

penulisan ini, penulis tertarik untuk membahas perancangan warna untuk memvisualkan perubahan *mood* pada tokoh D10 dalam film animasi 3D berjudul State of The Art.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan warna untuk memvisualkan perubahan *mood* pada tokoh D10 dalam film animasi 3D State of The Art ?

1.2. BATASAN MASALAH

- a) Pembahasan dalam penulisan ini hanya akan dilakukan pada adegan, *scene 3 shot 5* dan *scene 3 shot 22*.
- b) Pembahasan rancangan warna akan mengacu pada perubahan aspek *hue*, *saturation* dan *brightness* yang didapat dari hasil perbandingan beberapa *shot* film animasi 3D State of The Art.
- c) Pembahasan proses perancangan warna akan mengacu pada pembuatan *color script* pada tahap pra-produksi dan supervisi proses *color grading* pada tahap pasca-produksi.
- d) Pembahasan mengenai perubahan *mood* akan dibatasi pada perasaan optimis dan pesimis.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui perancangan warna untuk memvisualkan perubahan *mood* pada tokoh D10 dalam film animasi 3D State of The Art.

2. STUDI LITERATUR

Dalam proses penciptaan karya, penulis menggunakan teori dan referensi literatur berikut sebagai landasannya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan penulis dalam penciptaan karya adalah teori mengenai warna optimisme dan warna pesimisme.

2. Teori Pendukung yang digunakan penulis dalam penciptaan karya adalah teori *color script*, warna dalam animasi dan pencahayaan dalam animasi.

2.2. WARNA DALAM ANIMASI

Animasi merupakan penggabungan gambar-gambar yang menghasilkan ilusi berupa pergerakan ketika diputar. Animasi berasal dari kata bahasa latin *animātiō* yang memiliki arti memberikan kehidupan. Arti tersebut sesuai dengan konsep bahwa kita dapat memberikan kehidupan pada segala hal melalui animasi. Pada dasarnya seni awal dari gambar bergerak merupakan animasi. Setelah berbagai perkembangan yang ada, sekarang gambar bergerak kembali ke media animasi. Perbedaannya adalah sekarang media animasi dibantu dengan teknologi seperti komputer yang dapat mengatur pekerjaan yang berbeda di setiap *framenya* (Heidmets, 2023).

Sebuah gambar atau *shot* dalam film menceritakan kita apa yang terjadi dalam cerita. Warna merupakan salah satu aspek dalam film yang bertugas untuk mengarahkan penonton untuk merasa. Sebagai sebuah aspek dalam film, warna tidak bersaing dengan aksi dramatis yang terjadi. Dampak yang dihasilkan oleh warna timbul secara langsung berbeda dengan aspek lainnya pada film. Warna walaupun tidak langsung dirasakan tetapi memiliki dampak yang besar secara emosional pada penonton. Warna memberikan film sebuah rasa hangat maupun dingin (Glebas, 2009).

Perancangan warna dalam film merupakan media yang sangat penting bagi pembuat film untuk membentuk sebuah *mood*. Melalui warna seorang pembuat film dapat mempengaruhi penonton secara tidak sadar ketika melihat sebuah *scene*. Beberapa *shot* yang memiliki latar dan sudut kameranya identik dapat memberikan kesan yang berbeda bagi penonton melalui perubahan warna (Katatikarn dan Tanzillo, 2016).



Gambar 1. Penceritaan tokoh Spider-Man Noir dengan visual *desaturated*
(Persichetti, 2018)

Psikologi warna menjelaskan bahwa warna tertentu dapat ditafsirkan kepada sebuah arti, lambang, ataupun perasaan. Dalam karya seni visual warna menjadi dasar pendukung dalam segala aspek visual yang ada (*mise en scene*), salah satunya adalah *lighting*. Disisi lain warna juga dapat dikaitkan dengan sebuah identitas atau *genre*. Seperti warna sephia yang lebih ke arah film *noir*, atau warna hitam putih dan *desaturated* sering memvisualkan kejadian di masa lalu (Paksi, 2021).



