

1.1. RUMUSAN MASALAH

Didasari latar belakang yang telah dijelaskan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang *colorscript* sebagai visualisasi perubahan emosi pada film animasi “To My Dearest Little Knight”?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah bertujuan untuk memberikan batasan pada topik yang akan dibahas dalam skripsi ini. Sehingga, bahasan penulis tidak akan menyimpang terlalu jauh. Pembahasan akan berfokus pada penggunaan teori warna HSV, tata pencahayaan, dan didukung oleh teori psikologi warna pada film animasi pendek “To My Dearest Little Knight” untuk memvisualisasikan perubahan emosi hangat ke emosi tertekan. Penulis akan menganalisa scene 3 shot 2 untuk suasana hangat dan scene 9 shot 5 untuk suasana yang dingin yang mendukung perubahan emosi tokoh.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Dengan menulis penelitian ini, penulis berharap tulisan ini akan memberikan penjelasan mengenai proses perancangan *colorscript* yang memvisualisasikan perubahan emosi dalam film animasi “To My Dearest Little Knight”. Serta bermanfaat kepada mahasiswa animasi yang akan melaksanakan skripsi penciptaan sebagai tugas akhir dalam masa perkuliahan.

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. ANIMASI HYBRID

Animasi merupakan sebuah kata yang berasal dari Bahasa Latin, yaitu ‘*Animatio*’ yang memiliki arti ‘memberikan kehidupan kepada’. Wells (1998) menjelaskan dalam bukunya bahwa film animasi merupakan ilusi dari garis dan bentuk yang

diciptakan hingga membentuk rangkaian gambar sehingga menyerupai sebuah film *live-action* namun tanpa proses merekam. Ini merupakan definisi untuk 2D *animation* dengan teknik *hand-drawn animation*.

Seiring berkembangnya teknologi, pembuatan animasi pun juga semakin berkembang. Menurut Aditya (2009), animasi dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu animasi 2 dimensi, animasi *stop motion*, dan animasi 3 dimensi yang berbasis komputer. Menurut O'Hailey (2010) terdapat animasi yang menggabungkan beberapa *style* dan metode yang berbeda dalam pembuatan animasinya yang disebut dengan animasi Hybrid. Animasi hybrid merupakan animasi yang menggunakan pemakain 2D, 3D, atau *Stop Motion* secara bersamaan. Sehingga memberikan penampilan visual yang menarik untuk audiens.

2.2. WARNA

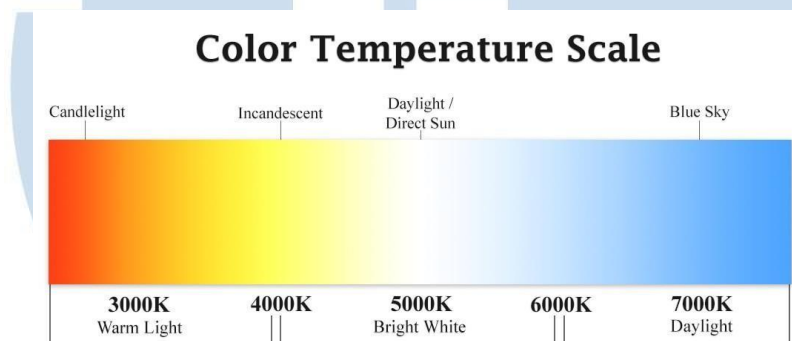
Dameria (2007) mengatakan bahwa warna merupakan sebuah fenomena yang terjadi diakibatkan ketersinambungan antara 3 unsur yaitu cahaya, objek, dan observer. Jika dikaitkan dengan seni visual seperti seni rupa, fotografi, film, dan desain, warna dapat menjadi identitas *genre* untuk memberikan karakterisasi waktu ataupun suasana. (Dedih. N. 2021)

Khususnya dalam sebuah film, warna menjadi faktor penting yang akan mendukung estetika, simbolisasi, hingga filosofi dari sebuah film. Sehingga warna yang menarik dan tepat akan menciptakan *final look* yang mendukung dramatisasi suasana dan emosi dalam setiap *scene*. (Mandella, M. 2016)

Savina (2023) menjelaskan bahwa sebuah film animasi tidak akan menarik jika tidak memanfaatkan elemen visual warna untuk menghidupkan suasana dalam film. Bahkan, warna-warna visual yang indah akan memberikan penekanan suasana cerita yang sedang ditampilkan sekaligus memanjakan mata audiens. Konsistensi warna pada setiap *scene* akan berpengaruh pada alur cerita sehingga setiap *scene* akan memiliki pewarnaan yang berkesinambungan.

