

3. METODE PENCIPTAAN

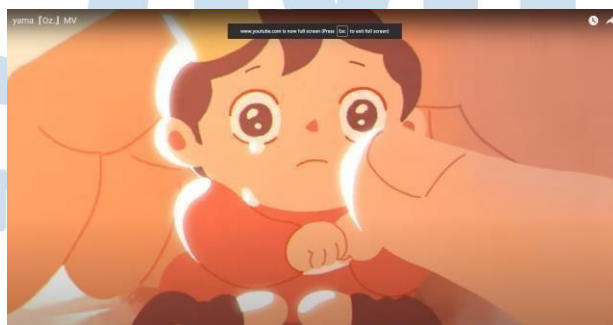
3.1 Deskripsi Karya

Animasi hybrid berjudul *To My Dearest Little Knight* yang diproduksi oleh Nanbuns Production, merupakan karya tugas akhir yang berbentuk animasi hybrid 2D untuk tokoh dan 3D untuk *background*. Animasi ini bertema melepaskan dan menerima dengan genre campuran antara fantasi, petualangan dan sedikit drama. Animasi ini berdurasi 6 menit dengan menggunakan konsep dongeng dan dunia nyata untuk merepresentasikan kehidupan dari seorang kakak beradik.

3.2 Konsep Karya

Konsep cerita yang diangkat merupakan tentang ‘merelakan sesuatu’. Animasi ini bercerita mengenai seorang kakak dan adik yang bernama Wulan dan Lintang. Cerita diangkat dari sudut pandang Wulan yang menuliskan kisah perjuangan Lintang dalam bentuk buku dongeng yang akan diceritakan pada adiknya untuk menemani kepergian Lintang pada malam tersebut. Dengan buku dongeng ini juga, menunjukkan persiapan Wulan untuk merelakan kepergian Lintang untuk selamanya dan menjadikan buku dongeng sebagai kenangan terakhir mereka.

Terdapat 2 *style* animasi, yaitu *style* animasi dalam dunia dongeng dan dunia nyata. Dalam dunia dongeng, animasi yang digunakan akan menggunakan *style lineless* dan *dreamy* dengan menggunakan gerakan animasi yang lebih ekspresif. Salah satu referensi yang diambil adalah musik video dari Yama dengan judul “Oz”



Gambar 3.1 MV Referensi
Sumber: Yama – Oz (2022)

Pada adegan dunia asli, menggunakan style animasi referensi animasi Jepang dengan menggunakan proporsi, line, shading, dan highlight yang lebih tegas dan realistis. Gerakan pada dunia asli juga lebih minimalis dan realistis dibandingkan dengan dunia dongeng dengan penggunaan aspek ratio 2.39:1. Salah satu referensi yang diambil adalah film dengan judul “Suzume”

