

Biasanya makna warna tercipta karena melihat adanya hal serupa dalam kehidupan sehari-hari. Seperti ketika melihat warna merah sering diasosiasikan dengan bahaya, cinta, *passion* (gelora atau semangat). Hal tersebut dikarenakan warna merah juga merupakan warna api, darah, dan hati. Kemudian contoh psikologi warna biru, warna biru sering diasosiasikan dengan langit dan laut. Warna biru menciptakan suasana damai dan sejuk. Contoh berikutnya adalah warna hijau. Warna hijau sering diasosiasikan dengan kehidupan dan harmoni. Warna hijau menurut Adams, warna hijau menandakan kehidupan karena warna tumbuhan yang berwarna hijau. Warna kuning identik dengan ceria, pagi hari, dan ungu dengan magis atau misterius. Maka dari itu psikologi warna diperlukan untuk membantu dalam menciptakan suasana fantasi.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **DESKRIPSI KARYA**

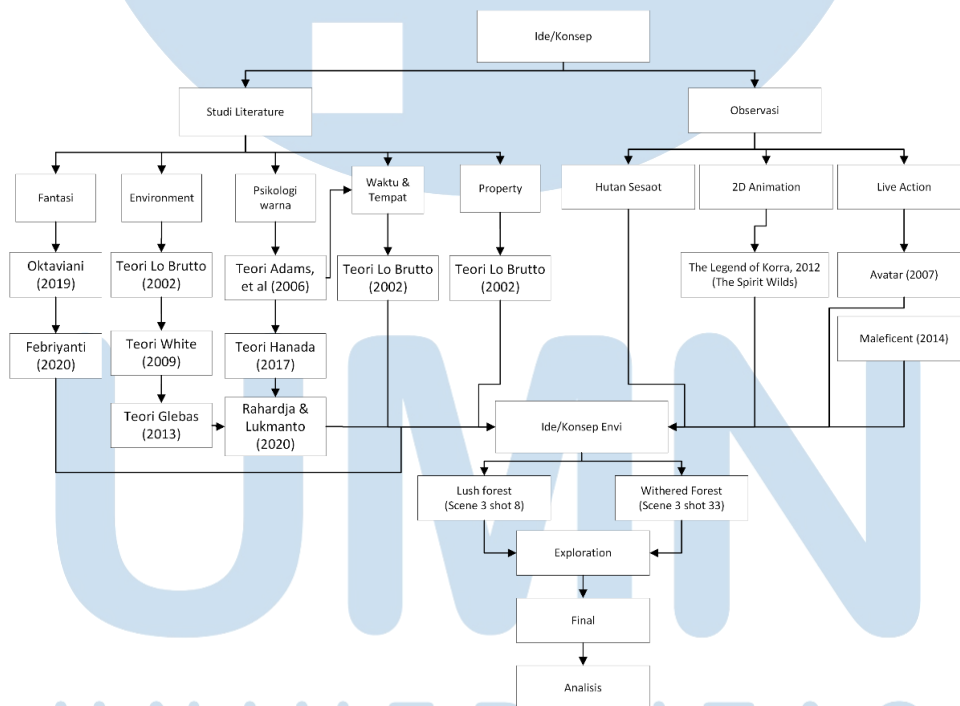
Film animasi pendek berjudul “Core Conflict” merupakan animasi berdurasi 5-6 menit. “Core Conflict” menceritakan sebuah kisah perjalanan kedua teman yaitu Raksa (*Warrior*) dan Kaliyan (*Healer*) yang pergi untuk mencari sebuah *Core of Life* demi menyelamatkan desa mereka dari kekurangan sihir. Di animasi pendek ini, konflik yang terjadi ada ketika kedua tokoh memiliki perbedaan pemikiran setelah menemukan *Core of Life* atau inti kehidupan itu sendiri. Film animasi pendek berjudul “Core Conflict” merupakan karya pertama yang diciptakan oleh penulis dan rekan penulis sebagai anggota Kopi Garam Production. Tema yang dibawakan bertemakan mengenai perbedaan.

