

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

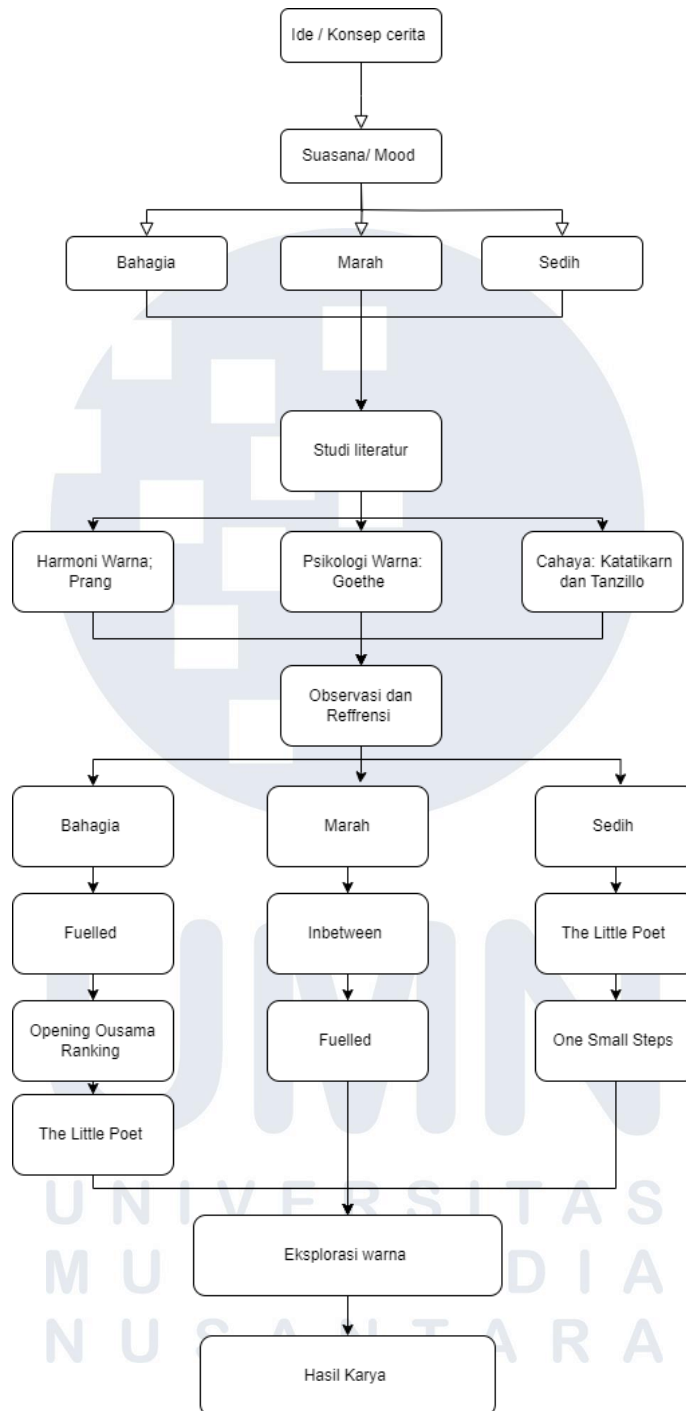
Film animasi "Rumah." adalah animasi 2D singkat berdurasi 5 menit. Animasi "Rumah" bertemakan melepaskan. Animasi "Rumah" berlatar di pulau Jawa pada tahun 2006. Animasi ini menggunakan medium *2D animation frame by frame* dan *digital painting* untuk membuat *background* yang dibantu oleh *Blender* sebagai referensi perspektif *background*. Animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *Toonboom* dan *Adobe Photoshop* dalam produksi animasi pembuatan design dan *background*.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan pada film animasi "Rumah" menceritakan reaksi keluarga setelah sang ibu meninggal. Pada Juni 2006, keluarga Daryata ingin pindah dari desa ke sebuah kota. Daryata, tokoh ayah sibuk mempersiapkan perpindahan mereka sementara itu Prita, tokoh anak sibuk bermain sambil membayangkan sosok Hanna, sang ibu yang sudah meninggal masih ada dan melakukan aktivitas di rumah. Konsep karya adalah menggunakan animasi *2D frame by frame, hand drawn animation*. Mengambil referensi dari animasi-animasi singkat seperti *One Small Steps, Inbetween, Fuelled* dan *The Little Poet*.

