

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

“Core Conflict” merupakan sebuah film animasi pendek 2D yang dibuat oleh Kopi Garam Production. Tema dari animasi yang dibuat adalah perbedaan dengan *genre* fantasi dan drama. Target *audience* animasi 2D “Core Conflict” adalah remaja berusia 13 tahun ke atas. Durasi dari animasi tersebut adalah sekitar 5 sampai 6 menit. Menceritakan mengenai dua orang teman, Kaliyan dan Raksa yang bertugas untuk mencari *Core of Life* untuk menyelamatkan desa mereka. Animasi “Core Conflict” menggunakan teknik animasi *frame by frame* dengan resolusi 1920x1080.

#### Konsep Karya

Konsep penciptaan film animasi pendek “Core Conflict” merupakan sebuah film yang berfokus pada perjalanan dua orang teman dari suatu desa, mereka bernama Raksa dan Kaliyan. Di tengah perjalanan dalam mencari *Core of Life*, mereka membantu seekor makhluk sejenis monyet yang bernama Kiki. Kiki yang telah dibantu merasa berterima kasih dan menuntun mereka menuju *Core of Life*. Namun saat *Core of Life* tersebut diambil, semua tumbuhan yang ada di sekitar *Core of Life* mati dan menghitam. Kopi Garam Production ingin memberikan makna bahwa meskipun Raksa dan Kaliyan memiliki hubungan yang dekat, mereka juga bisa memiliki pendapat yang berbeda. Pendapat yang berbeda bukan berarti salah satu dari pendapat tersebut adalah hal yang buruk atau jahat karena adanya perbedaan *value* setiap individu. Konsep bentuk film animasi “Core Conflict” adalah film animasi 2 dimensi yang menggunakan teknik *frame by frame* untuk pembuatannya.

Konsep penyajian karyanya adalah *plot* yang ada pada film “Core Conflict” berupa alur maju. Dalam film animasi 2D “Core Conflict”, Kopi Garam Production tidak memberikan *scene flashback* namun menambahkan *montage* untuk memberikan cuplikan singkat atas perjalanan yang dilalui oleh Raksa, Kaliyan, dan Kiki. Kopi Garam Production menggunakan visual yang memiliki *style semi cartoon*. Selain itu Raksa dan Kaliyan dibuat dengan memiliki kepribadian yang

berbeda 180 derajat dengan satu sama lain supaya tema perbedaan yang ada semakin terlihat dengan jelas.

## Tahapan Kerja

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

Kopi Garam Production memiliki beberapa ide untuk dijadikan animasi pendek. *Genre* utama yang ingin disetujui adalah fantasi dan drama. Sebelum ide-ide bermunculan Kopi Garam Production melihat beberapa animasi singkat lainnya yang ingin menjadi referensi dari ide-ide. Setelah dirasa cukup, Kopi Garam Production memulai pembentukan ide-ide. Tema yang diangkat pada animasi Kopi Garam Production adalah perbedaan. Perbedaan yang diangkat adalah perbedaan pendapat yang terjadi meskipun tujuan yang dicapai sama. Setelah ide-ide yang ada sudah terkumpul, Kopi Garam Production melakukan pengambilan suara terhadap ide yang ingin dipilih dan akhirnya “Core Conflict” terbentuk dan terus direvisi sampai menjadi hasil yang paling maksimal. “Core Conflict” dipilih sebagai judul karena memiliki dua arti yaitu tentang konflik dari *Core of Life* dan konflik dari manusianya sendiri.

#### b. Observasi

Setelah melakukan diskusi mengenai hal apa saja yang ada dan suasana seperti apa yang ingin disampaikan pada film animasi 2D “Core Conflict”, penulis melakukan observasi pada beberapa film yang sudah ada terutama pada aspek warnanya yang akan digunakan sebagai acuan dalam membuat *color script* “Core Conflict”. Referensi film yang diambil akan didasarkan pada narasi dan konteks dari film. Ada 9 film yang dijadikan referensi yaitu “Grave of The Fireflies” (1988), “The Princess and The Frog” (2009), “Naruto: The Last Movie” (2014), “Persona 3 The Movie #1 Spring of Birth” (2013), “Persona 3 The Movie #4 Winter of Rebirth” (2016), “Tinkerbell and The Lost Treasure” (2009), “Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Rebellion” (2013), “Zootopia” (2016), dan “Persona 4

The Animation Episode 25” (2011). Penulis menggunakan website [colors.co/image-picker](http://colors.co/image-picker) untuk mengambil *color palette*.

