

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis dan tim membuat sebuah film animasi pendek 2D berjudul “The Great Prowler Lupin” bertemakan *compassion* dan *found family* dengan genre drama dan komedi. Latar belakang dari animasi ini berada di sebuah kota fiksi bernama Clowderville pada tahun 2020 dan terinspirasi dari lingkungan kota di Amerika. Animasi ini akan diproduksi dengan resolusi 1920x1080 pixel dan aspek rasio 16:9. Animasi pendek ini berdurasi 5 menit yang menggunakan teknik *frame by frame* dengan gaya kartunis dan *line-art* yang bertekstur. *Background* animasi akan menggunakan konsep *watercolor* dan *chalky* untuk menonjolkan tokoh yang menggunakan *flat colors*.

Konsep Karya

Animasi pendek berjudul “The Great Prowler Lupin” merupakan sebuah animasi fiksi yang menceritakan kehidupan seekor rakun bernama Lupin yang memiliki keinginan untuk menemukan surga, tempat dimana ia tidak akan merasakan penderitaan. Saat berupaya menemukan surga itu, Lupin melewati hal-hal yang tidak ia bayangkan sebelumnya. Animasi fiksi pendek ini ingin memperlihatkan sudut pandang hewan yang berusaha mencari tempat yang tidak ada penderitaan, sekaligus menyampaikan pesan mengenai apa itu surga yang digunakan sebagai kiasan pada animasi ini.

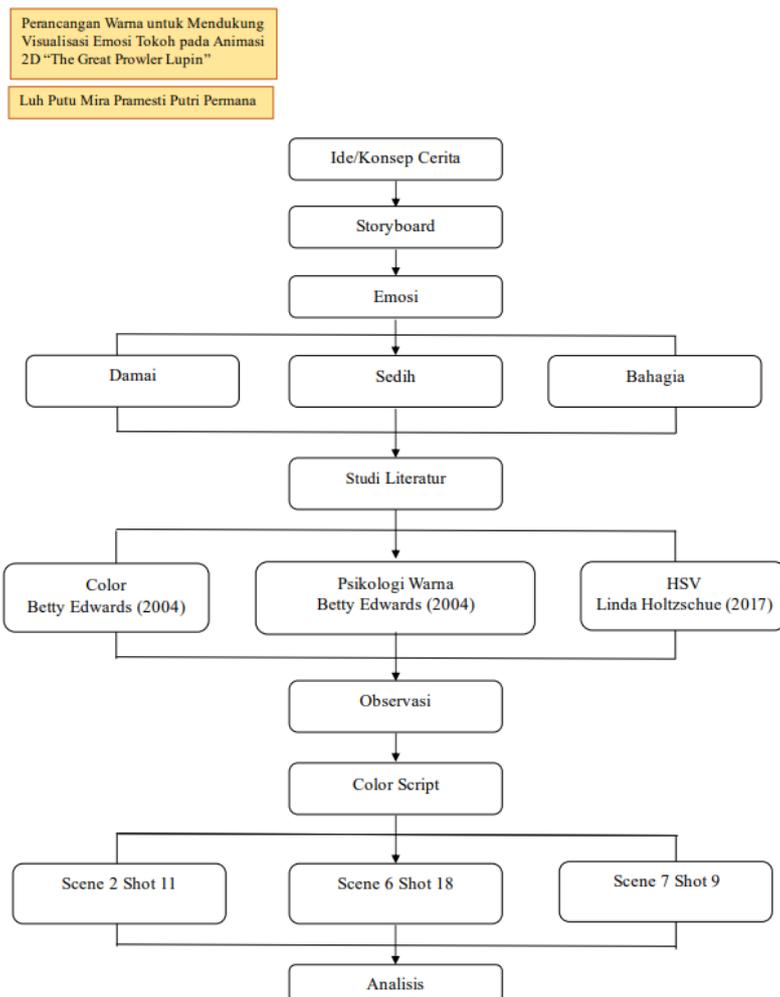
Visual karya ini terinspirasi dari animasi pendek berjudul “Dance On! Nonoko!” (2023) yang menggunakan gaya *flat colors* dan *line-art* bertekstur untuk menonjolkan karakter. Animasi dibuat dengan gaya kartunis untuk menceritakan alur dengan penampilan yang menggemaskan agar pesan dapat tersampaikan dengan lebih menyenangkan. Dalam mendukung hal tersebut, warna yang digunakan akan cenderung lebih lembut lalu dipadu dengan penggunaan *line-art* warna biru tua untuk menyeleraskan visual yang digunakan.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau Gagasan

Cerita ini didasarkan dengan maraknya orang-orang yang merawat seekor rakun layaknya seekor peliharaan. Oleh sebab itu penulis dan tim membuat sebuah cerita fiksi dengan sudut pandang seekor rakun untuk menyampaikan pesan yang simpel namun bermakna. Setelah menemukan makna dari animasi yang dibuat, penulis membuat *breakdown* emosi yang dirasakan oleh tokoh.