2.3. COLOR TEMPERATURE

Dalam dunia sains, *color temperature* digunakan untuk memberikan ambians pada cahaya. Suhu ini diukur dalam satuan Kelvin dan berkisar dari 1.000K hingga 10.000K pada umumnya. Menggunakan gambar di bawah ini, cahaya matahari yang alami akan menggunakan sekitar 5000K – 6500K, tergantung dari waktu dan cuaca. Sedangkan untuk cahaya lampu akan menggunakan 2000K hingga 5000K tergantung ambians yang diinginkan

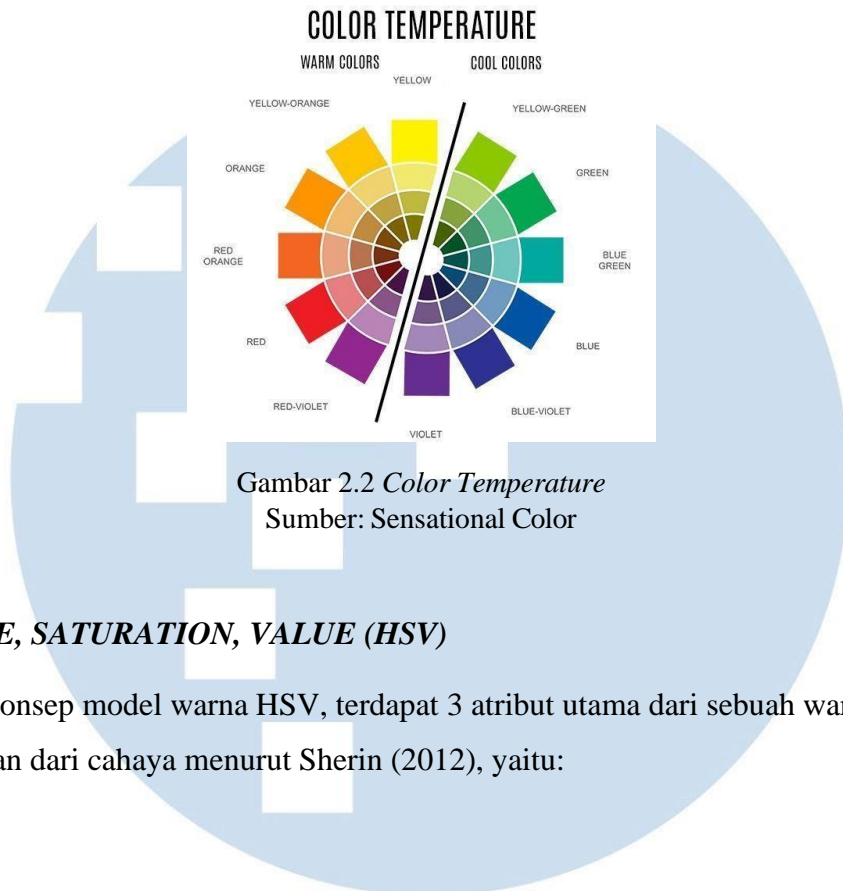


Gambar 2.1 *Color Temperature*
Sumber: Commercial LED Light

Dalam perancangan skema warna untuk *colorscript*, terdapat *color temperature* yang mengatur perubahan warna dalam sebuah film. Paul Wells (2009), mengatakan bahwa *color temperature* ini memiliki peran yang cukup krusial dalam film maupun animasi karena sangat berpengaruh untuk menciptakan suasana, *mood*, hingga emosi dalam film secara efektif. Sehingga menciptakan film animasi yang memiliki emosi yang dapat dirasakan oleh audiens.

Warna-warna telah dikategorikan ke dalam warna *warm* dan *cool*. Warna merah, jingga, hingga kuning tergolong warna *warm* dan warna biru hingga ungu merupakan warna yang tergolong *cool*. (Sherin, 2012, 12)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.2 *Color Temperature*
Sumber: Sensational Color

2.4. *HUE, SATURATION, VALUE (HSV)*

Dalam konsep model warna HSV, terdapat 3 atribut utama dari sebuah warna yang dihasilkan dari cahaya menurut Sherin (2012), yaitu:

- *Hue*

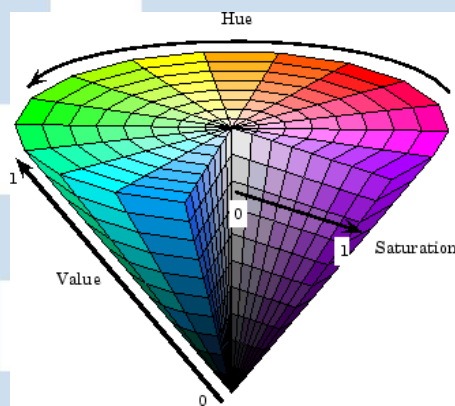
Hue merujuk pada atribut yang menentukan sifat spektral dari sebuah warna itu sendiri. *Hue* merupakan jenis warna yang biasa diketahui merah, hijau, hingga warna ungu. Sehingga warna-warna ini akan direpresentasikan sebagai sudut dalam lingkaran yang dimulai dari 0 hingga 360 derajat. Menurut Fazmi (2014), warna-warna *hue* yang menarik akan meningkatkan esensi cerita dan mewakili perubahan arka dalam sebuah film.

- *Saturation*

Saturation atau tingkat kehidupan atau kejenuhan dari sebuah warna merupakan atribut yang mengatur kaya dan terang warna yang dihasilkan. Semakin tinggi nilai saturasi maka semakin terang juga warna yang dihasilkan. Sedangkan, jika nilai saturasi semakin rendah maka warna yang dihasilkan akan lebih mengarah ke warna abu-abu.

- *Value*

Value atau nilai merupakan tingkat dari kecerahan atau kegelapan dari sebuah warna. Maka dari itu, semakin tinggi angka dari *value* maka warna yang dihasilkan akan semakin terang mengarah ke warna putih. Sedangkan, jika angka dari *value* rendah, maka warna yang dihasilkan akan semakin gelap mengarah ke warna hitam.



Gambar 2.3 *Hue, Saturation, and Value*
Sumber: Kitainformatika

2.5 TATA PENCAHAYAAN

Wicaksono (2017) menyatakan bahwa tata peletakan cahaya merupakan salah satu unsur penting dalam film. Bahkan dapat dikatakan bahwa cahaya merupakan hal dasar dalam proses pengambilan gambar. Penataan cahaya memperjelas ruang dan waktu antara subjek dan latar. Sehingga menciptakan visual 3 dimensi yang menarik.

Terdapat beberapa teknik pencahayaan yang dikutip dari *International Design School (2024)* yaitu:

1. *Natural Lighting*, merupakan sebuah teknik pencahayaan yang menggunakan cahaya alami. Cahaya yang natural ini membutuhkan pertimbangan untuk waktu dan tempat yang tepat untuk menciptakan suasana yang diinginkan.
2. *Key Lighting*, merupakan teknik pencahayaan yang menggunakan sumber cahaya terkuat sebagai cahaya utama untuk memberi fokus pada subjek, objek, atau *scene* secara keseluruhan.

3. *Fill Lighting*, merupakan salah satu teknik untuk menciptakan cahaya yang tidak secerah cahaya utama dan dapat menambah *exposure* sekaligus menurunkan kontras untuk memperjelas *scene*.

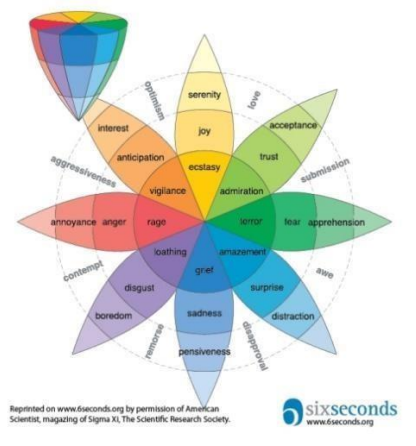
4. *Hard Lighting*, merupakan teknik pencahayaan yang kuat untuk memberikan *highlight*, mempertegas bayangan, membuat siluet, serta memberi fokus untuk subjek. Efek caya ini memberikan kesan yang lebih intens untuk *scene*.

5. *Back Lighting*, merupakan teknik pencahayaan dari arah belakang subjek untuk memisahkan subjek dari *background* sehingga membuat efek *three-dimensional* pada shot tersebut.

2.6 PSIKOLOGI WARNA

Menurut Fajar (2021), warna memiliki kepribadian yang dan bahasa yang berbeda-beda yang dapat membantu mendukung suasana dalam sebuah cerita. Sehingga fotografi, karya, maupun film akan menggunakan transformasi dari sebuah warna dan turunannya untuk mendukung perjalanan dari sebuah cerita.