Suasana yang di observasi menurut narasi “Core Conflict” ada 3 yang pertama untuk *scene 2 shot 1* menceritakan ketika Raksa dan Kaliyan yang sedang beristirahat setelah perjalanan jauh melintasi hutan. Mereka membicarakan tentang masa depan dan memiliki imajinasi bahwa setelah mereka sukses membawa *Core of Life* ke desa, mereka akan kembali seperti sedia kala dan akan membangun mimpi yang baru. Imajinasi ini membuat mereka bahagia dan tidak memikirkan hal lainnya. Referensi film yang diambil untuk suasana ini adalah “Grave of The Fireflies” (1988), “The Princess and The Frog” (2009), dan “Naruto: The Last Movie” (2014),

Suasana sejuk, harmoni, dan bahagia referensi Narasi “Grave of The Fireflies” menceritakan mengenai sepasang kakak dan adik yang berjuang untuk bertahan hidup di saat keadaan darurat perang. Sepasang kakak dan adik ini awalnya memiliki ayah dan ibu, namun ayah dan ibu mereka meninggal karena adanya serangan dari negara lain. Seita dan Setsuko mau tidak mau harus mengungsi di rumah bibi mereka, tetapi lama kelamaan bibi mereka tidak menyukai mereka dan menganggap mereka adalah beban. Bibi mereka yang kejam juga membuat Seita menjual kimono ibunya demi membeli beras, sayangnya setelah menjual kimono dan membeli beras bibi mereka tetap tidak memberi mereka makan. Meskipun kehidupan kejam pada Seita dan Setsuko, mereka masih mendapatkan kesejukan malam, harmoni alam, dan kebahagiaan dari satu sama lain seperti pada Gambar 3.1. *Shot* ini memiliki warna dominan yang gelap, sumber cahaya hanya berasal dari kunang-kunang yang beterbangan di sekitar mereka. Penulis merasa bahwa *shot* ini dapat dijadikan referensi untuk pewarnaan dan *color harmony* pada *scene 2* “Core Conflict”.



Gambar 3.1. Menit 28:02 “Grave of The Fireflies”  
(Studio Ghibli, 1988)

Tabel 3.1. Analisis *shot* film “Grave of The Fireflies”

Suasana	Sejuk dan Bahagia
<i>Color Palette</i> ( <i>analogous</i> )	
Warna Dominan	Biru Tua dan Hijau Tua
Psikologi Warna	Kesejukan, Harmoni, Kebahagiaan

*Hue* yang digunakan pada 57-204. *Saturation* yang digunakan sebesar 27-62% dan *saturation* 62% digunakan pada kunang-kunang. Warna-warna yang digunakan juga memiliki *brightness* berkisar 6-18% untuk hal-hal yang tidak bercahaya dan *brightness* kisaran 89% untuk warna benda yang bercahaya (kunang-kunang). *Brightness* yang berkisar pada 6-18% digunakan untuk memfokuskan mata penonton pada karakter, jadi untuk di sekitar karakter dibuat lebih terang yaitu 18% dan yang semakin jauh dari karakter dibuat *brightness* yang lebih rendah yaitu 6%.

Pada film “The Princess and The Frog” (2009), narasi yang terjadi adalah Tiana dan pangeran bertemu penunjuk jalan yaitu Raymond untuk

mereka pergi ke mama Odie. Hal ini mirip dengan narasi “Core Conflict” yang mendapatkan bantuan dari Kiki. Setelah mendapatkan arah yang tepat juga hiburan berupa musik dari Raymond, Tiana dan pangeran dengan tenang menaiki buaya dan dengan senyuman mengikuti Raymond diiringi musik.



Gambar 3.2. Menit 46:45 “The Princess and The Frog” (Walt Disney Pictures, 2009)

Tabel 3.2. Analisis *shot* film “The Princess and The Frog”

Suasana	Bahagia
<i>Color Palette (analogous)</i>	
Warna Dominan	Biru dan Hijau Tua
Psikologi Warna	Kesejukan, Harmoni, Kebahagiaan

*Hue* yang digunakan pada 56-217. Warna-warna yang digunakan juga memiliki *saturation* 50-85% dengan *saturation* paling besar untuk kunang-kunang. *Brightness* yang digunakan berkisar 1-56%, *brightness* kisaran 56% untuk warna benda yang bercahaya (kunang-kunang).

*Brightness* yang berkisar pada 56% ke bawah digunakan untuk memframing *shot*.