Gambar 4. Skema Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Observasi

Untuk membantu dalam perancangan warna animasi “The Great Prowler Lupin”, penulis melakukan observasi pada beberapa pilihan animasi dengan tiga emosi yang berbeda, hal ini dilakukan untuk mendapatkan referensi sehingga mampu memilih warna yang tepat dalam mendukung emosi tokoh. Observasi akan ditulis menggunakan teori psikologi warna kemudian didukung dengan penerapan *hue*, *saturation*, dan *value* yang didapatkan melalui *color palette* yang telah dibuat menggunakan alat pendeteksi warna dari sebuah *website* (colors.co). Pemilihan warna ini kemudian akan mendukung *setting* dalam adegan tersebut, sehingga penonton akan lebih mudah memahami rasa emosional dari tokoh.

1. Emosi Damai

Untuk emosi damai, penulis menggunakan salah satu episode serial animasi “Chibi Maruko-chan” (1990) dari Nippon Animation dan animasi pendek “Crush” (2023) dari Sheridan Animation. Kedua animasi ini dipilih sebagai acuan penggambaran emosi damai; dimana tokoh merasa seperti di surga karena keduanya menceritakan bagaimana rasa ini muncul disaat mereka dekat dengan hal yang mereka sukai.



Gambar 5. *Color Palette* Animasi “Chibi Maruko-chan” dan “Crush”
Sumber: colors.co

Tabel 1. Narasi dan HSV Emosi Damai pada 2 Animasi

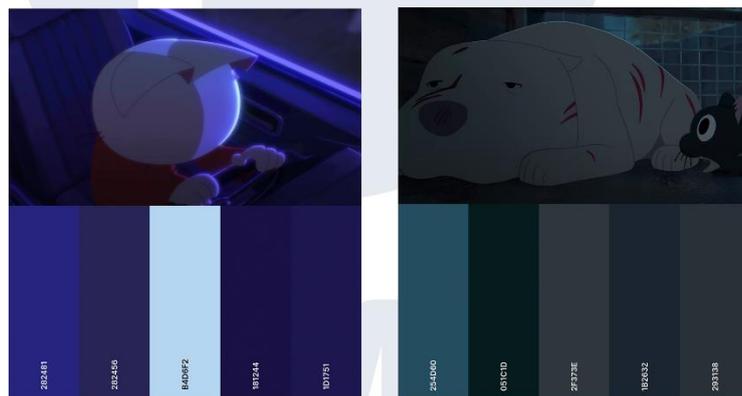
Judul Animasi	Narasi				
Chibi Maruko-chan (1990)	Episode ini menceritakan kedatangan bibi Maruko-chan ke rumahnya, sehingga ia membantu bibinya dalam membuat gyoza. Maruko-chan membuat gyoza bersama kakak dan bibinya dengan telaten, walaupun ia kadang merasa kesulitan. Lalu saat gyoza selesai, Maruko-chan dan keluarganya memakan gyoza yang telah ia buat. Maruko-chan pun merasa kekenyangan karena rasa gyoza yang begitu enak hingga membuatnya damai karena dikeliling gyoza yang banyak.				
Chibi Maruko-chan (1990)					
Kode Warna	FFFFFF	FFF7FF	FFEDFD	FFD1BF	AFEAFF
Hue (H)	0	350	346	54	60
Saturation (S)	0	7	24	62	6
Value (V)	100	100	100	100	100
Crush (2023)	Menceritakan seorang anak laki-laki yang sedang belajar di sebuah sekolah penyihir. Saat ia sedang fokus dengan belajarnya, perempuan yang ia sukai lewat di depannya lalu menyapa anak laki-laki tersebut. Sapaan itu membuat anak laki-laki tersebut merasa damai dan mengusir rasa malunya.				
Crush (2023)					
Kode Warna	F4FEFA	FFFAF0	BB7399	D88D8B	F0F7EB
Hue (H)	163	36	327	1	98
Saturation (S)	4	6	39	36	4
Value (V)	100	100	74	85	97

Kedua observasi animasi di atas apabila dilihat secara langsung oleh mata didominasi dengan warna yang terang mengarah ke putih. Kemudian didukung dengan pemilihan warna *background* yang lembut dan menyatu dengan warna secara keseluruhan. Dalam psikologi warna, pemilihan warna putih memiliki arti kemurnian dan kedamaian karena digambarkan sebagai sebuah surga dalam beberapa kepercayaan (Edwards, 2004).

Kemudian berdasarkan penjabaran tabel HSV di atas dapat dilihat bahwa kedua animasi di atas didominasi oleh *hue* dari rentang 300 dengan rona warna ungu menuju pink, *saturation* dari rentang 4 hingga 30 (rendah), dan *value* dengan rentang 100 yang sangat terang atau putih. Hal ini mendukung psikologi warna yang dijabarkan pada bagian sebelumnya.