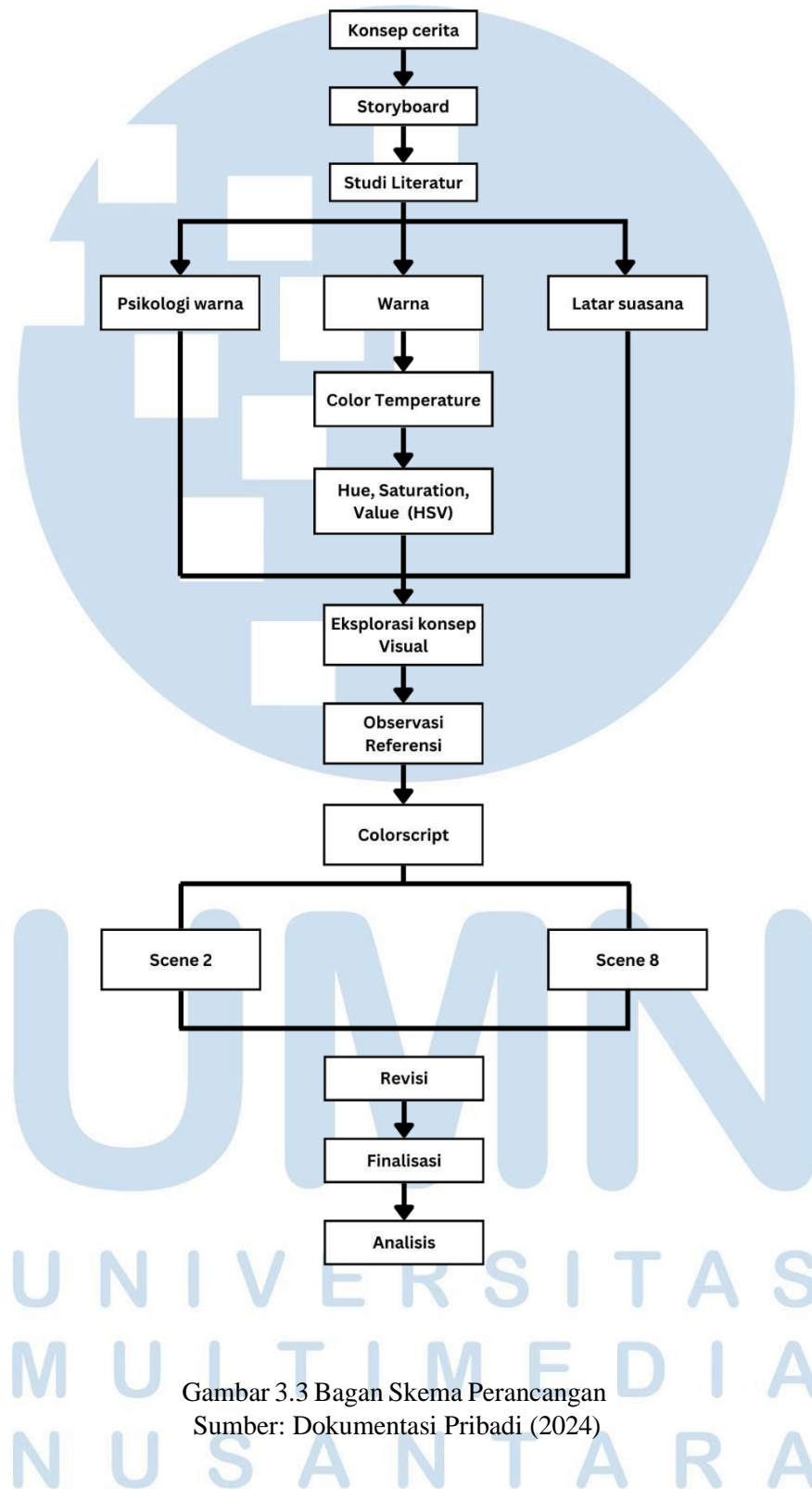


Gambar 3.2 Film referensi
Sumber: IMDb.com (2022)

Penulis dan tim melakukan diskusi panjang mengenai mood yang ingin disampaikan dalam animasi yang diciptakan. Dalam adegan awal, Nanbuns Production ingin menunjukkan hubungan yang hangat antara kakak beradik tersebut dengan menggunakan warna-warna yang hangat pada *Scene 2* hingga *Scene 4*. yang hangat. Dalam *Scene 7*, *8*, dan *9* warna akan bertransisi dari warna yang hangat ke warna yang dingin. Terakhir, pada *Scene 10*, warna akan lebih mengarah dingin dengan secercah cahaya hangat untuk melambangkan hidup Lintang yang semakin melemah.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:
Dalam perancangan *colorscript* untuk karya “*To My Dearest Little Knight*” terdapat rangkaian tahapan kerja dalam bentuk bagan yang dimulai dari konsep hingga perancangan warna.



Gambar 3.3 Bagan Skema Perancangan
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

a. Ide atau gagasan

Ide cerita yang diambil oleh Nanbuns Production merupakan cerita yang menelusuri konsep untuk ‘merelakan sesuatu’. Dalam film animasi pendek “To My Dearest Little Knight” menceritakan hubungan antar kakak bernama ‘Wulan’ dan adik bernama ‘Lintang’ yang yatim piatu. Umur mereka terpaut cukup jauh. Dalam film ini, sang kakak menggantikan sosok ibu sekaligus seorang ayah untuk adiknya. Lintang yang terkena penyakit Leukimia, membuat Wulan harus memenuhi kebutuhan sang adik baik secara emosi dan ekonomi. Namun, Lintang tetap tidak terselamatkan sehingga pada akhir hidup Lintang, Wulan memutuskan untuk membuatkan sebuah dongeng terakhir untuknya. Kisah dan hubungan mereka dikemas dalam sebuah dunia dongeng. Bahkan dongeng itupun tidak dapat dibaca hingga selesai oleh Wulan untuk Lintang, yang menandakan hidup Lintang sudah mendekati usai dan Wulan harus merelakannya. Pada perancangan ini, penulis diberi kesempatan sebagai *colorscript artist*. Sebelum memulai perancangan *colorscript*, penulis melakukan observasi karya dengan menganalisis film animasi lain dan menjadikan karya tersebut sebagai acuan penulis untuk merancang suasana dalam film animasi pendek “To My Dearest Little Knight”.

b. Observasi

1. Suasana yang hangat

Penulis ingin menunjukkan suasana hangat yang dirasakan oleh kedua tokoh. Sehingga pada tahap observasi, penulis mengobservasi film dengan genre drama karena suasana hangat lebih sering ditemukan dalam film yang bergenre drama yang menceritakan hubungan hangat antara 2 individu.

Penulis mengobservasi dan menganalisis 2 film animasi yang menggunakan suasana hangat pada salah satu scene nya. Penulis memilih film animasi 2D pendek dengan judul “Rakshabandhan” (2023) dan Film animasi “Josee, Tiger, and The Fish” (2016) yang disutradarai oleh Kotaro

Tamura. juga menjadi pilihan penulis untuk mengobservasi suasana hangat yang dirasakan oleh 2 tokoh



Gambar 3.4 *Color Palette* dari film animasi pendek “Rakshabandhan”
Sumber : Youtube - Rakshabandhan (2023)

Film ini mengangkat kisah mengenai hubungan dari kakak dan adik yang hangat sejak kecil. Diperlihatkan hubungan mereka dengan berangkat ke sekolah bersama. Shot ini berfokus pada ekspresi dan interaksi kedua tokoh dengan perbedaan adanya perbedaan *value* pada *background* dan tokoh. Dengan penggunaan *backlight* dari cahaya matahari, menambah kesan

Secara warna, film ini menggunakan *color palette* yang hangat dengan sedikit warna hijau. Dapat dilihat dari *Hue* yang dimiliki oleh film ini berada pada nilai 7 hingga 60. Terdapat warna-warna dominan dari kuning, oranye, coklat, dan hijau. Dengan saturasi menengah dan *value* yang rendah pada *background* sehingga menciptakan suasana yang hangat dengan sedikit kesan *dreamy* pada suasana namun fokus shot tetap berada pada tokoh kakak beradik yang memiliki saturasi dan *value* yang lebih tinggi.

Warna dan pencahayaan alami dari matahari memberikan kesan nostalgia dalam hubungan kedua tokoh. Dalam *Wheel of Emotion* Plutchik

(2017), warna kuning yang lembut menandakan kebahagiaan dengan sedikit warna hijau yang memberikan arti kasih sayang dalam hubungan persaudaraan.



Gambar 3.5 *Color Palette* dari “Josee, Tiger, and The Fish”
Sumber : Bilibili – Josee Tiger and The Fish (2020)

Film animasi “Josee, Tiger, and The Fish” berkisah mengenai seorang perempuan disabilitas yang merasakan cinta. Pada shot observasi ini, tokoh perempuan menutup dirinya dan shot ini merupakan pertama kalinya ia membuka hati dengan tokoh pria yang membawanya ke pantai untuk pertama kali. Shot ini berfokus pada ekspresi karakter yang kontras dibandingkan dengan *background*.

Film ini memiliki permainan cahaya dan *lighting* alami yang serupa yaitu penggunaan cahaya matahari. Namun perbedaannya, cahaya matahari menerangi wajah tokoh untuk mendukung suasana terkejut yang dirasakan tokoh. Penggunaan *hue* pada rentang 20° hingga 63° menciptakan suasana hangat dengan warna kuning – oranye dengan *background* berwarna hijau kekuningan. Dengan saturasi pada nilai 37-60, warna ini menciptakan warna yang nyaman untuk mata. Penggunaan nilai

value yang tinggi pada bagian tokoh dan penggunaan *value* yang rendah pada *background* sehingga memberikan fokus tokoh.