Dalam film “Naruto: The Last Movie” narasinya adalah Setelah bertarung melawan musuh yang menculik Hanabi, Naruto dan Hinata sampai pada hutan yang jauh dari desa mereka. Hutannya tidak banyak makhluk hanya ada kupu-kupu kuning dan tidak ada kerusakan bekas pertarungan yang membuat harmoni hutan masih terjaga. Hinata menyatakan perasaannya pada Naruto bahwa dirinya sedih namun Naruto menghiburnya. Hinata senang saat Naruto menghibur dirinya, terutama saat Naruto menyatakan perasaan bahwa Naruto mencintainya. Narasinya mirip dengan “Core conflict” pada saat berkemah di hutan yang jauh dari pemukiman.



Gambar 3.3. Menit 48:52 “Naruto: The Last Movie” (Studio Pierrot, 2014)

Tabel 3.3. Analisis *shot* film “Naruto: The Last Movie”

Suasana	Sejuk dan damai
<i>Color Palette (analogous)</i>	
Warna Dominan	Biru Tua dan Hijau Tua

Psikologi	Kesejukan, Harmoni, Kebahagiaan
Warna	

*Hue* yang digunakan pada 58-218. Warna-warna yang digunakan juga memiliki *saturation* 31-90% dengan *saturation* paling besar untuk kunang-kunang. *Brightness* yang digunakan berkisar 12-77%, *brightness* kisaran 77% untuk warna benda yang bercahaya (kupu-kupu). *Brightness* yang berkisar pada 77% ke bawah digunakan untuk objek-objek lain di *shot*.

Dari 3 observasi pada suasana sejuk, harmoni, dan bahagia dapat diambil kesimpulan bahwa *color harmony* rata-rata adalah *analogous*. Warna yang dapat digunakan adalah hijau dan biru tua dengan cahaya kuning. rata-rata *hue* yang dapat dipakai adalah sekitar 57-213. *Saturation* sekitar 36-79% dan *brightness* sekitar 6-74%. *Saturation* dan *brightness* paling besar digunakan pada objek yang bercahaya.

Suasana lain yang diobservasi penulis adalah suasana damai, mistis dan suci untuk *scene 3 shot 10*. Saat *shot* ini, Raksa dan Kaliyan sudah berhasil menemukan *Core of Life* yang ada di hutan. Perasaan takjub muncul karena *magic* pada *Core of Life* di sana sangat kuat. *Core of Life* digambarkan suci karena tidak tercemar tangan manusia. Tidak ada fauna di sekitar *Core of Life*, hanya ada makhluk mistis di sekitar *Core of Life* membuat tempat tersebut damai tanpa ada gangguan. Referensi yang diambil untuk suasana ini adalah “Tinkerbell and The Lost Treasure” (2009), “Persona 3 The Movie #1 Spring of Birth” (2013), dan “Persona 3 The Movie #4 Winter of Rebirth” (2016).

Film Tinkerbell yang berjudul “Tinkerbell and The Lost Treasure” dijadikan referensi karena narasinya memiliki bola bulan biru yang percayakan Ratu Clarion pada Tinkerbell. Bola bulan biru ini memiliki peranan yang sangat mirip dengan *Core of Life* dari “Core Conflict”. Kedua benda ini sama-sama memberikan kehidupan bagi yang memegangnya, namun pada film Tinkerbell ia harus mencari cara untuk mengembalikan keadaan bolanya menjadi bulat kembali karena dirinya

tidak sengaja menghancurkan bola tersebut saat marah. Pada *act* terakhir film “Tinkerbell and The Lost Treasure”, penulis merasa bahwa pencahayaan yang digunakan akan sangat cocok dengan *scene* 3 “Core Conflict” karena menggambarkan kedamaian, kesucian, dan spiritualitas mistis dari bola bulan biru Tinkerbell.



Gambar 3.4. Menit 1:10:52 “Tinkerbell and The Lost Treasure”  
(Walt Disney Pictures, 2009)

Tabel 3.4. Analisis *shot* film “Tinkerbell and The Lost Treasure”

Suasana	Damai, mistis dan suci
<i>Color Palette</i> ( <i>analogous</i> )	
Warna Dominan	Biru
Psikologi Warna	Kedamaian, Kemistisan, dan Kesucian

*Hue* memiliki kisaran 198-238. *Saturation* yang digunakan sekitar 44-85%. *Brightness* yang digunakan sekitar 29-73%, *brightness* paling gelap yang digunakan 29% untuk melakukan *framing* supaya lebih terfokus pada karakter utama.



Film kedua yang dibahas adalah “Persona 3 The Movie #1 Spring of Birth”. Narasinya berupa saat ini adalah masa di mana Yuki diberikan kontrak pertama untuk melakukan *awakening* personanya. Dijelaskan bahwa Velvet Room adalah tempat suci di mana Yuki dapat mengembangkan persona miliknya dan tempat mistis ini terletak di antara mimpi dan kenyataan. Tempat ini hanya dihuni dua orang dan tidak banyak benda-benda yang mengancam memberikan perasaan damai pada Yuki. Seperti saat Kaliyan dan Raksa yang pertama kali datang ke hutan tempat *Core of Life* yang mendapatkan perasaan mistis dan suci dari *magic Core of Life*, dan damai karena merasa bahwa masalah kekurangan *magic* akan segera teratasi.



