animasi tekstur dapat dilakukan denga memberikan *keyframe* dimana tekstur berwarna bunga saat mekar, dan kemudian *keyframe* dimana tekstur berwarna bunga saat layu.



Gambar 3.45. Tekstur Saat Bunga Mekar



Gambar 3.46. Tekstur Saat Bunga Mekar

3.3. Temuan

Selama pencarian data, proses desain dan proses simulasi penulis menemukan beberapa hal yang mendasari penulis dalam menentukan konsep dan hal-hal teknis dalam membuat *dynamic environemt*.

3.3.1. Desain Konsep Visual

Desain untuk konsep visual menggunakan berbagai referensi dari beberapa konsep properti dalam game dan film, namun bentuk bunga tetap menggunakan referensi tanaman asli sebagai referensinya. Dalam mendesain visual bunga dalam film “Spring Forth”, referensi yang penulis gunakan ada dalam salah satu scene dalam film animasi “The Croods”. Dalam film tersebut pada menit ke 00:27:36 menunjukkan adanya sebuah tanaman bunga yang penyederhanaan bentuk dan karakteristiknya menyerupai bunga angrek. Hal ini terlihat dari karakteristik bunga yang mempunyai 3 kelopak dan 3 *sepal*, seperti bunga angrek.



Gambar 3.47. Contoh Desain Pohon dalam Asset Game

(<http://channel-square.deviantart.com/art/Avatar-Kinect-Gothic-Assets-02-260441610>)



Gambar 3.48. Bunga Dalam Film "The Croods" yang Menyerupai Bunga Anggrek

(*The Croods*, 2013)

Berdasarkan referensi ini penulis kemudian membuat desain-desain bunga dengan mempertahankan karakteristiknya namun tetap menyerhanakan detail-detail dari tiap bagian bunga. Penyederhanaan ini dilakukan agar gaya visual kartun yang ingin diangkat tetap menyatu dengan desain-desain dalam *environment*. Penyederhanaan bentuk ini dilakukan dalam keseluruhan properti dalam *environment*. Untuk bentuk pohon dan tanaman-tanaman lainnya penulis melakukan eksplorasi bentuk, dan kemudian memilih bentuk-bentuk pohon dan tanaman yang sesuai dengan konsep cerita.



Gambar 3.49. Desain Bunga dan Rerumputan



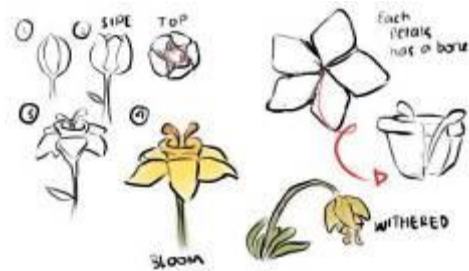
Gambar 3.50. Eksplorasi Desain Pohon

3.3.2. Desain Konsep Gerak

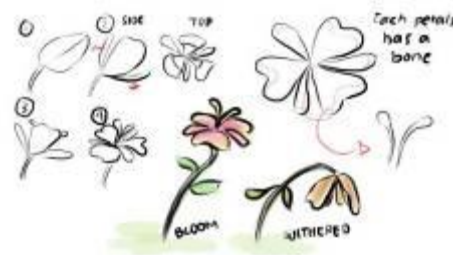
Konsep pergerakan *environment* dalam film “Spring Forth” difokuskan pada pergerakan mekar dan layunya bunga. Dalam pergerakan ini terjadi perubahan bentuk pada kelopak bunga, pergerakan pada batang bunga, juga perubahan warna bunga saat mekar dan saat layu. Pergerakan ini menggunakan referensi dari video *timelapse* dan foto-foto yang memperlihatkan proses mekar dan layunya bunga.