Gambar 2 Penggunaan warna oranye dalam memvisualkan kehangatan tokoh Marlin dan Nemo.
(Stanton, 2003)

Perancangan warna dalam sebuah film dinilai sebagai cara yang sangat efektif dalam membentuk sebuah *mood*. Contohnya penggunaan warna yang dingin dan kebiruan dapat menunjukkan *mood* yang tidak bahagia dan putus asa terhadap hidup. Sedangkan warna yang hangat dapat menunjukkan *mood* yang optimis dan penuh harapan. Penggambaran *mood* melalui warna ini tidak membutuhkan

gerakan visual atau dialog. Selain itu perancangan warna juga dapat menentukan fokus penonton pada aspek tertentu dalam sebuah shot. Contohnya ketika kita memberikan perbedaan warna yang kontras antara objek satu dengan latarnya, maka mata penonton akan langsung tertuju kepada objek tersebut (Katatikarn dan Tanzillo, 2016).



Gambar 3 Penggunaan warna biru dalam memvisualkan tokoh Marlin yang putus asa.

(Stanton, 2003)

Warna dalam animasi dapat menjadi media yang baik dalam perancangan visual yang diinginkan. Perbedaan warna dan *value* tertentu dapat merubah mood visual suatu film animasi. Warna sendiri dapat direpresentasikan dalam 2 metode yaitu HSV (*hue, saturation* dan *value*) atau HSL (*hue, saturation* dan *lightness*) (Katatikarn dan Tanzillo, 2016).



Gambar 4 Perbedaan *mood* melalui warna dan *value* suatu *scene*.

(Katatikarn dan Tanzillo, 2016)

Hue adalah nilai angka yang direntangkan dari 0 hingga 1 atau 0 hingga 360 yang mendefinisikan letak warna dalam roda warna. Kedua ujung yang direpresentasikan oleh nilai 0 dan 1 adalah warna merah, dengan warna-warna lain berada diantaranya. Sedangkan *saturation* adalah nilai indikasi dari jemu atau

murninya suatu warna. *Value* atau *lightness* adalah nilai yang merepresentasikan terang gelapnya suatu warna (Katatikarn dan Tanzillo, 2016).



Gambar 5 Grafik perbedaan *hue*, *saturation* dan *value*.

(Katatikarn dan Tanzillo, 2016)

Perancangan warna dan cahaya lebih lanjut dapat hingga membahas *highlight*, *shadow* dan *contrast*. *highlights* bisa didapatkan melalui pencahayaan spekuler berbeda dari pencahayaan yang menyebar. *Highlights* adalah area terang kecil dari pantulan permukaan suatu objek. Berlawanan dengan *highlight*, *shadow* atau bayangan adalah area gelap yang muncul dari pencahayaan yang terhalang oleh objek tertentu. Intesitifitas sebuah cahaya dalam visual menentukan kontras keseluruhan dari sebuah *scene*. Sebuah visual dengan kontras yang tinggi dapat memberikan *mood* yang sangat berbeda dengan kontras yang rendah (Katatikarn dan Tanzillo, 2016).

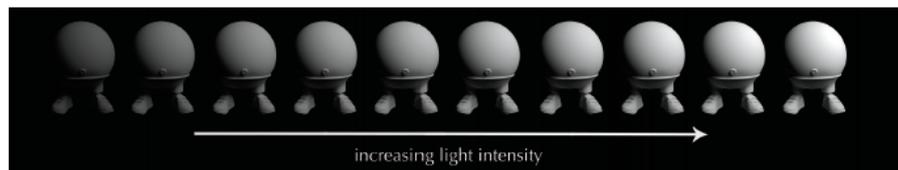
Dengan memperhatikan nilai HSV warna pada *scene* pembuat film dapat mengekspresikan psikis dan emosi yang sedang dirasakan oleh karakter dalam cerita. Oleh karena itu mengatur dan mengkoordinasikan warna dalam visual film animasi menjadi sangat penting bagi seorang pembuat film untuk menyampaikan pesannya. Warna memberikan pemahaman kepada penonton mengenai emosi, perasaan dan *mood* dari visual yang ditampilkan. Hal ini membuat aspek warna dalam film menjadi penentu psikologi dan perilaku terhadap persepsi penonton baik yang bersifat negatif maupun positif (Lukmanto, 2020).