Gambar 3.5. Menit 14:57 “Persona 3 The Movie #1 Spring of Birth” (Aniplex, 2013)

Tabel 3.5. Analisis *shot* film “Persona 3 The Movie #1 Spring of Birth”

Suasana	Mistis, dan suci
<i>Color Palette</i> ( <i>monochrome</i> )	
Warna Dominan	Biru

Psikologi	Kedamaian dan Kesucian
Warna	

*Hue* memiliki kisaran 96-230. *Saturation* yang digunakan sekitar 2-66%. *Brightness* yang digunakan sekitar 20-86%, *brightness* paling gelap yang digunakan 20% untuk melakukan membentuk siluet 2 karakter supaya mata yang menonton lebih terfokus.

Film terakhir untuk membahas suasana Damai, suci dan mistis adalah film “Persona 3 The Movie #4 Winter of Rebirth”. Narasinya adalah masa tenang sebelum pertempuran paling akhir antara Death dengan Yuki. Ryoji menampakkan dirinya sebagai makhluk suci yang mistis juga berada di atas manusia (persona) dan meminta Yuki untuk melupakan segalanya. Yuki terkejut namun memutuskan untuk berdamai dengan dirinya kerna akhirnya mengetahui identitas asli temannya. Yuki menerima memori yang telah mereka buat dan bertekad untuk menyelamatkan temannya. Narasi ini juga sesuai dengan kedamaian yang diperoleh oleh Raksa dan Kaliyan saat mengetahui keberadaan sebenarnya dari *Core of Life*. Perasaan mistis dan suci juga timbul saat melihat sesuatu hal yang tidak sering dilihat, seperti pada persona 3. Ryoji yang menunjukkan wujud aslinya yang mistis dan bercahaya. Sedangkan pada “Core Conflict” adalah *Core* nya.



Gambar 3.6. Menit 51:35 “Persona 3 The Movie #4 Winter of Rebirth” (Aniplex, 2016)

Tabel 3.6. Analisis *shot* film “Persona 3 The Movie #4 Winter of Rebirth”

Suasana	Mistis, Damai, dan suci
<i>Color Palette</i> ( <i>analogous</i> )	
Warna Dominan	Biru
Psikologi Warna	Kesucian, Kemistisan, dan Kedamaian

*Hue* memiliki kisaran 199-236. Warna ungu digunakan pada *shadow* dan sekitar pinggir *shot*. *Saturation* yang digunakan sekitar 42-60%. *Brightness* yang digunakan sekitar 23-86%, *brightness* paling gelap yang digunakan 23% untuk melakukan *mengframing* 2 karakter supaya mata yang menonton lebih terfokus pada 2 karakter itu saja.

Dari 3 observasi pada suasana damai, mistis, dan suci dapat diambil kesimpulan bahwa *color harmony* rata-rata yang digunakan adalah *analogous*. Warna dominan yang dapat digunakan adalah biru dengan *shadow* ungu dan bisa dicampur putih. Rata-rata *hue* yang dapat dipakai adalah sekitar 165-235. *Saturation* sekitar 30-70% dan *brightness* sekitar 24-81%.

Suasana Terakhir yang akan diobservasi adalah suasana negatif (kematian), agresi, dan bahaya untuk *scene 3 shot 16*. Narasi yang terjadi adalah Raksa dan Kaliyan mengambil *Core of Life* dari tempatnya dan hutan tersebut layu dan akhirnya mati. Film yang diambil untuk observasi adalah “Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Rebellion” (2013), “Zootopia” (2016), dan “Persona 4 The Animation Episode 25” (2011).

“Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Rebellion”, pada film ini penulis mengambil referensi yang spesifik, yaitu saat Homura sedang dalam proses dirinya menyadari bahwa dirinya sudah mulai berubah menjadi *witch* dan sudah bukan *magical girl* lagi. Homura yang dapat

terlihat pasrah dan jatuh pada keputusasaan dan amarahnya sendiri. Penulis merasa bahwa perpaduan warna yang ada dapat digunakan pada *scene 3 shot 16* “Core Conflict”. Pada *scene 3 shot 16* “Core Conflict” ingin menunjukkan konsekuensi akan perbuatan kedua teman jika mengambil *Core of Life*. Salah satu contoh konsekuensi yang terjadi adalah kematian hutan.