Secara psikologi warna oranye kekuningan ini dapat menciptakan rasa bahagia dan nyaman. Warna ini memiliki arti yang berkaitan dengan jiwa muda, ceria, dan riang. Ditambah dengan warna coklat yang memberikan tanda stabilitas dan menciptakan suasana yang terasa aman. Warna hijau yang menghiasi *background* dari tokoh secara psikologi juga menunjukkan tanda keseimbangan dan menenangkan pikiran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua film ingin menunjukkan suasana yang tenang yang hangat dan aman bagi tokoh.

Setelah selesai proses observasi dan analisis, penulis mengambil kesimpulan mengenai kedua film dengan suasana yang serupa. Kedua film ini memiliki persamaan dalam penggunaan nilai HSV. Rentang *hue* yang digunakan berada pada angka 10° hingga 60° untuk menciptakan suasana kuning - oranye hingga hijau. Dalam observasi, penggunaan *value* dan saturasi yang berbeda antara tokoh dan *background* dapat memberikan fokus pada tokoh dengan penggunaan cara yang berbeda.

2. Suasana dingin dan tertekan

Penulis menganalisa 2 referensi animasi yaitu film animasi pendek dari Honkai: Star Rail yang berjudul “Ichor of Two” (2023) dan “Suzume” (2022) yang disutradarai oleh Makoto Shinkai. Keduanya memiliki *scene* dengan suasana yang dingin dan mendukung emosi tertekan dari kedua tokoh.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.6 *Color Palette* dari “Ichor of Two”
 Sumber : Youtube – Ichor of Two (2023)

Dalam animasi pendek dari Honkai Star Rail dengan judul “Ichor of Two”. Film animasi pendek ini berkisah tentang pergulatan batin tokoh. Dalam shot ini menunjukkan bahwa tokoh tersebut tertekan dengan “bayangan” dalam dirinya sendiri yang sedang menghunuskan pedang pada dirinya. Didukung dengan pencahayaan yang menyorot langsung ke wajah tokoh dan mata, mempertegas emosi yang dirasakan oleh tokoh.

Terdapat beberapa shot yang menggunakan *color palette* yang dingin dengan rentang *hue* 180° hingga 210° sehingga menciptakan warna biru hingga kehijauan. Saturasi yang digunakan cukup tinggi karena *color palette* didominasi dengan warna yang memiliki saturasi yang berada pada nilai 60 hingga 86. Shot ini mayoritas memiliki warna dengan *value* yang rendah dengan warna kontras dengan *value* tinggi untuk *highlight* wajah, rambut, dan senjata. Cahaya yang tersorot dari arah bawah tokoh karena pantulan dari air.

Secara psikologis, warna biru dapat memberikan kesan negatif yaitu “*pensiveness*” yang memiliki arti merenung atau seperti pertarungan batin yang dirasakan oleh tokoh. Dengan warna yang memiliki sedikit warna hijau, perpaduan warna hijau bersifat negatif karena warna hijau toska

dalam shot ini memberikan kesan ketakutan dan teror yang dirasakan oleh tokoh.



Gambar 3.7 *Color Palette* dari “Suzume”
Sumber : Bilibili – Suzume (2022)

Dalam film “Suzume”, film ini berkisah tentang kejadian supernatural yang dirasakan oleh tokoh utama, Suzume dan Souta. Dalam shot ini, Suzume berkonflik dengan kucing yang memiliki kekuatan khusus. Dalam shot ini dapat terlihat pancaran cahaya dari bawah yang mempertegas emosi yang dirasakan oleh Suzume.

Sehingga penggunaan warna *color palette cold* hijau – biru dengan sedikit hint warna abu-abu keunguan. Dengan rentang *hue* 190° hingga 225° sehingga menciptakan warna hijau kebiruan yang gelap dengan nilai *value* di bawah 50. Saturasi yang digunakan dalam film ini tidak setinggi animasi *Ichor of Two* karena dalam film *Suzume*, saturasi tertinggi hanya terletak pada angka 65. Arah cahaya dalam film ini juga berasal dari pantulan cahaya air di bawah tokoh.