#### **KONSEP KARYA**

Dalam cerita “Core Conflict”, Kopi Garam Production membuat cerita fiksi dengan *genre* fantasi yang memiliki plot santai namun juga masih bisa mengambil nilai penting. Film animasi pendek “Core Conflict” ingin memberikan nilai pada sudut pandang yang berbeda namun bukan berarti salah satu sudut pandang tersebut hal yang salah. Maka dari itu visual yang akan kami gunakan *style cartoonish*, tidak realisis dengan animasi 2D. “Core Conflict” menggunakan latar di hutan Indonesia

yaitu hutan Sesaot, namun hutan Sesaot tersebut belum menunjukkan fantasi. Untuk merealisasikan konsep fantasi, penulis menciptakan *environment* yang dapat menunjukkan kekuatan magis di hutan sesuai dengan *world-building* cerita. Di awal cerita Hutan Sesaot, hutan terlihat layaknya hutan pada umumnya. Seiring dengan perjalanan kedua tokoh yang semakin mendekati inti kehidupan yang disebut *Core*, hutan di sekitarnya mulai berubah menjadi semakin unik karena kehadiran *Core of Life*. Adanya *Core of Life* memberikan kekuatan magis terhadap lingkungan sekitar, maka dari itu ada beragam flora unik dapat muncul di dekat *Core*. Kedua tokoh yang membutuhkan *core* tersebut harus mencuri *core* itu, sehingga mengakibatkan hutan menjadi rusak, kehilangan kehidupan dan membuat hutan menjadi terlihat berbahaya.

## TAHAPAN KERJA



Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja

(Dokumentasi Penulis)

1. Pra produksi:
  - a. Ide atau gagasan

Pada pembuatan “Core Conflict”, anggota Kopi Garam Production menentukan *roles* untuk tugas dari tiap masing-masing anggota. Kemudian anggota menentukan *roles* dan melakukan *brainstorming* mengenai cerita beserta tema dari cerita yang akan dibuat. Setelah mendapatkan beberapa opsi, anggota mencari pilihan yang kiranya sesuai. Hasil dari *brainstorming* yang ditentukan, anggota memutuskan untuk mengambil cerita yang bertemakan perbedaan pandangan dengan genre drama fantasi. Lokasi dari film animasi ditentukan di Hutan Sesaot yang berlokasi di Lombok.

Kondisi hutan mistis Sesaot yang menjadi latar pada film animasi “Core Conflict” ada dua; kondisi hutan yang masih subur dan juga kondisi hutan mistis yang sudah mati. Kesuburan hutan ini ditentukan oleh sebuah inti hutan yang berbentuk bola yaitu *the Core of Life*. Hutan Sesaot yang masih subur digambarkan dengan pepohonan yang tinggi, beraneka ragam tumbuhan dan diselimuti warna biru dan sedikit warna hijau. Sedangkan hutan mati digambarkan sudah rusak sehingga dikelilingi dengan tumbuhan yang layu dengan dominasi warna merah.

b. Observasi

1) Hutan Sesaot

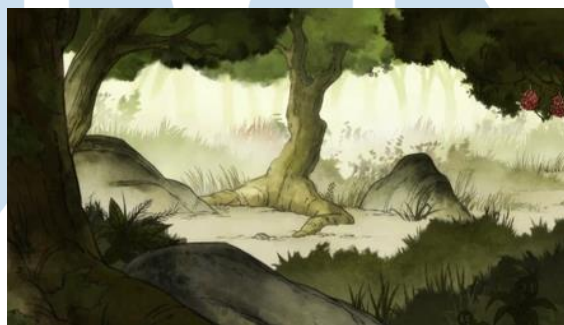
Penulis menjadikan Hutan Sesaot sebagai bentukan utama untuk *environment* hutan di cerita “Core Conflict” karena berlatar di Lombok, Indonesia. Penulis mengobservasi jenis-jenis tumbuhan yang tumbuh di Hutan Sesaot dan juga beragam flora Indonesia. Hutan Sesaot dikelilingi dengan pohon-pohon yang sangat tinggi, jenis pohon tersebut adalah pohon Mahoni. Meskipun dikelilingi pohon tinggi, daun dari pohon Mahoni tidak menutupi cahaya yang masuk ke dalam hutan, sehingga ketika siang, hutan akan tetap terang. Selain cahaya, pijakan tanah di Hutan Sesaot masih terlihat dan tidak tertutup oleh semak-semak. Penulis menggunakan bunga Kamboja dan bunga Vanda Limbata untuk adegan di hutan Sesaot. Pemilihan bunga ini dikarenakan bunga ini merupakan bunga yang khas dengan Lombok.