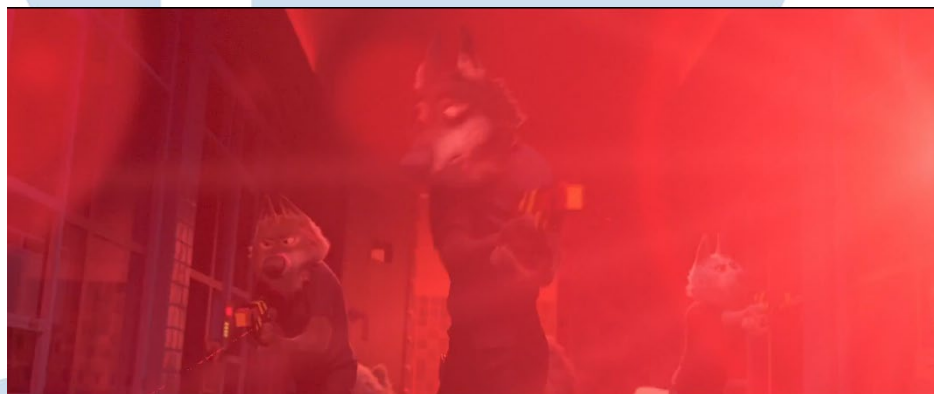
Gambar 3.7. Menit 1:11:51 “Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Rebellion” (Shaft, 2013)

Tabel 3.7. Analisis *shot* film “Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Rebellion”

Suasana	Suram, penuh dengan Kemarahan dan Kematian
<i>Color Palette</i> ( <i>monochrome</i> )	
Warna Dominan	Merah
Psikologi Warna	Ketakutan, Amarah, Agresi, Kekerasan, Duka, Negatif

*Hue* berkisar pada 1-12. *Saturation* yang digunakan berkisar pada 83-87%, sedangkan *brightness* yang digunakan sekitar 15-44%. Dapat terlihat di gambar 3.7 bahwa pada karakter cahaya yang digunakan lebih terang daripada yang lain untuk menyorot karakter tersebut.

Film kedua yang dibahas adalah “Zootopia”. Narasinya adalah saat Nick dan Judy berusaha untuk mengumpulkan petunjuk terhadap mamalia yang hilang. Mereka menemukan fasilitas di mana mamalia yang hilang ditahan. Semua berjalan baik sampai ponsel Judy berbunyi dan keadaan menjadi darurat semua pintu terkunci, petugas yang masuk menggunakan senjata dengan wajah yang serius yang mengindikasikan bahaya dan agresi pada karakter Judy dan Nick. Narasi ini sesuai untuk observasi “Core Conflict” karena tanaman yang ada di sekitar Kaliyan dan Raksa pada *shot* ini akan mati dan *Core of Life* mengalami perubahan yang begitu mendadak seperti saat ponsel Judy yang berbunyi. Suasana dari hening menjadi sangat ribut dan berbahaya dilengkapi dengan serigala-serigala yang masuk dengan menggunakan senjata.



Gambar 3.8. Menit 1:08:02 “Zootopia”  
(Walt Disney Pictures, 2016)

Tabel 3.8. Analisis *shot* film “Zootopia”

Suasana	Berbahaya dan Agresi
<i>Color Palette</i> ( <i>monochrome</i> )	
Warna Dominan	Merah
Psikologi Warna	Bahaya dan Agresi

*Hue* berkisar pada 351-358. *Saturation* yang digunakan berkisar pada 74-81%, sedangkan *brightness* yang digunakan sekitar 57-96%. Dapat terlihat cahaya merah menyorot bahkan sampai menutupi karakter tersebut.

Film terakhir yang dibahas untuk suasana ini adalah film “Persona 4 The Animation Episode 25”. Narasinya mengenai Yuu sedang berkelahi dengan Adachi mengenai kehancuran yang akan dibawa Adachi ke dunia nyata. Mereka bertarung mengenai ideologi dan kehidupan masing-masing. Meski mereka berdua sama-sama ingin mendapatkan penyelamatan namun jalan yang ditempuh kedua orang ini untuk ke tujuannya berbeda. Topik yang digunakan mirip dengan “Core Conflict” yaitu perbedaan pendapat dengan tujuan yang sama. Kekerasan yang terjadi juga menjadi referensi dalam merancang warna.