Berikut ini merupakan informasi mengenai pengaruh psikologis dari 4 warna-warna menurut Aritonang (2020) yaitu, merah melambangkan warna merah dapat melambangkan gairah, energi, kekuatan, dan kegembiraan. Oranye memiliki kesan yang hangat dan nyaman. Selain itu, warna ini juga menyimbolkan petualangan dan optimisme yang tinggi. Warna biru merupakan warna yang melambangkan ketenangan dan merupakan simbol maskulinitas secara universal. Namun, jika dilihat dari sisi negatif, warna biru khususnya warna biru tua atau gelap dapat melambangkan kecemasan, gelisah, depresi, kesepian, dan melambangkan alam bawah sadar. Terakhir, warna hijau melambangkan kesegaran, alam, dan ketenangan namun warna hijau juga dapat berarti sesuatu yang beracun atau sesuatu yang negatif. Berikut merupakan *Wheel of Emotions* yang digagaskan oleh Robert Plutchik. Terdapat 8 warna utama yang menjadi 8 emosi utama dengan skala intensitas yang berbeda-beda. (M. Donaldson, 2017)



Gambar 2.4 *Wheel Of Emotions* Robert Plutchik
Sumber: sixseconds.org (diakses 24 Maret 2024)

2.7 COLOR SCRIPT

Colorscript merupakan sekuens gambar pada tahap perancangan warna memberikan visual *output* yang diinginkan dalam sebuah film atau animasi. *Colorscript* bukan hanya dibuat untuk menunjukkan kualitas dari sebuah gambar, namun *colorscript* ini diciptakan untuk menampilkan mood keseluruhan dalam sebuah cerita (Amidi, 2015). Pemilihan warna akan berbeda pada setiap adegannya sesuai dengan tingkat *hue*, *saturation*, dan *value* yang ingin dicapai. Secara umum, dalam film animasi maupun *live-action*, terdapat 3 adegan yang menggambarkan momen yang emosional dari cerita yang akan menjadi titik balik dalam sebuah cerita. Namun, perubahan warna pada *colorscript* juga bergantung pada komponen visual lain (Aditya, 2023)

Dalam proses perancangan *colorscript* secara umum terdapat beberapa tahapan (P. Emerald, 2018) :

1. Analisis dan observasi

Ketika cerita sudah terbentuk, proses analisis akan dimulai untuk mengambil momen-momen penting dalam sebuah cerita yang mengidentifikasi emosi yang ingin disampaikan dalam film sehingga analisis tokoh, konflik, dan perubahan

suasana hati akan diperhatikan dalam tahap ini. Dalam tahap ini, menambah referensi dan mengobservasi berbagai film dapat membantu proses desain.

2. Desain warna

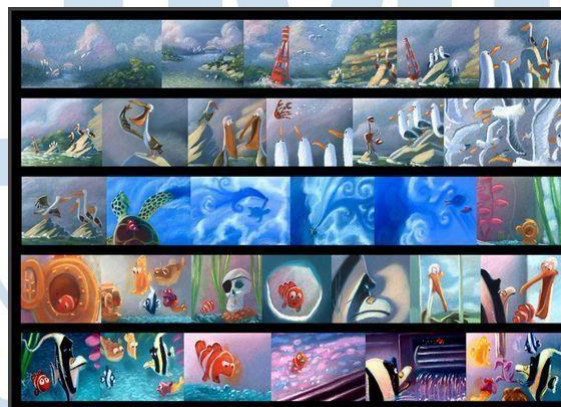
Membuat palet-palet warna yang diinginkan untuk menjadi *final look* dari momen-momen penting dalam cerita akan melibatkan pemilihan warna berdasarkan teori warna yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. Psikologi warna dan harmoni dari skema warna yang diambil juga menjadi pertimbangan untuk menciptakan adegan yang menarik bagi audiens.

3. Pengembangan/eksplorasi

Warna-warna yang telah dipilih akan diimplementasikan dalam sketsa *storyboard* pada setiap adegan dengan menjaga konsistensi dan relevansi warna-warna yang ingin disampaikan. Pada tahap ini, warna-warna masih dapat berubah.

4. Implementasi

Pada tahap ini, *colorscript* yang telah difinalisasi akan menjadi panduan selama produksi sebuah animasi. Animator akan menggunakan palet-palet warna pada saat produksi dan tidak menutup kemungkinan untuk dilakukannya *color grading* pada tahap *post-production* untuk mencapai warna-warna yang diinginkan.



Gambar 2.5 *Colorscript* dari animasi Nemo
Sumber: The Art of Pixar (2020)