Jika dilihat dari sisi psikologis warna, warna hijau kebiruan ini menandakan ketakutan dan teror yang dirasakan oleh tokoh mengenai

sesuatu dengan sedikit warna ungu yang menandakan kebencian dan jijik yang dirasakan tokoh.

Sehingga dapat disimpulkan kedua film menggunakan rata-rata rentang hue sekitar 180° hingga 225° untuk menciptakan *color palette* yang dingin dengan warna biru hingga kehijauan. Warna ini memberikan pesan psikologis yang menunjukkan situasi suasana yang dingin dan tertekan yang dirasakan oleh tokoh. Kedua film ini memiliki mayoritas warna dengan penggunaan *value* yang rendah sehingga menciptakan suasana gelap untuk *background* dan memberi fokus pada ekspresi dan emosi tokoh.

c. Studi Pustaka

Berikut ini merupakan studi pustaka yang telah dilakukan oleh penulis mengenai teori utama dan pendukung yang digunakan sebagai acuan proses perancangan karya:

| No. | Penulis (Tahun) | Teori Mengenai | Penggunaan Teori |
|-----|---------------------------|--|---|
| 1 | Aaris Sherin (2012) | <i>Hue, Saturation, Value, and Color Temperature</i> | Menjadi acuan teori untuk HSV dan <i>Color Temperature</i> |
| 2 | Liesbeth Aritonang (2020) | Psikologi warna | Menjadi acuan teori mengenai kesan warna terhadap psikologi manusia |
| 3 | Melissa Donaldson (2017) | Roda Emosi Warna | Menjadi acuan untuk <i>Robert Plutchik's Wheel of Emotion</i> |

| | | | |
|---|------------------------------------|----------------------------------|---|
| 4 | International Design School (2024) | Tata Peletakan Pencahayaannya | Sebagai acuan untuk teori peletakan pencahayaan |
|---|------------------------------------|----------------------------------|---|

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Sebelum memulai membuat *colorscript*, penulis membaca *script* cerita terlebih dahulu dan menganalisa suasana, tempat, dan waktu pada setiap adegan. Penulis menarik kesimpulan, terdapat 2 berbeda yang ditampilkan dalam *script*. Pada *scene 3* sampai 6 merupakan titik dimana hubungan Satriya dan Peramu berpetualang untuk mencari sisik naga dengan ceria dan riang menampilkan suasana hangat yang penuh dengan harapan yang dirasakan oleh kedua tokoh, namun dibalik kehangatan tersebut terdapat bahaya yang tetap mengintai. Sedangkan pada *scene 7* hingga 9, merupakan konflik tertinggi pada *script*, yaitu ketika Satriya dan Peramu menemukan goa Banyumaya hingga melawan Banyumaya. Sehingga penulis memutuskan untuk menampilkan suasana yang gelap dan dingin untuk mempertegas emosi tertekan dari tokoh.

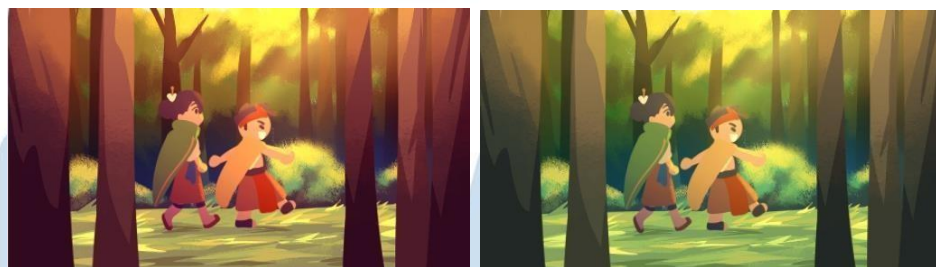
Setelah selesai menganalisa, penulis memulai tahap eksplorasi warna melakukan mengaplikasikan *greyscale* pada storyboard yang telah dirancang oleh *storyboard artist* untuk menentukan peletakan cahaya dan bayangan.

Pada proses *greyscale* untuk *scene 3* shot 2, penulis menampilkan *value* yang lebih tinggi dengan penggunaan cahaya alami pada *middleground* untuk memberi fokus pada tokoh yang sedang berjalan. Penggunaan cahaya alami yang langsung dipancarkan ke arah wajah tokoh untuk menunjukkan harapan yang berada di depan mereka. Pada *foreground* dan *background*, penulis memberikan penggunaan bayangan yang cukup keras untuk menekankan bahwa dibalik kebahagiaan yang sedang dijalankan oleh mereka, terdapat bahaya yang mengintai.