Perubahan intensitas warna melalui nilai *hue*, *saturation* dan *value* ini dapat dipengaruhi oleh banyak hal *genre*, tema, gaya visual dan psikologi warna yang digunakan. Dalam media film sendiri, intensitas warna melalui ketiga angka ini juga berpengaruh pada bagian penceritaan. Nilai *saturation* cenderung akan meningkat pada bagian awal hingga ke titik klimaks pada cerita dan turun atau mereda pada bagian resolusi. Sedangkan untuk nilai *value*, intensitasnya akan menurun dari

bagian awal menuju bagian tengah cerita. Kemudian akan meningkat seiring dengan cerita menuju titik klimaks atau resolusi (Aditya, 2023)

2.3. PENCAHAYAAN DALAM ANIMASI

Pencahayaan dalam animasi sendiri berperan untuk memberikan volume atau kedalaman dalam gambar yang dilihat oleh penonton. pencahayaan sendiri berada pada aspek yang lebih berpengaruh secara psikologi penontonnya. Pencahayaan yang baik adalah pencahayaan yang tidak perlu menonjol namun dapat dirasakan oleh penonton. karena pada dasarnya penonton tidak akan memperhatikan secara seksama pencahayaan pada setiap elemen dalam gambar, namun mereka akan merasakannya secara tidak sadar (Katatikarn dan Tanzillo, 2016).



Gambar 6 Grafik intensitas pencahayaan.

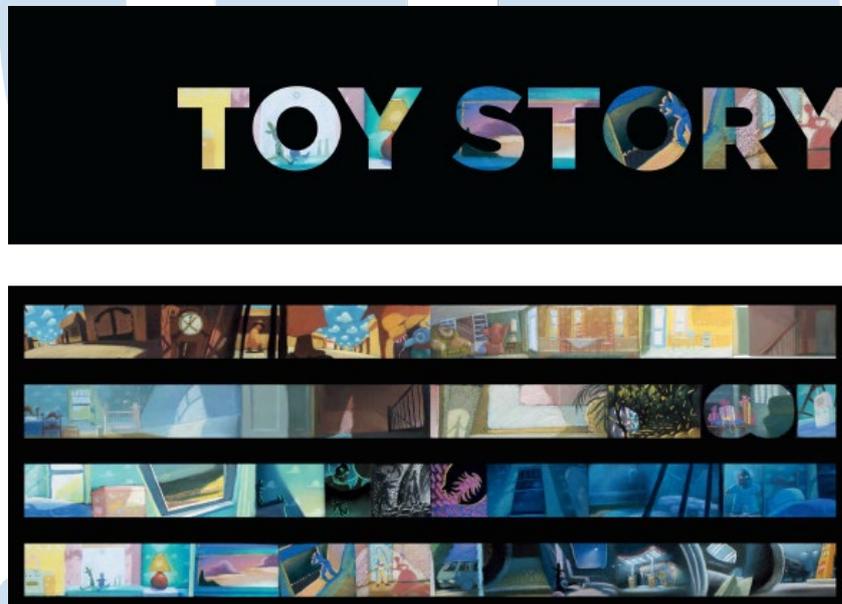
(Katatikarn dan Tanzillo, 2016)