Scene yang akan diambil untuk menggambarkan suasana bahagia adalah *Scene 6 shot 3. Scene 7 shot 9* akan diambil untuk menggambarkan suasana marah dan *scene 9 shot 9* akan diambil untuk menggambarkan suasana sedih.

Tahapan Kerja



Gambar 6. Skema Penelitian

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide animasi Rumah berasal dari kisah nyata *director* setelah sang ibu meninggal dunia. Animasi ini bertujuan untuk menggambarkan rasa duka seseorang setelah seorang anggota keluarga meninggal. Walau begitu dalam animasi dikemas dalam animasi untuk anak-anak dan dalam sudut pandang anak-anak.

B. Observasi

Berikut adalah cara penulis untuk mendapatkan data dalam observasi. Pertama penulis mencari referensi *shot* yang sesuai dengan suasana bahagia, marah dan sedih. Lalu penulis mendapatkan *color palette* dalam *shot* tersebut dengan website *colors.com* untuk mengetahui mana warna dominan yang ada dalam *shot* tersebut. Setelah itu warna dianalisa berdasarkan *tone warna, harmoni warna (triadic, monochrome, analogous, dll)* dan arah/jenis pencahayaan. Untuk mendapatkan data *hue, saturations* dan *value*, Kode warna yang ada dalam *color palette* di *copy* dan di *paste* ke *color picker* di dalam aplikasi gambar seperti *autodesk sketchbook* untuk mendapatkan data *hue, saturations* dan *value*.

1. Suasana bahagia.

Dalam animasi anak merasa bahagia ketika membayangkan sang ibu yang sudah meninggal. Bayangan ini dapat dikategorikan sebagai *flashback* singkat Beberapa film yang menjadi referensi utama dalam warna dan pencahayaan dalam *mood* bahagia adalah animasi singkat berjudul *Fuelled, opening Ousama Ranking, dan The Little Poet*.

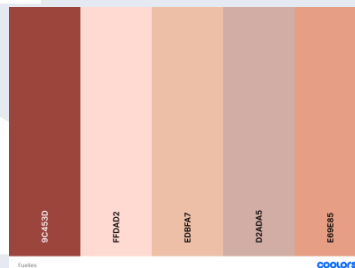
Observasi animasi *Fuelled*

Pada animasi *Fuelled*, tokoh utama membayangkan memori bahagia yang dia hadapi. Pada salah satu *shot flashback* tersebut, warna yang digunakan adalah warna dengan *tone warm* cerah. Shot tersebut menceritakan masa lalu dan bagaimana perasaan kedua tokoh terhadap satu sama lain.



Gambar 7. Shot *Fuelled*



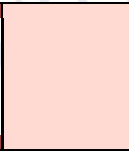
(Sumber: Youtube.com)

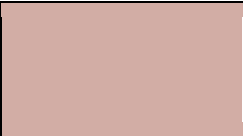
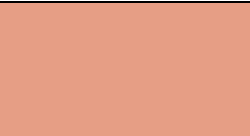


Gambar 8. *Color palette shot Fuelled.*

(Sumber: Colors.co)

Tabel 3.1. Tabel *Color Palette* dan HSV

Warna			
HSV dan kode warna	9C453D H:5 % S:60% V:61%	Ffdad2 H:11% S:18% V:100%	Edbfa7 H:21% S:90% V:93%

Warna			
HSV dan kode warna	D2ada5 H:11% S:21% V:82%	E69e85 H:11% S:45% V:90%	

Dalam *shot* ini, *value* warna memiliki angka yang tinggi. Sementara itu warna karakter (9C453D) memiliki *value* yang paling rendah membuat mata penonton mengarah ke arah karakter. Area *shadow* dan *light* memiliki *tone* hangat dengan *hue* yang menunjukkan warna kemerahan (0-60 derajat). Sehingga dapat disimpulkan penggunaan harmoni warna adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2. Tabel analisa psikologi warna, harmoni warna dan cahaya

