

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis membuat karya film animasi pendek dengan judul “52 Hz” yang bertemakan ketimpangan Hak Asasi Manusia dengan genre drama dan fantasi. Latar waktu yang digunakan pada film ini yaitu tahun 2001, sehingga belum ada pengaruh dari perkembangan teknologi modern terutama sebagai media berbagi informasi seperti internet. Film ini berdurasi 4 menit 7 detik dengan mengresolusi 1920 x 1080 pixel dan dibuat dengan menggunakan metode *frame by frame* untuk animasi 2 dimensinya, *digital painting* untuk pembuatan *background* dan *motion graphic* untuk membuat *opening* dan *credit title*.

Konsep Karya

Film berjudul 52 Hz merupakan film fiksi pendek yang menceritakan pertemanan seorang anak tuna rungu dengan anak tuna rungu lainnya yang memiliki perbedaan latar belakang yang mengalami ketimpangan hak asasi manusia atau HAM. Konsep bentuk yang digunakan merupakan *motion graphic* dan animasi 2D *frame by frame*. Untuk konsep penyajian karya, plot yang digunakan adalah alur maju dengan visual berupa *cartoon saloon*. *Treatment* pada film animasi pendek berjudul 52 Hz ini adalah segala sesuatu keputusan yang diambil oleh orang dewasa dapat mempengaruhi masa depan dari generasi muda. Untuk 2 *shot* yang dibahas menjadi perwakilan dari masing masing dunia yaitu dunia fiksi (dunia bawah laut) dan juga dunia nonfiksi yaitu tempat asal masing masing tokoh. Pada *scene 4 shot 2*, penulis menginginkan hasil yang terlihat memberikan kesan misterius dan juga dingin dengan menggunakan teknik cahaya *low key* sementara pada *scene 5 shot 1* menginginkan hasil yang terlihat hangat sekaligus membentuk siluet agar kesan misteri dari *shot* sebelumnya masih terbawa dengan menggabungkan teknik cahaya *ambient light* sekaligus *backlight*.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Cerita ini memiliki dasar pada cerita asli terhadap ketimpangan Hak Asasi Manusia terhadap negara-negara yang masih mengalami peperangan terutama pada awal tahun 2000. Namun untuk menceritakan hal tersebut dikemas dalam bentuk fantasi agar tidak terlalu terkesan mengekspose kekerasan sehingga masih dapat dinikmati oleh anak-anak.

b. Observasi

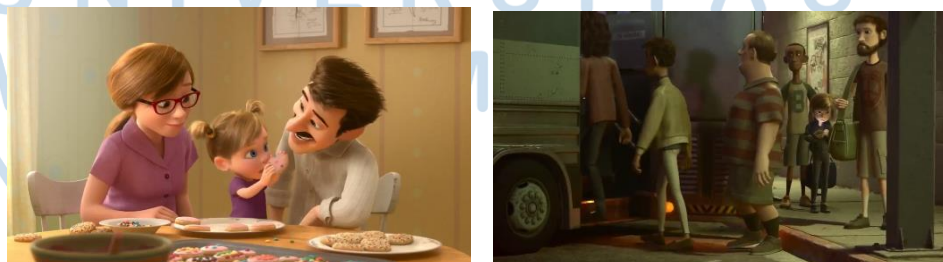
Salah satu film animasi yang memiliki hasil *compositing* yang sangat ekspresif adalah film animasi berjudul *Inside Out* dari studio Disney Pixar yang pertama kali di putar di tahun 2015. Film ini menceritakan bagaimana warna dapat membantu penyampaian pesan dari masing-masing *shot* yang ada pada film. Namun terdapat beberapa hal unik yang dapat dilihat dengan adanya penggunaan warna dan cahaya yang dapat memberikan pesan tertentu sehingga maksud dan latar dari *shot* tersebut dapat tersampaikan.



Gambar 3.1 Contoh penggunaan warna dan cahaya sebagai latar waktu

(Sumber: *Inside Out* 2015)

Kedua *shot* ini menggambarkan perubahan waktu dimana dari yang pada mulanya matahari pagi menjelang siang yang diunjukkan Ketika awan masih berwarna biru dan pantulan cahaya matahari yang tidak begitu keras. Hingga di akhir perjalanan terlihat hari menjelang malam yang ditandai dengan matahari mulai terbenam dengan cahaya yang mulai terpotong karena mulai tergantikan oleh cahaya malam.