Gambar 3.9. Menit 5:10 “Persona 4 The Animation Eps. 25” (Anime International Company, 2011)

Tabel 3.9. Analisis *shot* film “Persona 4 The Animation Eps. 25”

Suasana	Berbahaya, Kematian, dan Agresi
<i>Color Palette (monochrome)</i>	

Warna Dominan	Merah
Psikologi Warna	Bahaya, Agresi dan kematian

*Hue* berkisar pada 357-12. *Saturation* yang digunakan berkisar pada 53-72%, sedangkan *brightness* yang digunakan sekitar 9-63%. Dapat terlihat cahaya merah yang memiliki *brightness* dan *saturation* yang paling tinggi diletakkan pada belakang 2 karakter yang ingin ditonjolkan.

Dari 3 observasi pada suasana negatif (kematian), agresi, dan bahaya dapat diambil kesimpulan bahwa *color harmony* rata-rata yang digunakan adalah *monochrome*. Warna dominan yang dapat digunakan adalah merah dengan *shadow* hitam. Rata-rata *hue* yang dapat dipakai adalah sekitar 356-7. *Saturation* sekitar 70-80% dan *brightness* sekitar 27-68%.

c. Studi Pustaka

Teori utama yang digunakan penulis adalah teori warna mengenai *color harmony* dan psikologi warna Adams, Morika & Stone (2006). Kedua teori ini menjadi teori utama karena pada film animasi 2D “Core Conflict” warna adalah hal penting yang harus ditentukan terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam tahap produksi dan untuk membuat *color script* penulis juga harus mengerti mengenai teori warna dan psikologi warna. Selain itu penulis juga mengambil teori pendukung mengenai HSV/ HSB yang berdasarkan Adams, Morioka, dan Stones (2006). Sedangkan mengenai narasi akan berdasarkan White (2009) narasi dan penjelasan mengenai *color script* oleh Aditya (2023).

d. Eksperimen dan Eksplorasi Bentuk juga Teknis

Eksperimen dan eksplorasi yang penulis lakukan saat mengerjakan *color script* adalah menggunakan beberapa warna yang berbeda untuk bagian hutan yang sama. Jadi warna pada hasil akhir adalah warna yang terpilih setelah melakukan beberapa percobaan warna. Kopi Garam Production juga melakukan beberapa kali revisi pada narasi yang mengakibatkan

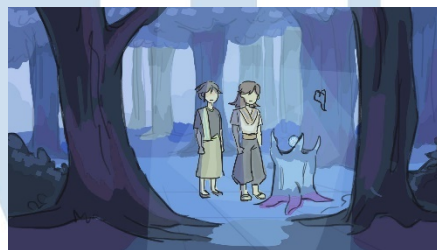
*storyboard* juga berubah. Saat narasi dan *storyboard* ada yang berubah *color script* juga akan berubah untuk mendukung suasana yang ada.



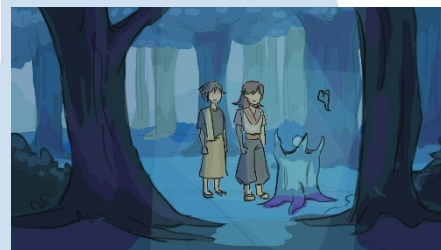
Scene 2 Shot 1 Sebelum Revisi



Scene 3 Shot 16 Sebelum Revisi



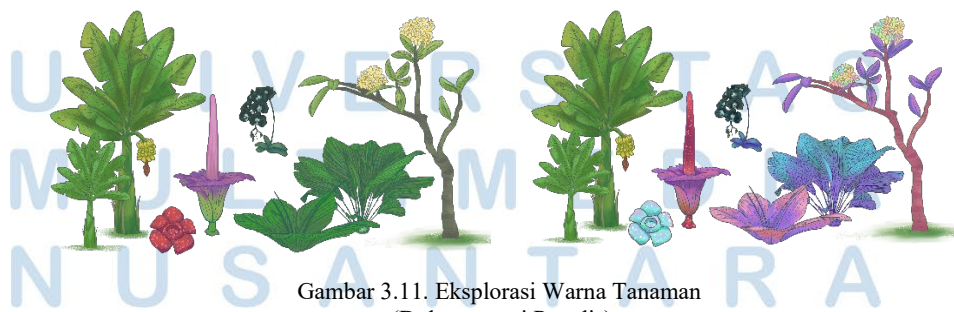
Scene 3 Shot 10 Versi Ungu



Scene 3 Shot 10 Versi Biru Tua

Gambar 3.10. Eksperimen Warna Shot  
(Dokumentasi Penulis)

Penulis mengambil referensi film-film yang sudah dibahas pada observasi untuk menjadi panduan dalam membuat *color script* “Core Conflict”. Warna biru yang digunakan pada film “Grave of The Fireflies” juga digunakan sebagai landasan untuk mewarnai *scene 2*. Film “Tinkerbell and The Lost Treasure” dan film “Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Rebellion” menjadi referensi untuk mewarnai *scene 3*. Selain eksplorasi warna pada warna hutan di *color script*, penulis juga melakukan eksplorasi pada *asset-asset* tanaman yang telah dibuat sebelumnya untuk menguatkan *genre* fantasi dan menyesuaikan dengan warna *environment*.



