

depresi adalah sebuah gangguan yang umum dan letal. Meskipun ada sangat banyak pertanyaan mengenai depresi, namun belum banyak jawaban yang ditemukan. Disebutkan bahwa hal tersebut terjadi karena depresi dapat muncul secara berulang dan tidak dapat dipastikan kapan datangnya. LeVine (2010) mengatakan bahwa depresi merupakan *mood*, gejala, dan penyakit yang masih bermasalah ataupun belum ditemukan jawabannya.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya tugas akhir merupakan film animasi pendek fiksi *hybrid* bergenre drama dan berjudul “Furewell” yang berdurasi 4 menit dan ditujukan untuk semua umur. Judul karya ini mengambil dari kata bahasa Inggris, yakni *farewell* yang berarti perpisahan dan dengan menyelipkan kata “Fu” yang merupakan salah satu tokoh dari film ini.

Karya ini merupakan animasi *hybrid*, dengan menggunakan animasi 3 dimensi dalam menceritakan kehidupan Acek Aseng saat ini, dan animasi 2 dimensi untuk menceritakan kejadian *flashback*.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film ini merupakan film mengenai kehidupan seorang pedagang toko kelontong yang dikenal sebagai Acek Aseng yang kehilangan semangat hidup karena beliau merasa telah kehilangan semuanya. Ia sudah tidak memiliki keluarga dan baru saja ditinggal oleh anjing peliharaannya, yakni Fu. Film ini dibuat dengan tujuan ingin menggambarkan hubungan yang erat antara dua individu, dan pada film ini SALT Production menggambarkannya melalui hubungan antara manusia dan hewan peliharaannya. SALT Production juga ingin memberikan pesan bahwa kehidupan akan selalu berlanjut, meskipun kita merasakan pengalaman yang tidak menyenangkan, kita tetap harus bisa bangkit dan menjalani hidup dengan baik.

Konsep Bentuk: Film ini berupa film animasi pendek *hybrid*, yang meliputi animasi 3 dimensi dan 2 dimensi. Animasi 3 dimensi digunakan untuk menceritakan kejadian masa kini dan digabungkan dengan animasi 2 dimensi untuk menceritakan kejadian masa lalu atau *flashback*.

Konsep Penyajian karya: *Plot* dari film animasi “Furewell” adalah alur campuran, karena terdapat adegan *flashback* di karya ini. Visual film ini akan mengarah pada *style* semi-realis. “Furewell” diawali dengan menceritakan Acek Aseng, seorang pedagang toko kelontong yang baru saja kehilangan anjing peliharaannya yakni Fu. Acek Aseng merasa sangat kehilangan hingga beliau merasa telah kehilangan semangat hidup.

Namun suatu ketika Acek Aseng mengalami sebuah kejadian ajaib, yakni ia kembali melihat Fu. Dengan hati yang senang, ia bermain dengan Fu, tetapi seiring berjalannya waktu, Fu menjadi transparan seperti akan menghilang. Setelah menghabiskan waktu lagi bersama dengan Fu, Acek Aseng menyadari bahwa tidak ada yang bisa ia lakukan selain melepaskan Fu karena Fu memang telah tiada. Oleh karena itu, pada akhirnya Acek Aseng belajar untuk mengikhhlaskan Fu dan kembali melanjutkan hidupnya dengan semangat baru. Adegan *flashback* akan menceritakan mengenai memori Acek Aseng ketika ia bermain dengan Fu ketika Fu masih hidup.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Dari beberapa ide awal untuk dijadikan karya, SALT Production bersepakat untuk memilih ide yang memiliki unsur kehangatan antara dua individu. Setelah melalui berbagai tahap diskusi, muncullah cerita “Furewell” yang bercerita seputar kehidupan Acek Aseng dan hewan peliharaannya yang baru saja meninggalkannya, yaitu Fu.

b. Observasi

Setelah mengetahui aspek-aspek yang akan dimasukkan dalam karya ini, SALT Production melakukan berbagai observasi. Spesifik pada warna, film yang digunakan sebagai referensi adalah animasi pendek berjudul “Fallen Memories” (2022) dan “Despicable Me 2” (2013). Selain itu, *color palette* film “Furewell” juga dikembangkan dari *color palette* film “Bolt” (2008) serta “The Revenant” (2015).