Elemen animasi yang dibuat secara 3D akan memiliki perbedaan *value*. Melalui perbedaan nilai *value* ini perhatian penonton menjadi terarahkan. Pada umumnya pembuat animasi terutama *lighting artist* akan memusatkan perhatian penonton pada elemen paling penting dalam cerita. Hal ini sangat penting untuk dilakukan ketika penonton dihadapkan pada adegan yang pendek namun penting. Selain itu pencahayaan yang baik dalam film animasi juga dapat membuat penonton terus tertarik pada visual dan cerita animasi tersebut. maka dari itu tugas utama *lighting artist* adalah untuk memusatkan perhatian penonton, membuat visual yang menarik, dan membangun *mood* sesuai dengan cerita yang berjalan (Katatikarn dan Tanzillo, 2016).

2.4. COLOR SCRIPT

M *Color Script* pertama kali diperkenalkan oleh Ralph Eggleston dalam pengembangan dan pra-produksi film Toy Story. Eggleston membuat dan

mengumpulkan serangkaian gambar-gambar kecil seukuran prangko yang kemudian dirangkai seperti pita film. Setiap gambar tersebut merepresentasikan warna dari setiap *scene*. Melalui rangkaian ini dapat dilihat perjalanan tokoh Woody sepanjang film. Mulai dari warna-warna hangat ketika penonton diperkenalkan pada kamar tokoh Andy. Hingga warna-warna yang gelap ketika tokoh Woody mulai iri terhadap. Hingga akhirnya warna-warna hangat mulai masuk Kembali ketika semua tokoh kembali berkumpul bersama di akhir film. (Amidi, 2011).



Gambar 7 *Color script* film Toy Story (1995)

(Eggelston, 1993)

Semenjak Toy Story, *color script* menjadi bagian penting dalam setiap film yang diproduksi oleh Pixar. Setiap aspek dalam film tentunya akan membantu penggambaran *emotional arc* dari cerita yang ingin disampaikan. Amidi merasa 2 aspek dalam film yang paling baik dalam memvisualkan hal ini adalah warna dan musik. Warna sangat mengandung perasaan dan membuat penonton memiliki respon yang sangat kuat terhadap cerita. Ketika sebuah karakter sedang berdialog atau melakukan aksi tertentu dan diliputi oleh warna yang gelap, maka penonton akan merasa sesuatu yang lain sedang terjadi dalam cerita. Melalui *color script* pembuat film dapat melihat *mood* dari keseluruhan film secara langsung. Hal ini

membuat *color script* menjadi sangat penting dalam perancangan dan perencanaan visual dan emosi film dalam menyampaikan ceritanya (Amidi, 2011).

2.5. WARNA OPTIMISME

Optimisme secara teori dapat merujuk pada 2 konsep yang saling berkaitan. Pertama adalah pemikiran bahwa harapan penuh bahwa pada akhirnya sesuatu yang baik akan terjadi. Lalu yang kedua adalah kepercayaan bahwa dunia kita sekarang adalah dunia yang paling baik diantara kemungkinan yang ada. Secara psikologi, optimisme merujuk pada ekspektasi penuh harapan pada keadaan yang berlangsung atau ekspektasi yang bernilai positif. Seseorang dapat menjadi optimis ketika mereka berkaitan dengan suatu hal secara sementara, spesifik dan eksternal dari dirinya (Chang, 2000).

Warna kuning adalah warna yang sering diasosiasikan dengan cahaya matahari. Oleh karena itu banyak orang yang mengasosiasikan warna kuning sebagai lambang dari energi kehidupan yang kuat. warna kuning sering digunakan untuk memvisualkan perasaan yang riang atau bersemangat mengenai sesuatu. Selain itu warna kuning juga sering digambarkan sebagai obsesi terhadap sesuatu (Bellantoni, 2005).