Gambar 3.11. Eksplorasi Warna Tanaman  
(Dokumentasi Penulis)



## 2. Produksi:

Proses memproduksi *color script* dari film animasi 2D “Core Conflict” dimulai dari membaca *script* yang ada dan menyimpulkan suasana yang ingin digambarkan. Setelah itu penulis menkonfirmasi detail suasana seperti apa yang ingin disampaikan pada *director* untuk memastikan kesimpulan suasana yang telah disimpulkan sesuai dengan keinginan *director* atau tidak. Setelah mendapatkan detail yang diperlukan penulis mulai mencari referensi film yang dapat digunakan untuk menggambarkan suasana yang sesuai.

Ada 9 film yang akhirnya dijadikan referensi yaitu “Grave of The Fireflies” (1988), “The Princess and The Frog” (2009), “Naruto: The Last Movie” (2014), “Persona 3 The Movie #1 Spring of Birth” (2013), “Persona 3 The Movie #4 Winter of Rebirth” (2016), “Tinkerbell and The Lost Treasure” (2009), “Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Rebellion” (2013), “Zootopia” (2016), dan “Persona 4 The Animation Episode 25” (2011). Setelah mendapatkan film yang dijadikan sebagai acuan referensi penulis, penulis menganalisis *shot* yang ingin dijadikan referensi. Analisis penulis terbagi menjadi 3 suasana pada 3 film referensi yaitu “Grave of The Fireflies” (1988), “The Princess and The Frog” (2009), “Naruto: The Last Movie” (2014), untuk suasana sejuk, bahagia, dan harmoni. Sedangkan untuk film “Persona 3 The Movie #1 Spring of Birth” (2013), “Persona 3 The Movie #4 Winter of Rebirth” (2016), “Tinkerbell and The Lost Treasure” (2009), untuk suasana damai, mistis, dan suci. Film “Mahou Shoujo Madoka Magica Movie 3: Rebellion” (2013), “Zootopia” (2016), dan “Persona 4 The Animation Episode 25” (2011) untuk menunjukkan suasana negatif (kematian), berbahaya dan agresi.

Setelah mengetahui referensi film yang ingin digunakan, penulis menggunakan bantuan website [colors.co/image-picker](http://colors.co/image-picker) untuk mengambil *color palette* pada *shot* di film tersebut. Melalui *color palette* yang didapatkan dapat disimpulkan *color harmony* yang digunakan pada setiap *shot* yang ada. Setelah mendapatkan *color palette*, penulis melakukan analisis tambahan untuk menentukan warna mana yang memiliki psikologi sesuai dengan suasana yang ingin disampaikan. Saat semua *shot* yang dipilih memiliki psikologi