Pergerakan bunga didesain menyesuaikan dengan jenis bunga dan cara pergerakannya masing-masing. Penulis tidak menerapkan pergerakan bunga secara keseluruhan sama dengan bunga aslinya. Dalam beberapa gerakan penulis melakukan penyederhanaan gerak dengan tujuan mempermudah dalam pengerjaan teknis saat produksi. Selain itu penulis juga menambahkan beberapa penambahan

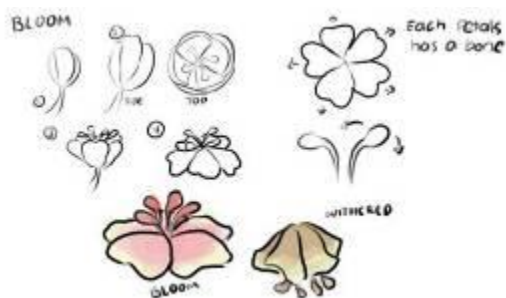
gerak seperti gerak melengkuk tangkai bunga dengan tujuan mendramatisir gerak agar *mood* yang ingin disampaikan kepada penonton dapat diterima dengan baik. Penulis kemudian membuat sketsa konsep pergerakan pada tiap bunga.



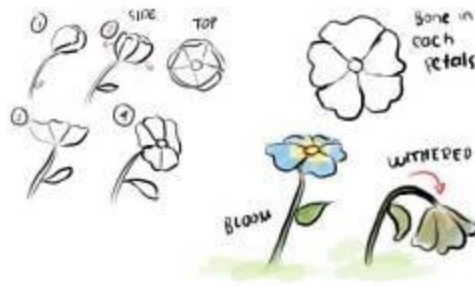
Gambar 3.51. Sketsa Desain Pergerakan Bunga Daffodil



Gambar 3.52. Sketsa Desain Pergerakan Bunga Anggrek



Gambar 3.53. Sketsa Desain Pergerakan Bunga Cherry Blossom



Gambar 3.54. Sketsa Desain Pergerakan Bunga Primrose

Selain dirancang menurut gerak bunga yang sebenarnya, pergerakan bunga juga memiliki konsep yang sama dengan postur tubuh pada manusia. Layunya bunga dalam film ini menandakan kesedihan yang dirasakan oleh Yihua. Dalam beberapa film animasi kesedihan digambarkan karakter dari postur tubuh yang cenderung merunduk, membentuk kurva yang melengkung kebawah. Misalnya film “Cloudy with a Chance of Meatballs 2” pada menit ke 00:14:48, karakter yang sedang bersedih karena kalah dalam kompetisi diperlihatkan jalan dengan badan yang melengkung ke bawah. Sedangkan dalam film “The Croods” gerak merunduknya karakter pada menit ke 01:25:50 disebabkan oleh kesedihan, dan pada film “Tangled” gerak merunduknya karakter pada menit ke 01:15:22 disebabkan oleh kesedihan dan kekecewaan.



Gambar 3.55. Gerak Karakter yang Merunduk 1

(*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*, 2013)



Gambar 3.56. Gerak Karakter yang Merunduk 2
(*The Croods*, 2013)



Gambar 3.57. Gerak Karakter yang Merunduk 3
(*Tangled*, 2010)

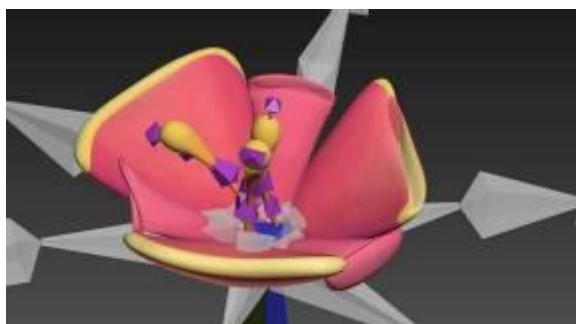
Gerak tubuh manusia yang diterapkan dalam pembuatan konsep pergerakan bunga bertujuan untuk membuat pergerakan bunga memiliki arti dari tiap pergerakannya, tidak hanya bergerak sebagai bunga, namun sebagai penggerak suasana dalam cerita. Dengan adanya gerak merunduk pada bunga layaknya pada manusia, bunga diharapkan dapat melambangkan kesedihan dan kekecewaan yang dialami oleh karakter Yihua.