Gambar 3.2 Contoh penggunaan warna dan cahaya sebagai latar tempat

(Sumber: Inside Out 2015)

Selanjutnya merupakan perbedaan latar tempat yaitu indoor dan outdoor dimana warna dan cahaya dapat memberikan info sumber cahaya dan kondisi sekitar dari tokoh seperti pada gambar sebelah kiri yang menunjukkan natural light dari jendela yang berada sebelah kiri karakter yang memberikan informasi bahwa karakter tersebut berada dalam suatu ruangan tanpa cahaya dari lampu dan gambar sebelah kanan menunjukan tempat yang gelap dan diluar ruangan yang cahayanya hanya berasal dari lampu jalan saja.



Gambar 3.3 Contoh penggunaan warna dan cahaya sebagai latar suasana

(Sumber: Inside Out 2015)

Untuk latar suasana terlihat bahwa suasana pada saat karakter ceria dengan karakter sedih terdapat pada saturasi dan vibransi dari shot tersebut dimana warna pada gambar sebelah kiri terlihat lebih cerah dan warna yang lebih menonjol dari pada gambar sebelah kanan yang cenderung gelap dan juga warna yang mengarah kepada monokromatik. Dari ke-tiga contoh gambar tersebut, penggunaan warna dan cahaya sebagai media penyampai latar dalam film animasi berjudul Inside Out dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Observasi film berjudul Inside Out terhadap penggunaan warna dan cahaya

Aspek	Waktu	Tempat	Suasana
Warna	Dipengaruhi oleh warna dari suhu serta posisi matahari seperti pagi hari yang	Warna yang dipantulkan dari <i>environment</i> sekitar subjek untuk <i>indoor</i>	Warna dapat dibuat lebih pop up Ketika suasana senang atau dapat lebih

	cenderung masih bewarna biru, siang dengan warna kuning dan sore dengan warna jingga.	dapat lebih terlihat dibanding <i>outdoor</i> karena cahaya dari matahari cenderung lebih merata.	<i>monochrome</i> pada saat sedih dan juga menggunakan <i>color grading</i> dengan menggunakan efek psikologis warna.
Cahaya	Intensitas dari cahaya matahari untuk dan adanya <i>practical light</i> tertentu untuk menunjang kebutuhan cahaya seperti pada kondisi malam hari.	Arah dari cahaya yang digunakan serta intensitas dapat mempengaruhi seberapa keras atau halus <i>highlight</i> dan bayangan dari objek yang terkena cahaya tersebut.	Intensitas warna yang lebih dimainkan atau arah cahaya dimana semakin terang untuk bahagia dan agak gelap untuk takut serta sedih. Namun arah dari cahaya juga dapat digunakan untuk mengisolasi tokoh agar terkesan fokus atau lebih tertekan.

Selain film animasi berjudul *Inside Out*, penulis juga melakukan observasi terhadap film berjudul *Luca* yang di produksi oleh studio animasi Disney pada tahun 2021. Film ini menjadi referensi bagi penulis untuk mempelajari warna dan cahaya pada dunia bawah laut.



Gambar 3.4 Contoh penggunaan warna dan cahaya untuk dunia bawah laut

(Sumber: Luca 2021)

Pada shot ini, dapat dilihat bagaimana warna dan cahaya dapat mempengaruhi penyampaian latar dan juga dapat mengarahkan fokus dari penonton. Untuk pembahasan lebih jelas akan dipaparkan melalui table sebagai berikut

Tabel 3.1 Observasi film berjudul Luca terhadap penggunaan warna dan cahaya

Aspek	Waktu	Tempat	Suasana
Warna	Warna dari cahaya masih cenderung hangat atau warm untuk menunjukkan cahaya waktu masih siang	Warna cenderung didominasi oleh warna biru pekat untuk menunjukkan laut dalam.	Warna yang digunakan merupakan <i>cool color</i> serta lebih kearah gelap untuk menunjukkan sisi misterius.
Cahaya	Hanya mengandalkan <i>natural light</i> saja yang mempengaruhi intensitas serta pantulan cahaya.	Cahaya cenderung halus karena terhambat oleh air karena banyaknya benda di dalam laut membuat cahaya tidak merata .	Cahaya yang mengenai objek dapat memisahkan dengan <i>background</i> karena adanya perbedaan jarak yang cukup jauh.