“Fallen Memories” menceritakan tentang seorang pemuda yang depresi dan kehilangan semangat, ditandakan dengan film tersebut dimulai dengan dipenuhi warna-warna dingin. Tidak hanya itu, saturasi dari film ini pada saat menunjukkan kemurungan tokoh juga rendah. Seiring berjalannya waktu, tokoh dalam film “Fallen Memories” akhirnya dapat mendapatkan semangatnya lagi, ditandai dengan perlahan-lahan warna pada film tersebut yang dingin menjadi hangat, dengan menampilkan warna-warna yang cerah, terutama warna kuning. Hal tersebut kemudian penulis terapkan dalam perancangan warna pada film “Furewell”.

Pada detik ke-17, film ini menunjukkan kondisi tokoh utama yang sedang terduduk dengan murung di rumahnya. *Shot* ini didominasi oleh warna yang gelap, melihat sumber cahaya dari *shot* ini adalah hanya dari jendela yang terletak di belakang tokoh. Selain itu, suasana di film ini merupakan suasana yang dingin.

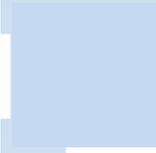


Gambar 3.1. Detik ke-17 film “Fallen Memories”

Sumber: CGMeetUp

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

Tabel 3.1. Analisis *shot* dingin pada film “Fallen Memories”

Emosi	Sedih				
Warna					
<i>Hue</i>	212	240	240	236	262
<i>Saturation</i>	19	12	15	16	15
<i>Brightness</i>	95	64	39	36	49
Warna Dominan	Biru				
Psikologi Warna	Kesedihan, depresi, murung, kesepian, keputusasaan				

Selanjutnya, ketika mengarah pada akhir film dan tokoh utama telah mendapatkan semangatnya kembali, warna pada film ini menjadi lebih cerah, seperti pada menit 3.03. *Shot* tersebut didominasi oleh warna yang cerah, yakni kuning.



Gambar 3.2. Menit 3.03 film “Fallen Memories”

Sumber: CGMeetUp

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

Tabel 3.2. Analisis *shot* hangat pada film “Fallen Memories”

Emosi	Bahagia				
Warna					
<i>Hue</i>	26	32	261	39	39
<i>Saturation</i>	42	67	38	56	28
<i>Brightness</i>	95	96	47	99	100
Warna Dominan	Kuning				
Psikologi Warna	Kegembiraan, kesenangan, kenikmatan, kejutan				

“Despicable Me 2” adalah sekuel film “Despicable Me” (2010). Film ini menceritakan mengenai Gru yang telah meninggalkan kehidupan kriminalnya dan memilih kehidupan normal bersama dengan ketiga anaknya. Namun, Gru dipanggil oleh sebuah organisasi pemberantas kejahatan dan meminta bantuannya dalam menangkap seorang penjahat. Film animasi ini juga memperlihatkan permainan warna dalam menggambarkan emosi yang dirasakan oleh Gru.

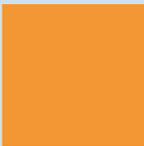
Pada menit ke-56 film ini, diceritakan bahwa Gru sedang sangat bahagia karena kencannya berjalan dengan baik. *Shot* digambarkan memiliki warna-warna yang hangat, termasuk salah satunya oranye yang menjadi warna yang dominan. Merujuk kembali pada psikologi warna, warna ini merupakan warna yang digunakan untuk menggambarkan kegembiraan dan kesenangan. Bellantoni mengatakan bahwa warna oranye menandakan kehadiran yang manis. Tanpa oranye, warna kuning dapat terlihat terlalu menggelisahkan.