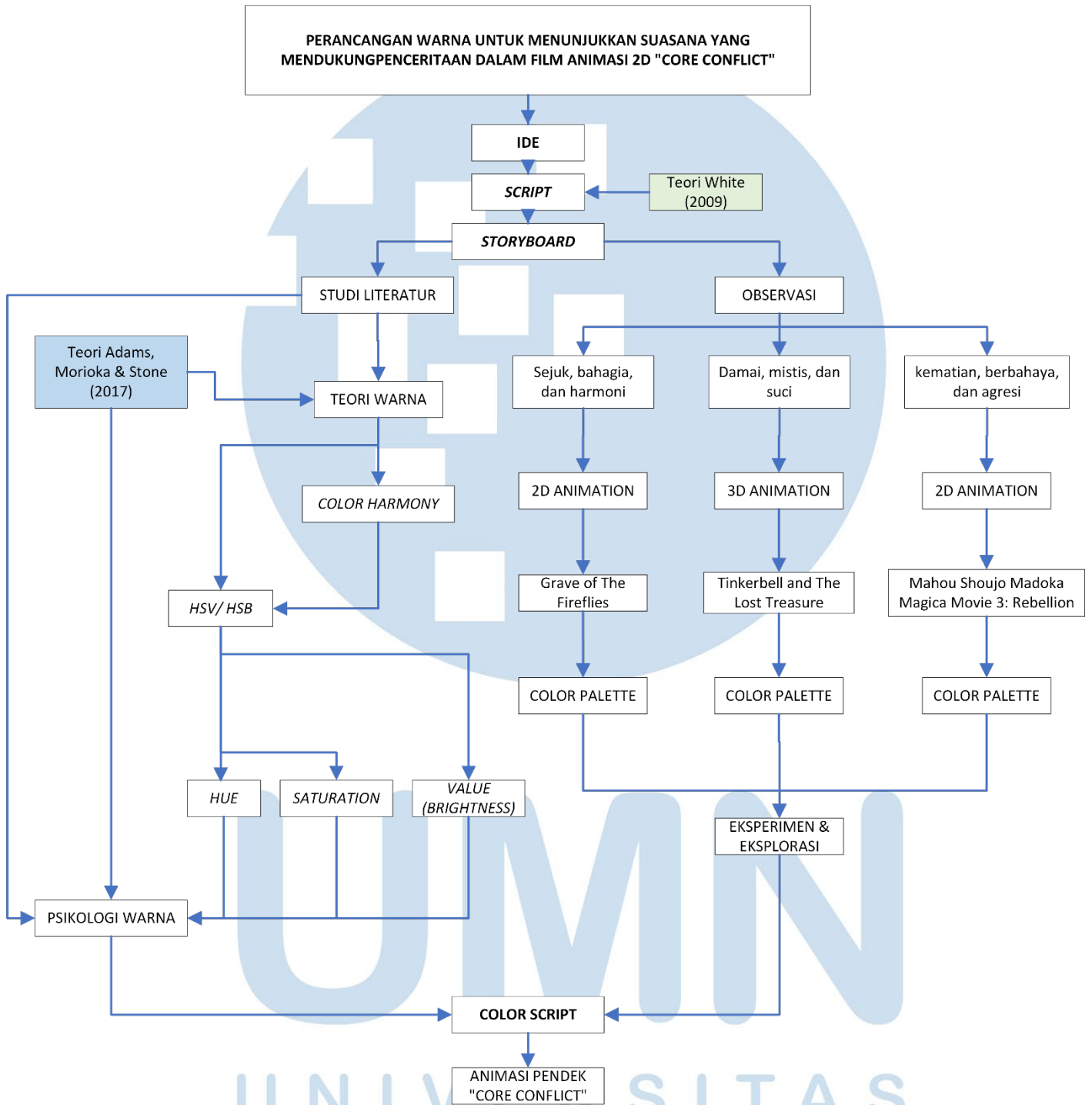
warna yang sesuai, penulis melakukan analisis HSV/ HSB. HSV/ HSB memiliki peran yang sangat penting karena memiliki hubungan yang sangat erat dengan *color harmony* maupun psikologi warna. Tanpa menggunakan HSB/ HSV warna-warna yang ada tidak akan dapat diidentifikasi karena *hue* sendiri merupakan warna. Jika *hue* tidak ada maka perancangan warnanya juga tentu tidak akan bisa. Setelah selesai penulis pun melakukan eksperimen dan eksplorasi terhadap *shot* film “Core Conflict” yang dapat dilihat pada *point* di di tahap pra produksi.

Hal yang sama dilakukan pada studi literatur, memilih *color harmony*, lalu menentukan HSV/ HSB yang sesuai dengan waktu dan suasana. Psikologi warna yang sesuai dengan suasana juga dipilih. HSV/ HSB akan digunakan sebagai batasan pemilihan warna dari rata-rata HSV/ HSB referensi-referensi yang ada di bagian observasi. HSV/ HSB tertentu dapat merujuk kepada psikologi warna tertentu juga jadi *color harmony*, psikologi warna, tidak dapat ada jika salah satu ada yang hilang. Setelah hasil observasi dan studi literatur didapatkan penulis menggabungkan kedua hasil untuk membuat *color script* sampai selesai.

Pada proses produksi film animasi 2D “Core Conflict” menggunakan beberapa *software*, masing-masing dari *software* yang digunakan memiliki fungsinya sendiri. *Software* yang dipakai adalah Clip Studio Paint (*background* dan *asset*), Adobe Photoshop (*background* dan *asset*), Toonboom Harmony (animasi dan *coloring* tokoh). Pada tahap produksi *background* dikerjakan terlebih dahulu lalu dilanjutkan ke *key frame* tokoh. Setelah semua selesai, *background* dan tokoh di ekspor secara terpisah untuk menuju tahap pascaproduksi.

### 3. Pascaproduksi:

Pada proses pascaproduksi “Core Conflict”, Kopi Garam Production melakukan *compositing* pada Adobe After Effect. Jika pencahayaan dan warna yang ada dirasa sudah cukup maka semua *shot* yang ada akan dijadikan satu pada Adobe Premiere Pro beserta dengan *music* dan SFX.



Gambar 3.12. Bagan Perancangan Warna "Core Conflict"  
(Dokumentasi Pribadi)