Gambar 8 Tokoh Billy Elliot yang riang dan bersemangat dalam hidupnya

(Daldry, 2000)

Warna kuning memiliki kekuatan yang luar biasa secara visual. Warna ini sering digunakan untuk memvisualkan karakter yang bersemangat dan berani melakukan sesuatu. Dalam film Billy Elliot (2000) warna kuning hadir hanya pada

awal dan akhir film, sedangkan bagian tengah film didominasi oleh warna-warna biru. Hal ini dilakukan untuk memvisualkan perubahan karakter Billy yang bersemangat dan periang diawal film dan harus menghadapi permasalahan pada keluarganya. Dalam film ini tokoh Billy yang bersemangat diasosiasikan dengan warna kuning sedangkan warna biru melambangkan lingkungan tokoh Billy yang penuh konflik (Bellantoni, 2005).

2.6. WARNA PESIMISME

Kata pesimisme mengacu pada ekspektasi pada hasil yang negatif. Pesimisme berkaitan erat dengan perkembangan kesadaran manusia. Hal ini muncul ketika hasil identifikasi menunjukkan bahwa sesuatu dapat dicapai melalui upaya keras dan dominasi pihak lain. Berkebalikan dengan optimisme, pesimisme mengacu pada konsep pemikiran bahwa keadaan yang kita alami sekarang adalah yang terburuk dari yang dapat terjadi. Sikap ini membawa seorang individu ke arah penurunan dalam hidupnya (Chang, 2000).

Warna biru sering diasosiasikan dengan kesedihan. Warna ini sering diasosiasikan dengan sifat pasif, sifat yang melambangkan untuk merenungi sesuatu daripada melakukan sesuatu terhadapnya. Warna biru memvisualkan perasaan merindukan sesuatu yang menghilang sebelum selesai. Warna ini dapat memberikan perasaan melankolis atau sering disebut dengan perasaan sedih yang lembut (Bellantoni, 2005).



Gambar 9 Tokoh Elinor Dashwood yang tidak berdaya dalam hidupnya

(Lee, 1995)

Dalam spektrum warna, biru merupakan warna yang paling dingin. Secara visual, warna biru perlahan mengubah perasaan seseorang. Warna-warna biru kecuali yang cerah dan tegas memvisualkan ketidak mampuan terhadap sesuatu. Dalam film *Sense and Sensibility* (1995) warna biru digunakan sebagai penggambaran tidak berdaya dan tidak memiliki harapan. Para Wanita dalam film ini merupakan tokoh yang cerdas, rupawan dan berkecukupan, namun tetap tidak memiliki kekuatan setelah ayah mereka meninggal. perjalanan hidup mereka dalam cerita mulai menurun ketika mereka tidak dibolehkan memiliki penghasilan, terpaksa berpindah ke tempat kecil dan sebagainya. Keceriaan dan harapan mereka perlahan hilang dan mereka mulai terjebak dalam kelas sosial dan aturan yang ada (Bellantoni, 2005)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah film animasi pendek dalam bentuk 3D yang berjudul *State of The Art*. Tema yang diangkat dalam film animasi 3D ini adalah identitas dan arti menjadi manusia. Film ini memiliki *genre* drama dengan latar belakang Indonesia dalam *near future*. Melalui durasi sepanjang 4 menit, film ini memvisualkan kehidupan manusia yang hidup berdampingan dengan robot kecerdasan buatan. Perancangan warna dalam film ini sendiri akan dilakukan dalam *color script* dan berfokus pada penggambaran perubahan optimisme tokoh D10 dalam keinginan untuk melukis.

3.2. Konsep Karya

State of The Art merupakan film animasi 3D yang mencertikan tokoh D10, sebuah kecerdasan buatan yang diciptakan sebagai pembersih kota. Dalam tugasnya D10 bertemu dengan Hazel seorang barista muda. Seiring berjalan waktu D10 menjadi tertarik mengenai seni. Film ini menceritakan konflik D10 sebagai sebuah kecerdasan buatan yang diciptakan untuk bersih-bersih dengan ketertarikannya pada seni. Sepanjang film penonton akan dibawa melihat perubahan optimisme tokoh D10 dalam mengejar ketertarikannya pada seni.