Gambar 3.3. Menit 56.46 film “Despicable Me 2”

Sumber: Illumination Entertainment

Tabel 3.3. Analisis *shot* bahagia pada film “Despicable Me 2”

Emosi	Bahagia				
Warna					
<i>Hue</i>	35	28	31	11	23
<i>Saturation</i>	57	55	79	71	77
<i>Brightness</i>	94	95	95	42	40
Warna Dominan	Oranye				
Psikologi Warna	Keceriaan, kegembiraan, kesenangan				

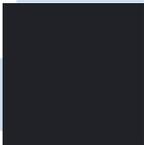
Sebaliknya, pada menit ke-60, *shot* sedang menggambarkan Gru yang sedih karena Lucy, orang yang ia sukai, hendak pindah jauh sehingga mereka tidak bisa bertemu lagi. Pada *shot* ini, warna yang digunakan adalah warna yang dingin dan gelap, yakni biru yang mengarah ke abu-abu sehingga *shot* terlihat suram dan murung.



Gambar 3.4. Menit 60.04 film “Despicable Me 2”

Sumber: Illumination Entertainment

Tabel 3.4. Analisis *shot* murung pada film “Despicable Me 2”

Emosi	Sedih				
Warna					
<i>Hue</i>	229	230	338	144	218
<i>Saturation</i>	29	15	27	25	25
<i>Brightness</i>	43	15	55	24	65
Warna Dominan	Biru				
Psikologi Warna	Kesedihan, depresi, murung, kesepian, keputusasaan				

Selain itu, film “The Revenant” juga memiliki *shot* yang memberikan kesan depresi. *Shot* ini menggunakan warna dominan biru dan dipilih menjadi salah satu referensi *color palette* untuk film “Furewell” ini.



Gambar 3.5. Screenshot film “The Revenant”

Sumber: 20th Century Fox

H: 203 S: 24 B: 40	H: 196 S: 19 B: 55	H: 201 S: 35 B: 33	H: 205 S: 29 B: 45	H: 206 S: 30 B: 28
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gambar 3.6. Color palette film “The Revenant”

Selanjutnya, pada *shot* film “Bolt” ini, ditunjukkan Bolt yang bertemu dengan Penny. *Shot* ini mempunyai warna yang dapat menimbulkan kesan bahagia, dengan warna dominan oranye. Oleh karena itu, film ini juga dipilih sebagai salah satu referensi *color palette* dari film “Furewell” khususnya pada *scene* yang menunjukkan rasa bahagia dari Acek Aseng.



Gambar 3.7. Screenshot film “Bolt”

Sumber: Walt Disney Pictures



Gambar 3.8. *Color palette* film “Bolt”

c. Studi Pustaka

Dalam penulisan ini, teori utama yang digunakan adalah teori mengenai animasi dan *color script*. Teori animasi digunakan karena karya ini merupakan film animasi dan penulisan ini berfokus pada pembahasan aspek warna. Penulisan ini bertujuan untuk menunjukkan perubahan warna dalam karya sebagai representasi perubahan emosi tokoh Acek Aseng di sepanjang film ini yang diawali dengan perasaan sedih dan murung yang kemudian berubah menjadi senang dan bersemangat, karena warna memiliki kaitan yang erat dengan emosi. *Color script* dirancang dengan harapan dapat merangsang penonton untuk ikut mengetahui emosi tokoh ataupun suasana dalam karya.