c. Studi Pustaka

Teori yang digunakan sebagai teori utama adalah *compositing*. Teori ini berguna untuk membuat hasil produksi yang sebelumnya terlihat biasa saja dan terpisah-pisah dapat menjadi satu kesatuan dan memeberikan pesan yang utuh dari setiap *shot* yang digabungkan. Selain itu dengan adanya *compositing* dapat membantu penyampaian informasi waktu, tempat dan suasana dengan menggunakan teori psikologi warna dan cahaya.

Kedua teori ini dipilih karena kedua halnya saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Alasannya adalah warna diperoleh dari cahaya yang

dipantulkan sementara psikologi warna merupakan makna yang berada di balik warna yang ada. Dengan Teori-teori ini, penulis dapat menyampaikan latar sesuai dengan cerita yang telah dibuat dan penonton dapat mengetahui maksud dari adegan dalam suatu *shot*.

d. Eksperimen Warna

Penulis melakukan beberapa eksperimen yang dilakukan untuk menerapkan penyampaian warna dan cahaya dalam suatu *shot* film animasi pendek berjudul “52 Hz” ini. Diantara lain dengan menggunakan *solid color*, *filter*, *basic corections* dan juga *color wheel*. Setiap cara memiliki kelebihan dan kekurangannya masing masing dimana penggunaan *solid color* dan *filter* lebih mudah dan cepat untuk *shot* yang cukup singkat.



Gambar 3.5 Contoh eksperimen warna pada *scene 5 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sementara *basic corections* dan *color wheel* merupakan hasil dari fitur efek yang sama dari *lumetri color* yang disediakan oleh program After Effectnya itu sendiri. Yang membedakan, *Basic corrections* dilakukan dengan mengubah *temperature*, *tint*, *exposure*, *contrast*, *highlight* dan *shadow* sedangkan *color wheel* hanya dengan menggerakkan 3 roda warna yaitu *shadows*, *midtone* dan *highlights* ke arah warna yang diinginkan dan untuk terang gelapnya dilakukan dengan menaik turunkan *slider* yang berada di sebelah kiri masing-masing roda warna.

e. Eksplorasi Cahaya

Untuk cahaya, penulis melakukan beberapa teknik pencahayaan sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Seperti pada *scene* dalam laut

dibawah ini, cahaya yang mengenai tokoh tidak seluruhnya tetapi hanya pada bagian dada hingga atas kepala saja. Hal ini dikarenakan sumber cahaya hanya berasal dari permukaan air laut serta karena cahaya telah melewati air, maka Cahaya yang mengenai karakter sudah jauh lebih halus. Sementara pada scene yang berlatar belakang tempat asli para tokoh, kondisi pencahayaan disesuaikan dengan arah cahaya dari background yang telah di buat oleh tim produksi.



Gambar 3.6 Contoh eksperimen cahaya pada *scene 11 shot 2*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk cahaya pada *shot* ini, dilakukan eksperimen *highlight* yang keras, halus dan tidak menggunakan *highlight* sama sekali dan hanya diberikan *darker area* pada *objek*. Karena kondisi *shot* ini merupakan kondisi tokoh yang sedang bercerita di dalam laut, penggunaan *highlight* yang keras dirasa sangat tidak cocok karena pada umumnya dasar laut sulit untuk menerima cahaya dari permukaan. Oleh karena itu *highlight* yang digunakan adalah *highlight* yang halus. Namun Ketika ditambahkan keseluruhan layer maka akan terasa tidak realistis. Pada obeservasi ini, penulis hanya memberikan sedikit *highlight* halus pada bagian kepala dan untuk badan dari tokoh diberi perubahan intensitas cahaya yang semakin gelap menunjukan cahaya yang semakin hilang pada dasar laut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA