

digunakan untuk menutupi cahaya pada *foliage* dibelakang karakter. Hal ini dilakukan agar fokus penonton tetap tertuju pada karakter D10 dan Gunawan.

Tabel 10 Data hasil ekstraksi gambar 4.7 dalam Adobe Color.

Gambar 4.7	Deskripsi Narasi	Tokoh Gunawan memarahi dan mencopot <i>badge</i> D10 karena dianggap tidak mengerjakan tugasnya dengan baik.		
Label Warna	Kode warna	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Brightness</i>
Warna A322	#04060C	225	67	5
Warna B322	#242A36	220	33	21
Warna C322	#324050	212	38	31
Warna D322	#E9E9F2	222	5	95
Warna E322	#487084	220	28	55

Penulis kemudian melakukan ekstraksi terhadap hasil *render scene 3 shot 22* menggunakan Adobe Color. Dari hasil ekstraksi tersebut nilai *hue* didominasi oleh angka 210 keatas yaitu dengan rentang 212 hingga 225. Nilai *saturation* didapatkan dengan rentang angka 5 hingga 67 dengan dominasi pada angka 30an. Lalu terakhir untuk nilai *brightness* memiliki rentang dari 5 hingga 95 dengan dominasi pada angka 20 hingga 30.

Data hasil Ekstraksi ini menunjukkan bahwa hasil dari proses perancangan warna dan pencahayaan *scene 3 shot 22* didominasi oleh warna biru dengan tingkat kecerahan yang gelap sesuai dengan teori Bellantoni. Warna biru yang mendominasi adalah warna biru dengan angka *hue* 210 keatas dan memiliki dominasi nilai *saturation* di angka 30 dan *brightness* di angka 20 hingga 30. Selain itu penggunaan warna biru yang gelap sesuai dengan latar waktu dan cuaca dalam film yang terjadi pada sore menjelang malam dengan cuaca yang mendung.

## 5. KESIMPULAN

Perancangan warna dalam film animasi 3D State of The Art menggunakan warna kuning cerah dan biru gelap untuk memvisualkan perubahan optimisme tokoh D10. *Shot-shot* yang memvisualkan sikap optimis tokoh D10 dirancang menggunakan

warna kuning cerah dan *warm*. Sedangkan untuk *shot-shot* yang memvisualkan sikap pesimis tokoh D10 dirancang menggunakan warna biru yang gelap dan *cold*. Kedua warna ini digunakan sepanjang film untuk memvisualkan perubahan optimisme tokoh D10 dalam membuat seni.

Proses perancangan warna dimulai dengan pembuatan *color script* yang kemudian menjadi pedoman tim produksi membuat pencahayaan dalam film *State of The Art*. *Color Script* yang dibuat penulis berisikan 14 *panel* yang merepresentasikan 70 *Shot* dalam film *State of The Art*. Perancangan *color script* difokuskan pada tokoh D10 dan perubahan optimismenya dalam membuat seni. Setelah menyelesaikan ke-14 *panel* yang merepresentasikan bagian penting karakter D10 dalam film, penulis melengkapi *color script* dengan *gradient* dan penjelasan skema warna dari setiap *scene*. *Color script* yang dibuat penulis kemudian dijadikan pedoman untuk membuat pencahayaan film *State of The Art* dalam *software* Blender.

Terdapat beberapa kendala yang ditemukan penulis dalam proses perancangan warna film *State of The Art* dalam memvisualkan perubahan optimisme tokoh D10. Pertama karena proses perancangan *color script* dilakukan dalam tahap pra-produksi, terdapat perubahan konsep desain selama tahap produksi yang menyangkut terhadap perubahan warna. Kendala kedua adalah terdapat perbedaan warna dalam *viewport* Blender dan hasil *render* Blender. Hal ini terjadi dikarenakan terdapat perbedaan *render engine* antara yang digunakan dalam *viewport* dan *render* dalam perangkat lunak Blender.

Kemudian perancangan lanjutan yang bisa dilakukan penulis untuk selanjutnya dapat berupa *mood* lain yang dialami tokoh selain *optimisme*. Perancangan lanjutan dapat juga dilakukan dengan metode lain selain pembuatan *color script*. Selain itu perancangan cahaya dalam film sendiri dapat dilakukan dengan cara lain selain menggunakan *master lighting*, *lighting* tambahan dan juga *blocker lighting*. Terakhir pencahayaan dapat dilakukan melalui *render engine* seperti *EEVE* milik Blender atau perangkat lunak 3 Dimensi lainnya seperti Autodesk Maya