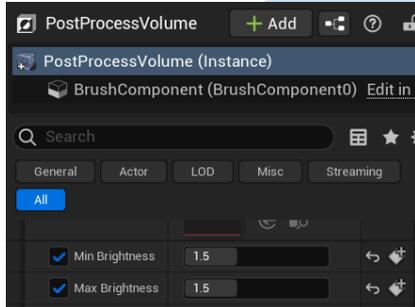
Selain itu, untuk teori pendukung ada teori mengenai warna dan emosi untuk menunjang penciptaan dan penulisan karya ini serta memudahkan dalam membuat dan menganalisa perubahan emosi tokoh dengan menggunakan warna.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

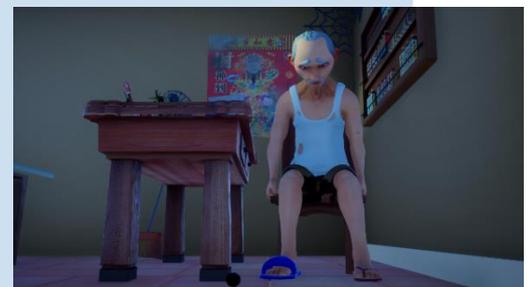
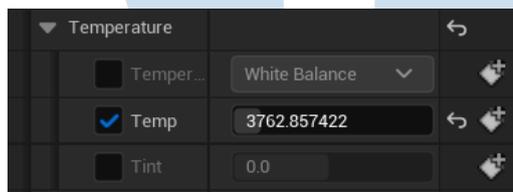
Salah satu eksperimen utama yang dilakukan oleh SALT production adalah menggunakan Unreal Engine sebagai *software* untuk melakukan *lighting* serta *rendering*. Dilakukan banyak eksperimen dengan *lighting* sehingga akhirnya dapat ditemukan pencahayaan yang dirasa cocok untuk film ini. Berikut merupakan hasil *render* dari Unreal Engine ketika mencoba memberi *tone* pada *shot* dengan mengatur *temperature* pada kamera dan warna lampu yang ada di *software* tersebut, serta menggunakan *PostProcessVolume* untuk mengatur keseluruhan *look* dari *shot*, dan khususnya untuk memastikan *lighting* dari *shot* tidak berubah secara tiba-tiba. Untuk menerangkan *shot*, digunakan *sky light* serta *directional light* yang juga diatur warnanya.

Namun warna dari kedua *shot* ini masih dirasa kurang pas untuk menggambarkan suasana hati Acek Aseng sehingga perlu dilakukan penyesuaian

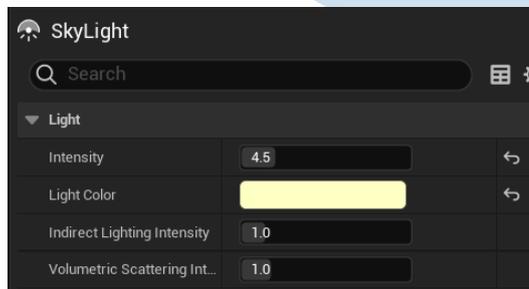
kembali dan dirasa akan lebih baik jika pewarnaan *shot* dilakukan melalui Adobe AfterEffect.



Gambar 3.9. *PostProcessVolume* Unreal Engine Gambar 3.10. Eksperimen *lighting* Unreal Engine



Gambar 3.11. Temperatur kamera *scene 2 shot 11* Gambar 3.12. Eksperimen *render scene 2 shot 11*



Gambar 3.13. Warna *sky light scene 5 shot 1* Gambar 3.14. Eksperimen *render scene 5 shot 1*

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Mengambil film animasi pendek “Fallen Memories” serta film animasi “Despicable Me 2” sebagai referensi dalam merancang warna, penulis ingin menerapkan apa yang dirancang oleh film tersebut terhadap film animasi “Furewell”. “Fallen Memories” dan “Despicable Me 2” menggunakan warna yang dingin dan menggunakan saturasi yang rendah ketika menunjukkan tokohnya mengalami depresi. Hal tersebut kemudian penulis terapkan dalam pembuatan karya ini, dengan memberikan warna dengan saturasi yang rendah ketika tokoh Acek Aseng sedang mengalami depresi. Kemudian, pada saat tokoh dalam film

“Fallen Memories” telah mendapatkan semangatnya lagi dan Gru pada “Despicable Me 2” sedang berbahagia, adegan film dipenuhi dengan warna yang cerah. Hal ini juga lah yang penulis terapkan ketika Acek Aseng bertemu kembali dengan arwah anjingnya, menandakan Acek Aseng kembali senang dan bersemangat.