Pergerakan diluar pergerakan bunga dirancang tidak sedetail pergerakan bunga. Hal ini dilakukan agar gerakan dalam *environment* tidak mendominasi gerak pada karakter. Gerakan-gerakan dirancang menggunakan referensi dari video pergerakan tanaman oleh angin dan gerakan tanaman yang tersenggol manusia.

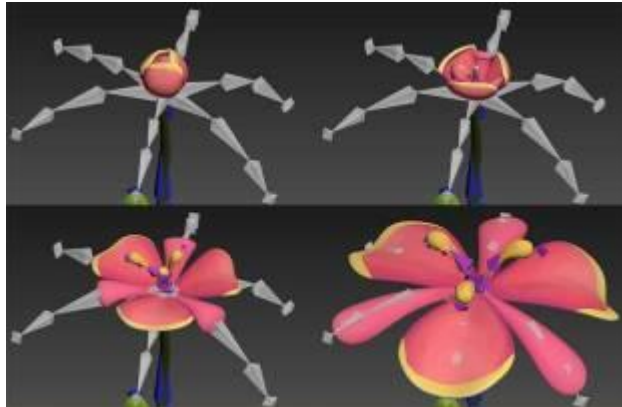
3.3.3. Teknis Simulasi Gerak

Dalam mensimulasikan gerak penulis menggunakan beberapa tahapan teknis. Di setiap teknik yang dicoba terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan dari masing-masing teknik. Penulis melakukan percobaan seluruh teknik pada sebuah bunga dan kemudian membandingkan hasilnya. Kelebihan dan kekurangan dari tiap teknis kemudian dianalisa untuk kemudian memilih cara yang paling tepat dan efisien dalam menganimasikan *environment*.

Teknik *morphing* dilakukan untuk mensimulasikan gerak mekarnya bunga. Teknik ini memiliki kelebihan pada kemudahannya dalam menganimasikan gerak mekarnya bunga. Hal ini dikarenakan apabila menggunakan teknik *morphing* bunga dapat langsung beranimasi berubah bentuk dari kuncup menjadi bunga yang mekar. Namun teknik ini memiliki kekurangan, yaitu terjadinya *stretching* pada kelopak bunga, sehingga gerak membuka pada bunga tidak terlalu terlihat. Selain itu tekstur pada bunga juga terlihat ada sedikit distorsi, sehingga gerak mekarnya bunga menjadi kurang baik.



Gambar 3.58. *Stretching* Pada Model dan Tekstur

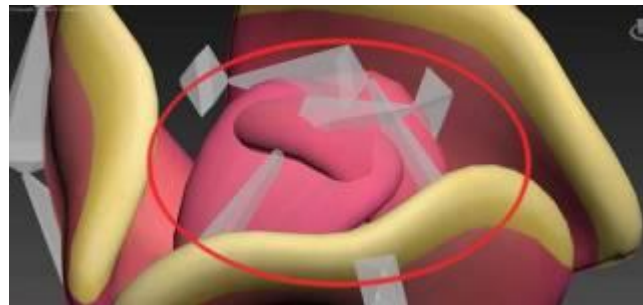


Gambar 3.59. Gerak Mekarnya Bunga yang Kurang Sempurna

Selain menggunakan teknik *morphing* penulis juga menggunakan teknik *skinning* dengan tulang sebagai dasarnya. Teknik ini memiliki kelebihan pada gerakan yang lebih halus dari pada saat menggunakan teknik *morphing*, terutama saat gerak mekarnya bunga. Teknik *skinning* dapat diterapkan diseluruh bagian pada obyek *environment*, misalnya saja pada daun, batang bunga, dan kelopak bunga. Dengan menggunakan teknik *skinning*, gerakan yang dilakukan pada kelopak bunga dapat diatur dengan baik agar gerakan tampak natural. Kekurangan dalam teknik ini adalah pengerjaan *skinning* yang cukup memakan waktu dan penganimasian cukup sulit karena kelopak bunga dapat saling menembus satu sama lain.