Film	Psikologi warna (tone)	Harmoni	Arah Cahaya dan Warna
Fuelled	Tone warna warm	Monochrome (Merah)	High Key light, atas kanan

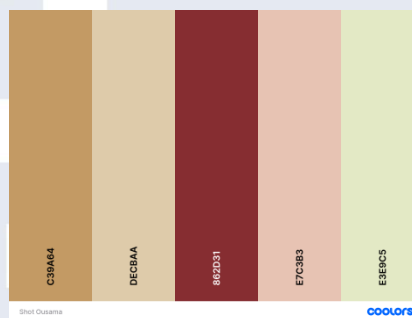
Observasi animasi Opening Ousama Ranking kedua

Animasi *Opening Ousama Ranking* kedua memiliki adegan karakter bernama *Hilling* yang merupakan tokoh ibu/ ratu menggendong Bojji, tokoh anak kecil. Dalam adegan ini, pewarnaan menggunakan *Tone warm Analogous*. Jenis cahaya merupakan *Hard light* dengan arah berasal dari belakang atas. membentuk *Rim light*.



Gambar 9. Shot Opening Ousama Ranking


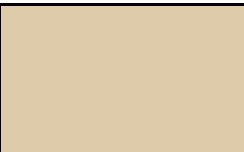

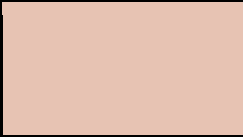

(Sumber: Youtube.com)



Gambar 10. Color Palette opening Ousama Ranking.

(Sumber: Colors.co)

Tabel 3.3. Tabel Color Palette dan HSV

Warna			
HSV dan kode warna	c39a64 h:34% s:44% v:58%	decbaa H:38% S:44% V:77%	862d31 H:357% S:50% V:35%
Warna			
HSV dan kode warna	e7c3b3 H:18% S:52% V:80%	e3e9c5 H:70% S:45% V:84%	

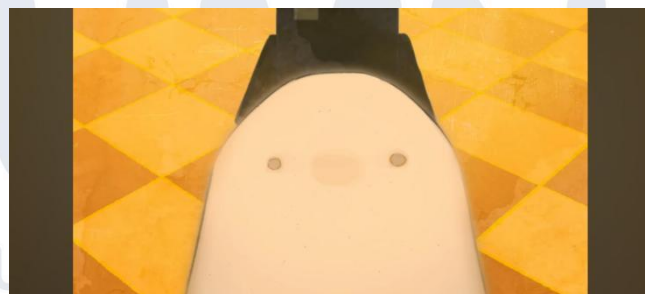
Dalam *shot* ini, memiliki pencahayaan terang dengan angka *value* area cahaya memiliki angka 70% hingga 80% dan saturasi tertinggi berada dalam warna tokoh Hillings (862d31 dan e7c3b3). Warna dalam *shot* ini adalah kombinasi dari warna merah, jingga, kuning dan hijau Sehingga dapat disimpulkan bahwa kombinasi warna dan jenis pencahayaan dalam *shot* ini adalah sebagai berikut,

Tabel 3.4. Tabel analisa psikologi warna, harmoni warna dan cahaya

Film	Psikologi warna (tone)	Harmoni	Arah Cahaya dan Warna
<i>Opening Ousama Ranking</i>	Tone warna warm	Analogous (Merah, jingga, Kuning)	<i>High Key light</i> dan <i>rim light</i> . Kuning muda.

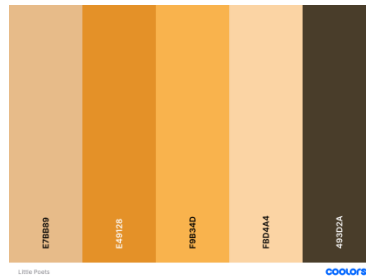
Observasi animasi “The Little Poet”

Shot awal animasi *The Little Poet* adalah *shot* karakter utama yang mengagumi lukisan perempuan. Warna yang digunakan adalah warna *tone* hangat cerah dengan dominasi warna jingga.