Gambar 3.2 Moodboard Hutan Sesaot  
(Dokumentasi Penulis)

## 2) Hutan Mistis

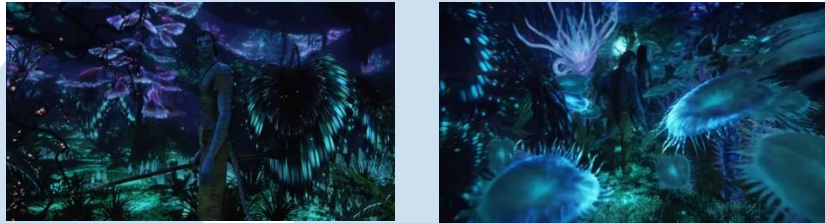
Hutan mistis memiliki dua kondisi, kondisi subur dan kondisi rusak. Hutan Sesaot ketika masih subur merupakan hutan yang tidak terganggu oleh kehidupan manusia. Maka dari itu hutan subur ini digambarkan sebagai hutan yang damai, penuh kehidupan, sejuk, dan juga harmoni. Dalam perancangan *environment* ini, penulis melakukan observasi melalui *Spirit Wild* dari animasi “The Legend of Korra” (2012). *Spirit Wild* digambarkan sebagai tempat yang didominasi oleh roh atau makhluk mistis dan juga memiliki ragam flora yang unik.



Gambar 3.3 Episode 19 “The Legend of Korra Season 2”  
(Nickelodeon, 2012)

Untuk memberikan kesan fantasi, penulis mengobservasi *jungle* dari film *live action* “Avatar” (2009). Pada film “Avatar” *environment* digambarkan memiliki beragam tumbuhan yang unik dan memiliki

warna yang tidak biasa. Tumbuhan di *jungle* pada film “Avatar” juga memancarkan cahaya atau *glow in the dark* sehingga memberikan kesan fantasi.



Gambar 3.4 “Avatar”

(20th Century Fox, 2009)

Dalam cerita “Core Conflict”, Hutan Sesaot ketika sudah rusak merupakan hutan yang di mana *Core* telah diambil sehingga mengganggu ekosistem Hutan Sesaot. Bentuk dari hutan yang rusak ini penulis mengobservasi dari film “Maleficent” (2014). Hutan Maleficent memiliki bentuk yang berduri sehingga memberikan kesan berbahaya dan warna hitam abu. Bentuk batangnya juga lebih kaku dan juga memiliki sudut yang lancip.



Gambar 3.5 “Maleficent”

(Walt Disney Pictures, 2014)

c. Studi Pustaka:

Dalam perancangan *environment* ini penulis menggunakan teori *environment*, properti, waktu dan tempat. Teori waktu dan tempat akan dijadikan sebagai acuan untuk menunjukkan latar waktu dan juga tempat. Teori properti akan dijadikan acuan untuk menentukan benda penting apa saja yang akan digunakan agar terciptanya unsur fantasi. Keempat teori tersebut merupakan teori utama yang penting dalam menciptakan



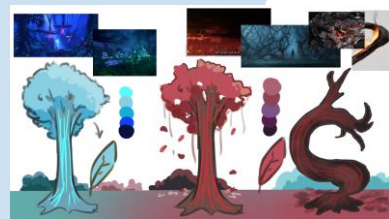
*environment*. Kemudian penulis menggunakan teori warna sebagai pendukung karena psikologi warna penting untuk menggambarkan suasana dari *environment*.

d. Eksperimen dan eksplorasi Bentuk juga Teknis:

Dalam mendesain hutan, penulis mengikuti arahan dari *storyboard* yang telah dibuat. Dalam *storyboard*, *environment* masih seperti hutan pada umumnya. Penulis bereksplorasi dengan menambahkan berbagai bunga langka seperti bunga Bangkai dan juga bunga Vanda Limbata. Dikarenakan dalam “Core Conflict” memiliki *environment* yang ada subur dan rusak, Penulis juga bereksperimen pada tanaman yang subur menjadi layu.