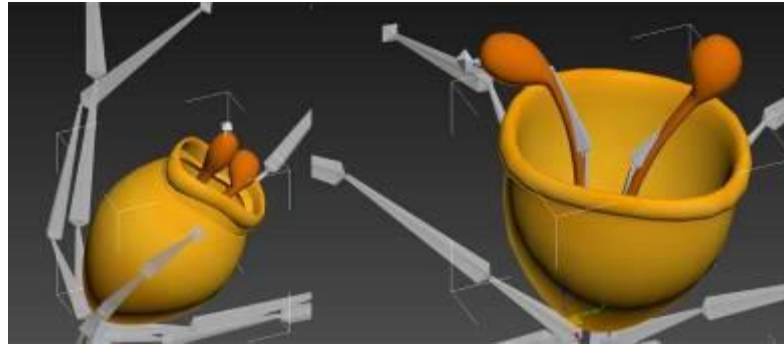


Gambar 3.60. Gerak Mekarnya Bunga Dengan Teknik *Skinning*



Gambar 3.61. Tembusnya Kelopak Bunga dalam Animasi Kelopak Bunga

Tembusnya kelopak bunga satu sama lain cukup mengganggu proses penganimasian mekarnya kelopak bunga. Penulis mengatur *timing* pergerakan tiap kelopak bunga agar tidak saling bertabrakan satu sama lain. Namun, tidak semua bunga tidak menembus dengan mengatur *timing* pada pergerakan kelopak bunga. Berdasarkan referensi video mekarnya bunga, kelopak saat mengatup lebar kelopak bunga atau bagian bunga lainnya mengalami perubahan. Untuk mengatasi masalah ini penulis memberikan *modifier taper* dan *bend* untuk mengubah bentuk dari bagian-bagian bunga yang akan dianimasikan. Penambahan *modifier* ini sangat membantu untuk memperhalus gerakan animasi sesuai dengan konsep yang telah dibuat.



Gambar 3.62. Efek Penambahan *Modifier Taper* Pada Salah Satu Bagian Bunga

Penggunaan *modifier skin* juga dilakukan dibagian batang dan daun bunga. Hal ini untuk membuat pergerakan melengkung dari batang dan untuk membuat pergerakan tumbuh dan pergerakan daun. Pergerakan yang dilakukan pada tiap bunga memiliki sedikit perbedaan pada setiap jenis bunga. Hal ini disesuaikan dengan konsep pergerakan bunga yang telah penulis rancang sebelumnya.



Gambar 3.63. Salah Satu Animasi Mekarnya Bunga

Dalam pergerakan layunya bunga, selain gerak pada tangkai, kelopak dan daun, juga terdapat perbedaan tekstur pada bunga. Ketika bunga mekar, tekstur

yang digunakan menggunakan warna cerah sesuai dengan konsep dari bunga. Sedangkan ketika bunga tersebut layu tekstur yang digunakan cenderung lebih kusam dan kecoklatan. Perubahan pada tekstur berpengaruh pada kesan yang terlihat pada bunga. Apabila tekstur tidak diubah bunga terlihat merunduk namun tetap terlihat cerah dan segar.



Gambar 3.64. Perbandingan Warna Bunga Saat Layu

3.3.4. Perubahan Mood

Penyampaian *mood* dalam film “Spring Forth” disampaikan kepada penonton tidak hanya melalui gerak dari bunga, namun juga disampaikan melalui perubahan warna pada film. Warna pada film berubah dari warna yang cerah ke warna yang lebih suram. Perubahan warna tersebut terjadi pada saat *mood* cerita menjadi suram saat bunga-bunga berlayuan. Perubahan warna tersebut dicapai melalui proses *compositing* dengan menggunakan *software* Adobe After Effects.

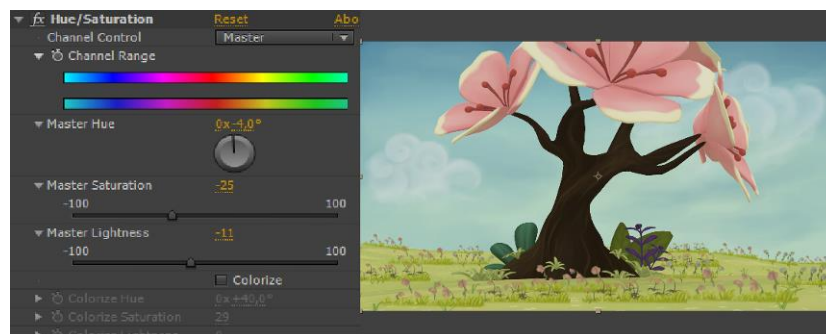
Dalam proses *compositing*, perubahan warna dilakukan dengan menambahkan efek *curve*, *hue/saturation* dan *CC Toner* pada shot tertentu. Penambahan efek tersebut digunakan untuk mengubah warna film secara keseluruhan dan menyesuaikan dengan warna *mood* yang ingin disampaikan kepada penonton. *Curve* digunakan untuk membuat warna menjadi lebih pucat,

oleh sebab itu untuk membuat shot lebih sedih, dapat kurva dapat sedikit dinaikkan sehingga warna terlihat lebih pucat.



Gambar 3.65. Penggunaan Efek *Curve* pada *After Effects*

Untuk menghasilkan warna yang lebih redup menggunakan efek hue/saturation untuk kemudian dihasilkan warna yang lebih gelap dan pucat. Sedangkan untuk mengubah warna menjadi lebih kecoklatan, digunakan efek cc toner dengan basis warna putih, coklat, dan hitam. Hasil akhir warna terlihat lebih pucat, redup dan kecoklatan. Warna pada shot tersebut mewakili *mood* cerita yang sedih.



Gambar 3.66. Penggunaan *Hue/Saturation* pada *After Effects*



Gambar 3.67. Penggunaan Efek *CC Toner* pada *After Effects*

3.4. Eksekusi

Setelah melakukan beberapa simulasi, penulis menerapkan gerak dinamis dalam beberapa shot yang menerapkan gerak dinamis dari *environment*. Gerak pertama diterapkan pada salju menghilang serta dedaunan di pohon yang membesar seiring dengan jalannya Yihua. Gerak ini memiliki penekanan terhadap pergantian musim dingin ke musim semi.



Gambar 3.68. Pergantian Musim Dingin ke Musim Semi

Penerapan gerak selanjutnya adalah gerak bunga yang dimekarkan oleh Yihua. Dalam adegan ini, bunga diletakan dalam bentuk kuncup pada tempatnya, kemudian ketika tangan Yihua mulai bergerak memekarkan bunga, maka mekarnya bunga diatur bersamaan dengan gerak tangan dari Yihua, dan bunga-bunga lain disekitarnya ikut bermekaran bersamaan dengan hal tersebut. Bunga- bunga yang bermekaran selanjutnya juga ditampilkan dalam film sesuai dengan rancangan yang ada pada *storyboard*.



Gambar 3.69. Yihua Memekarkan Bunga

Gerak layunya bunga diterapkan pada saat Taiyang sang dewi matahari marah. Bunga-bunga bergerak dari bentuk mekar ke bentuk layu, menyesuaikan dengan *timing* gerak dari Taiyang. Hal demikian juga diterapkan pada saat Taiyang memekarkan kembali bunga, animasi bunga yang mekar ditempatkan menyesuaikan dengan gerak Taiyang sesuai dengan *storyboard*.



Gambar 3.70. Bunga-bunga Berlayuan



Gambar 3.71. Bunga-bunga Kembali Mekar