Gambar 11. *Shot The Little Poet*






(Sumber: Youtube.com.)



Gambar 12. *Color Palette shot The Little Poet*

(Sumber: Colors.co)

Tabel 3.5. Tabel *Color Palette* dan HSV

Warna			
HSV dan kode warna	e7bb89 H:32 S:66 V:72	e49128 H:34 S:78 V:53	f9b34d H:36 S:93 V:64
Warna			
HSV dan kode warna	f8d4a4 H:34 S:86 V:81	493d2a H:37 S:27 V:23	

Pada *shot* ini warna *background* dan *karakter* memiliki saturasi yang tinggi. Cahaya dalam *shot* ini menggunakan warna cerah dan terang dengan angka *value* yang tinggi berupa 50% hingga 60%. Sementara itu area dengan *value* terendah ada di patung berwarna hitam (493d2a) dengan angka *value* 23% dan saturasi 27%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kombinasi warna dan jenis pencahayaan dalam *shot* ini adalah sebagai berikut,

Tabel 3.6. Tabel analisa psikologi warna, harmoni warna dan cahaya

Film	Psikologi warna (tone)	Harmoni	Arah Cahaya dan Warna
<i>The Little Poet</i>	Tone warna hangat	<i>Monochrome</i> (jingga)	<i>High Key light</i> dari lampu warna jingga.

2. Mood marah.

Ketika *scene 7 shot 9*, Adyatama marah karena Prita memberantaki mainan yang sudah dirapikan. Dalam *scene* yang menggambarkan rasa marah, referensi utama adalah dari animasi *Fuelled* dan *Inbetween* yang menggunakan warna merah kecoklatan yang kuat untuk menggambarkan rasa tegang dan amarah.

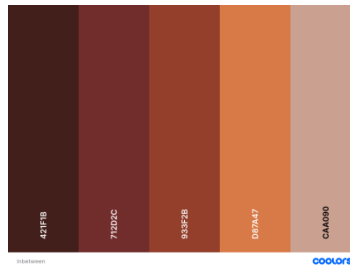
Observasi animasi Inbetween.

Animasi *Inbetween* dalam adegan marah, warna *background* dan suasana didominasi dengan *tone warm* gelap dengan warna yang didominasi oleh warna merah, oranye dan coklat kemerahan. Cahaya merupakan *low light* dengan *shadow* yang mendominasi pencahayaan.



Gambar 13. *Shot Inbetween*






(Sumber: Youtube.com)



Gambar 14. Color palette shot Inbetween

(Sumber: Colors.co)

Tabel 3.7. Tabel Color Palette dan HSV

Warna			
HSV dan kode warna	421f1b H:6% S:42% V:18%	712d2c H:1% S:44% V:31%	933f2b H:12% S:55% V:37%
Warna			
HSV dan kode warna	d87a47 H:21% S:65% V:56%	caa090 H:17% S:35% V:68%	

Dalam data *Hue*, *Saturations* dan *Value*, Pencahayaan dalam *shot* ini merupakan cahaya yang cukup gelap dengan area *shadow* (421f1b dan 712d2c) dan area *light* (933f2b) memiliki *hue* dan *value* rendah 18% hingga 37%. Sementara itu warna kulit karakter (d87a47) memiliki saturasi paling tinggi berupa 65%, dan warna baju karakter (Caa090) memiliki *value* paling tinggi sehingga mata penonton langsung tertuju kepada karakter. Penonton dapat merasakan amarah dikarenakan warna yang memfokuskan ke emosi tokoh dan warna gelap. Maka dapat disimpulkan

bahwa penggunaan harmoni warna, cahaya dan *tone* warna pada *shot* ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.8. Tabel analisa psikologi warna, harmoni warna dan cahaya

Film	Psikologi warna (tone)	Harmoni	Arah Cahaya dan Warna
<i>Inbetween</i>	Tone warna hangat	<i>Analogous</i> (merah tua, jingga)	<i>Low key light</i> . Cahaya matahari dari pintu.