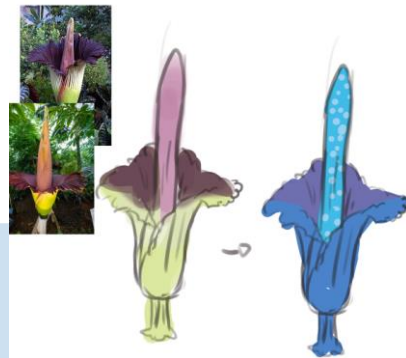
Gambar 3.6 Tumbuhan Mahoni Subur  
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.7 Tumbuhan Mahoni Mati  
(Dokumentasi Penulis)

Ketika eksplorasi pada pohon Mahoni, penulis menciptakan batang dari pohon tersebut memiliki garis bercahaya. Garis tersebut merupakan garis serat pohon yang menyerap energi magis dari *Core*, sehingga membuat serat dari pohon tersebut bercahaya. Saat *environment* hutan ini rusak, batang pohon berubah menjadi bengkok dan kerkelok-kelok sebagai bentuk tidak adanya energi magis *Core* di pohon tersebut. Penulis juga mengganti warna garis biru menjadi merah seperti benda terbakar.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

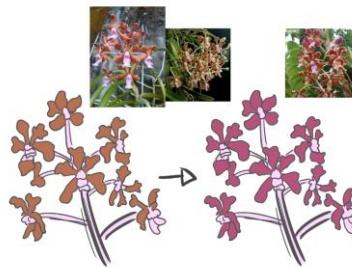


Gambar 3.8 Bunga Bangkai Subur  
(Dokumentasi Penulis)

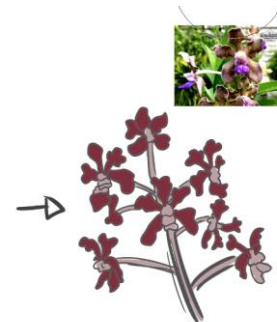


Gambar 3.9 Bunga Bangkai Mati  
(Dokumentasi Penulis)

Pada eksplorasi bunga Bangkai, penulis membuat bunga Bangkai yang menyerupai pada umumnya. Untuk memberikan kesan magis, dan mengikuti *world building* “Core Conflict” penulis mengubah warna bunga Bangkai tersebut dengan warna biru. Pada ketika hutan *core* telah rusak, bunga Bangkai tersebut menjadi layu dan kembali ke warna normalnya.

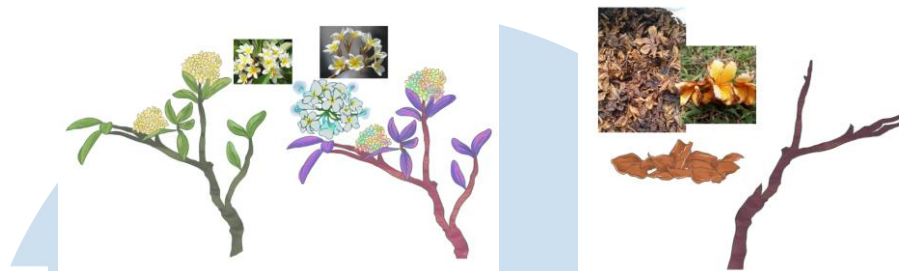


Gambar 3.10 Bunga Vanda Limbata Subur  
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.11 Bunga Vanda  
Limbata Mati  
(Dokumentasi Penulis)

Bunga Vanda Limbata yang penulis ciptakan menyerupai bunga Vanda pada umumnya. Untuk memberikan kesan magis, penulis mengubah warna bunga Vanda dengan warna merah manggis. Ketika hutan rusak, bung Vanda layu, kelopak bunga sudah berjatuh dan memiliki warna kecoklatan.



Gambar 3.12 Kamboja Subur  
(Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.13 Bunga Kamboja  
Mati  
(Dokumentasi Penulis)

Bunga Kamboja yang penulis ciptakan memiliki bentuk yang sama dengan bunga Kamboja pada umumnya. Untuk memberikan kesan magis, penulis membuat warna dari Kamboja dan batangnya memiliki beragam warna. Ketika rusak, bunga dan daun dari Kamboja tersebut terjatuh dan hanya batang yang tetap berdiri.

## 2. Produksi:

Pada produksi animasi 2D “Core Conflict”, Clip Studio Paint merupakan *software* yang digunakan penulis dalam membuat dan menggambar *environment*. Penulis menggambar *environment* sesuai dengan *layout* dan juga *color script* yang telah ditentukan oleh rekan Kopi Garam Production. Setelah *background* selesai, penulis mengeksport *file* tersebut agar dapat disatukan di pascaproduksi.

## 3. Pascaproduksi:

Pada pascaproduksi, Kopi Garam Production menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro untuk menyempurnakan adegan di cerita “Core Conflict”. Dalam pascaproduksi, beberapa shot akan ditambahi efek seperti daun daun berguguran, dan menambahkan SFX serta suara.