Gambar 3.15. Eksplorasi warna *scene 2 shot 11*



Gambar 3.16. Eksplorasi warna *scene 5 shot 1*

2. Produksi:

Pembuatan karya “Furewell” melibatkan beberapa *software*, di antaranya yakni Autodesk Maya, Zbrush, Adobe Painter, Unreal Engine, dan Adobe AfterEffect. Proses *lighting* dan *rendering* dikerjakan melalui Unreal Engine setelah aset diimpor masuk ke *software* ini. *Lighting* yang digunakan berupa *sky light* untuk pencahayaan keseluruhan, *directional light* dengan intensitas 10 untuk membuat efek cahaya matahari masuk dari luar toko, serta *point light* yang digunakan sebagai *rim light* untuk memisahkan tokoh dengan *background*. Setelah itu, *shot* akan melalui proses *rendering*.



Gambar 3.17. *Directional light* Unreal Engine



Gambar 3.18. *Point light* Unreal Engine



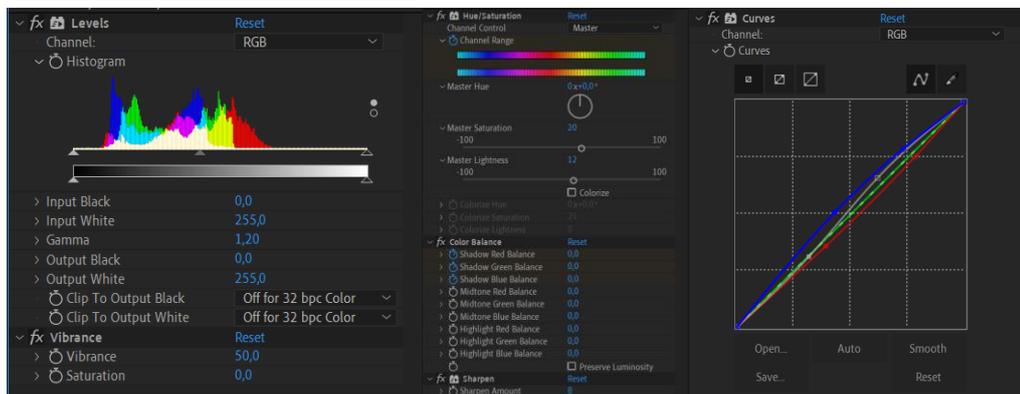
Gambar 3.19. Hasil render scene 2 shot 11



Gambar 3.20. Hasil render scene 5 shot 1

3. Pascaproduksi:

Tahap ini merupakan tahap di mana SALT Production melakukan penyesuaian warna dan gelap terang dari *shot* yang dirasa dibutuhkan agar karya dapat selesai dengan maksimal, serta menunjukkan suasana yang sesuai dengan emosi Acek Aseng. Hasil *render* yang telah didapatkan melalui tahapan pengoreksian warna menggunakan Adobe AfterEffect dengan menggunakan *adjustment layer*. Untuk pencahayaan secara keseluruhan, digunakan efek *levels* dan *vibrance*, serta untuk pewarnaan, digunakan efek *hue/saturation*, *color balance*, *sharpen*, serta *curves*, sesuai kebutuhan *shot* agar emosi yang dirasakan oleh Acek Aseng dapat tersampaikan melalui warna.



Gambar 3.21. Color correction melalui Adobe AfterEffect



Gambar 3.22. Color correction scene 2 shot 11



Gambar 3.23. Color correction scene 5 shot 1