Observasi animasi Fuelled

Animasi *Fuelled* dalam adegan marah, warna *background* dan suasana didominasi dengan *tone* warna *warm gelap analogous* dengan warna merah, kuning dan hitam yang mendominasi.



Gambar 15. *Shot Fuelled*







(Sumber: youtube.com)



Gambar 16. *Color palette shot Fuelled*

(Sumber: Colors.co)

Tabel 3.9. Tabel Color Palette dan HSV

Warna			
HSV dan Kode warna	2a0202 H:0% S:91% V:9%	930402 H:1% S:97% V:29%	fee765 H:51% S:99% V:70%
Warna			
HSV dan kode warna	5e0e0d H:1% S:76% V:21%	a80601 H:2% S:99% V:33%	

Berdasarkan data, Saturasi *background* dalam *shot* ini memiliki saturasi yang kuat dan *value* yang rendah dengan angka *saturasi* diatas 90% dan *value* mayoritas 20%-33%.Sementara itu warna mata kucing (fee765) memiliki *value* yang tinggi dan saturasi yang tinggi. Mata kucing menjadi fokus utama dalam *shot* ini dan penonton dapat merasakan emosi marah karena fokus terhadap ekspresi tokoh kucing. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan harmoni warna, cahaya dan *tone* warna pada *shot* ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.10. Tabel *tone*, harmoni dan cahaya

Film	Psikologi warna (tone)	Harmoni	Arah Cahaya dan Warna
<i>Fuelled</i>	<i>Tone</i> warna hangat	Analogous (merah dan kuning)	<i>Low key light</i> . Cahaya api datang dari jendela.

3. Suasana sedih.

Suasana sedih digambarkan pada saat sang anak berada di mobil membaca buku cerita sendiri. Referensi yang digunakan menggunakan animasi *The Little Poet* dan *One Small Step* yang menggambarkan suasana sedih.

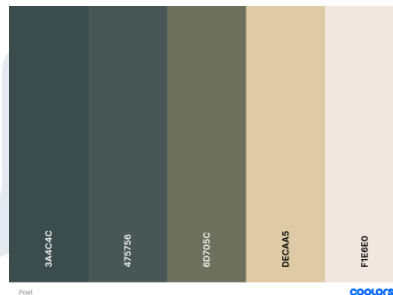
Observasi animasi The Little Poet

Dalam suasana sedih, animasi *The Little Poet* memberikan warna dengan *tone cold* yang kontras dengan *tone warm* yang berasal dari cahaya matahari. warna dominan berupa warna biru, hijau dan kuning.



Gambar 17. Shot *The Little Poet*





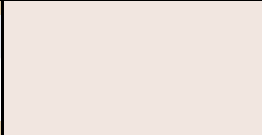
(Sumber: youtube.com)



Gambar 18. Color Palette shot *The Little Poet*

(Sumber: Colors.co)

Tabel 3.11. Tabel *Color Palette* dan HSV

Warna			
HSV dan kode warna	3a4c4c H:180% S:13% V:26%	475576 H:222% S:25% V:37%	6d705c H:69% S:10% V:40%
Warna			
HSV dan kode warna	decaa5 H:39% S:46% V:76%	f1e6e0 H:21% S:38% V:91%	

Dalam *shot* ini area *shadow* merupakan warna dengan *tone* dingin dengan *hue* 180%-222% dan area *light* merupakan warna dengan *tone* hangat dengan *hue* 21%-69%. Warna dalam area gelap memiliki angka *value* dibawah 40% sehingga memberikan area *shadow* yang gelap mengkontrasi area terang dengan angka *value* 76%-90%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan harmoni warna, cahaya dan *tone* warna pada *shot* ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.12. Tabel *tone*, harmoni dan cahaya

Film	Psikologi warna (tone)	Harmoni	Arah Cahaya dan Warna
<i>The Little Poet</i>	<i>Tone</i> warna dingin dan <i>tone</i> warna hangat	Kontras (Biru tua, Hijau dan kuning)	<i>High key light</i> . cahaya berwarna kuning yang berasal dari je

Observasi animasi One Small Steps

Dalam suasana sedih, sama seperti *the little poets* warna *tone* adalah *tone cold* yang kontras dengan *tone* warna *warm* yang berasal dari cahaya. Dalam animasi cahaya merupakan *side light* yang berasal dari pintu. Cahaya *warm* berfokus kepada foto dari sang ayah karakter yang sudah meninggal. Setelah tokoh anak merasa terpuruk, karakter tersebut bangkit kembali ketika melihat sepatu yang dibuat sang ayah.