Gambar 3.8 *Greyscale* pada *Scene 3 shot 2*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penulis memutuskan untuk menggunakan gambar kedua untuk *colorscript* final. Dikarenakan adanya pertimbangan latar waktu yang menunjukkan siang hari, sedangkan pada gambar pertama menunjukkan warna yang cenderung sore hari. Sehingga warna-warna yang digunakan warna hijau untuk hutan, kuning – oranye untuk suasana, dan sedikit warna biru. Dengan nilai saturasi yang tidak terlalu tinggi untuk memberikan suasana nostalgia.



Gambar 3.9 Eksplorasi *Color Script* *Scene 3 Shot 2*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada proses *greyscale* untuk *scene 9 shot 5*, penulis menampilkan *value* yang lebih tinggi pada tokoh Satriya yang berada pada *foreground* dengan cahaya yang berasal dari air yang berada di bawah Satriya. Cahaya air menjadi *keylight* yang memiliki fungsi untuk mempertegas suasana dalam goa. Pada *middleground* terdapat Peramu dan bebatuan yang memiliki *value* yang rendah untuk memberikan *framing* untuk tokoh

Satriya. Pada *background*, penulis memutuskan untuk memberikan *backlight* untuk mempertegas siluet dari goa dan kedua tokoh sehingga menambah kesan dramatis pada suasana tertekan yang dirasakan.



Gambar 3.10 *Greyscale Scene 9 Shot 5*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada eksplorasi Scene 9 Shot 5, penulis memutuskan untuk menggunakan warna-warna biru gelap, biru, dengan *highlight* biru kehijauan dari air magis. Penulis ingin menciptakan suasana yang dingin yang mendukung perasaan tertekan yang dirasakan oleh Satriya dengan mengurangi *value* dari warna-warna hangat yang dikenakan oleh Satriya. Hal ini memberikan arti harapan mereka yang mulai pudar. Sehingga warna-warna pun didominasi oleh warna-warna yang dingin dengan saturasi yang tinggi dan memiliki komposisi *value* yang rendah lebih besar.

Pada ekplorasi awal, terdapat warna keunguan pada *background* dan *shading* tokoh. Namun, penulis memutuskan untuk membuat *color palette* yang menonjolkan suasana yang dingin sehingga penulis menghilangkan *hint* warna ungu dan berfokus untuk penekanan warna biru – hijau toska untuk menggambarkan temperatur yang dingin dan penuh tekanan.

Dengan penggunaan *saturation* yang tinggi, penulis menghilangkan kesan *dreamy* pada scene sebelumnya dan mempersiapkan scene 9 untuk memasuki scene 10 yang memiliki warna yang lebih gelap. Warna biru - hijau toska ini melambangkan kekacauan dalam diri Satriya.



Gambar 3.11 Eksplorasi *Color Script* Scene 9 Shot 5
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Produksi:

Penulis memiliki peran untuk bertanggung jawab sebagai perancang *colorscript* dengan merancang warna pada setiap *scene*. Penulis merancang *mood* thumbnail pada setiap *scene* menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk pemberian *color*, *shading*, *highlight* hingga penentuan warna *background*. Produksi dilakukan dengan bereksperimen dan melihat berbagai referensi dari ilustrasi lainnya. Sebelum finalisasi *colorscript*, thumbnail – thumbnail didiskusikan dengan kelompok untuk penyesuaian kembali dan direvisi sebelum dilanjutkan ke *colorscript* final. Perancangan *colorscript* ini dibuat, untuk menjadi panduan proses *coloring* pada animasi dan *compositing*

3. Pascaproduksi:

Setelah finalisasi *colorscript*, penulis menyerahkan hasil dari *colorscript* kepada *colorist* untuk memberikan *color*, *shading*, dan *highlight* dengan menggunakan aplikasi *Toonboom Harmony*. Warna akan disesuaikan kembali untuk menyesuaikan dengan warna *background* agar tercipta harmoni warna yang sesuai dengan *colorscript* pada proses *compositing*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A