Gambar 19. Shot *One Small Steps*




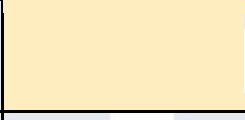
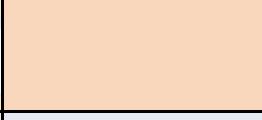
(Sumber: youtube.com)



Gambar 20. Color palette shot *One Small Steps*.

(Sumber: Coolors.co)

Tabel 3.13. Tabel *Color Palette* dan HSV

Warna			
HSV dan kode warna	22121d H:319% S:31% V:10%	674458 H:326% S:20% V:34%	a77457 H:22% S:31% V:50%
Warna			
HSV dan kode warna	feedbf H:44% S:97% V:87%	f9d7bc H:27% S:84% V:86%	

Sama seperti animasi *The Little Poet*. Dalam *shot* ini memiliki *tone* warna dingin untuk area gelap dengan angka *hue* diatas 300% yang menunjukkan warna dominan biru ke magenta dan *tone* warna hangat untuk area terang. Angka *hue* 22% hingga 47% yang mengindikasi warna merah dan jingga. Saturasi warna untuk area terang memiliki saturasi yang tinggi sementara saturasi warna untuk area gelap memiliki angka saturasi yang rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan harmoni warna, cahaya dan *tone* warna pada *shot* ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.14. Tabel *tone*, hamoni dan cahaya

Film	Psikologi warna (tone)	Harmoni	Arah Cahaya dan Warna
<i>One small steps</i>	<i>Tone</i> warna dingin dan <i>tone</i> warna hangat	Kontras (Biru tua, ungu, jingga dan merah muda)	<i>High key light</i> . cahaya berwarna kuning yang berasal dari pintu

b. Studi Pustaka

Teori yang digunakan adalah teori psikologi warna dan harmoni warna. Teori psikologi warna adalah teori yang mencakup bagaimana warna dapat memicu emosi terhadap seseorang, teori ini dipakai untuk membantu mendukung suasana dan *mood*. Teori harmoni warna adalah bagaimana penggunaan warna dikelola dan diatur untuk memberikan sebuah harmoni. Teori pendukung adalah teori pencahayaan. warna dan pencahayaan tidak dapat dipisah. Pencahayaan dapat memberikan efek terhadap suatu warna.

c. Eksplorasi warna.

1. *Scene 6 shot 3*

Dalam *shot* ini Prita membayangkan Hanna sedang memasak. Sang anak merasa senang dan mendekati Hanna. Pada awal eksplorasi warna cahaya hanya coklat yang berasal dari lampu ruangan. Tetapi setelah eksplorasi lebih lanjut maka penulis memutuskan untuk mengubah pencahayaan menjadi lebih terang dan berwarna kuning-jingga.

Di *shot* ini pencahayaan menjadi lebih cerah dan tersaturasi untuk memberikan kesan lebih terang dan *tone* hangat untuk mendukung mood bahagia juga untuk membedakan dunia imaginasi anak dan realita yang berwarna coklat tua. *Tone* hangat adalah *tone* warna yang mencakup warna kemerahan seperti jingga, kuning, pink dll.

2. *Scene 7 shot 9*

Sebelumnya, warna dan *background* cenderung fokus ke realita, sehingga saat adegan marah maka pencahayaan dan warna hanya berwarna coklat tetapi setelah eksplorasi dalam adegan ini, *background* diubah menjadi *background* warna dengan berubah menjadi warna merah kecoklatan untuk memberikan fokus kepada sang ayah dan juga membantu pembentukan mood. Cahaya juga diubah menjadi *under light* untuk memberikan kesan bahaya terhadap sang ayah.