2. Emosi Sedih

Untuk emosi sedih, penulis menggunakan animasi pendek “Fuelled” (2021) dari Killedthecat Productions dan animasi pendek “Kitbull” (2019) dari Pixar. Kedua animasi ini dipilih sebagai acuan dalam menggambarkan emosi sedih karena kedua animasi ini menceritakan rasa sedih yang amat mendalam terhadap sesuatu yang sangat penting; yaitu orang terdekat dan kepercayaan.



Gambar 6. *Color Palette* Animasi “Fuelled” dan “Kitbull”
Sumber: coolers.co

Tabel 2. Narasi HSV Emosi Sedih pada 2 Animasi

Judul Animasi	Narasi				
Fuelled (2021)	Pada adegan tersebut menceritakan seekor kucing betina yang merasakan emosi sedih amat mendalam karena kehilangan suaminya akibat terbunuh. Rasa sedih itu amat menggebu-gebu karena ia kehilangan sosok terdekatnya dan ingin membalas dendam dengan si pembunuh.				
Fuelled (2021)					
Kode Warna	282481	282456	B4D6F2	181244	1D1751
Hue (H)	241	245	206	248	246

Saturation (S)	72	59	25	74	71
Value (V)	50	34	95	27	31
Kitbull (2019)	Menceritakan seekor anjing pitbull yang dipelihara oleh seseorang untuk digunakan sebagai anjing petarung. Disaat pitbull tersebut sadar bahwa ia hanya digunakan sebagai anjing petarung, ia merasa sangat sedih karena kepercayaannya tidak dihargai oleh manusia. Hal ini juga dirasakan oleh kucing jalanan yang berada di dekatnya, ia tidak pernah merasakan cinta dari seorang manusia.				
Kitbull (2019)					
Kode Warna	F4FEFA	FFFAF0	BB7399	D88D8B	F0F7EB
Hue (H)	199	182	204	212	204
Saturation (S)	61	79	24	45	27
Value (V)	38	11	24	19	22

Kedua animasi di atas didominasi oleh penggunaan warna biru yang gelap. Warna biru sendiri memiliki dua arti, ketenangan dan kesedihan. Namun untuk membedakan penggunaan dari dua arti tersebut dapat dilihat dari *value* penggunaan warna biru itu sendiri, biru terang digambarkan sebagai sebuah ketenangan, sebaliknya biru gelap digambarkan sebagai sebuah kesedihan yang mendalam (Mollica, 2018).

Berdasarkan penjabaran tabel HSV di atas dapat dilihat bahwa kedua animasi di atas didominasi oleh *hue* dari rentang 200 dengan rona warna biru, *saturation* dari rentang 70 (tinggi), dan *value* dengan rentang 20 hingga 30 yang gelap (rendah). Penggunaan *value* yang rendah ini memperkuat pernyataan Mollica (2018) dalam menggambarkan sebuah emosi sedih.

3. Emosi Bahagia

Untuk emosi bahagia, penulis menggunakan animasi “A Whisker Away” (2020) dari Studio Colorido dan animasi pendek “Summer Roads” (2022) dari Calarts. Kedua animasi ini dipilih sebagai referensi dalam menggambarkan emosi bahagia karena kedua animasi ini memiliki adegan

dimana seseorang merasa senang ketika dekat dengan hewan atau orang yang disayangi.



Gambar 7. Color Palette Animasi “A Whisker Away” dan “Summer Roads”
Sumber: colors.co

Tabel 3. Narasi dan HSV Emosi Sedih pada 2 Animasi

Judul Animasi	Narasi				
A Whisker Away (2020)	Animasi ini menceritakan seorang gadis remaja yang merupakan korban dari penceraian orang tua, ia pun merasa tidak peduli dengan orang lain. Namun hal itu berubah disaat seorang penjual topeng misterius yang membuatnya mampu berubah menjadi seekor kucing. Dalam wujud kucingnya ia bertemu dengan seorang laki-laki remaja yang memberinya rasa kebahagiaan dan kasih sayang.				
A Whisker Away (2020)					
Kode Warna	D4C5A4	EEE9CF	E6DDB6	F5EDC9	D6B67D
Hue (H)	42	48	50	47	38
Saturation (S)	23	13	21	18	42
Value (V)	83	94	90	96	84
Summer Roads (2022)	Menceritakan persahabatan antara dua orang yang melakukan perjalanan jauh untuk menemui penulis buku favorit mereka. Walaupun melalui perjalanan yang panjang dan melelahkan, mereka tetap merasa bahagia karena saling menjaga satu sama lain.				
Summer Roads (2022)					
Kode Warna	FEF7E9	FFF5C7	FBD297	D7CC84	ECEFB5
Hue (H)	37	50	34	53	63

Saturation (S)	8	22	40	38	24
Value (V)	100	100	98	84	94

Kedua animasi di atas terlihat didominasi oleh penggunaan warna kuning. Penggunaan warna kuning yang menyeluruh menggambarkan kebahagiaan yang besar dan mampu memberikan perasaan yang lebih personal. Warna kuning juga diidentikkan dengan warna cahaya matahari; dimana cahaya matahari memberikan sebuah kehidupan (Edwards, 2004).

Berdasarkan penjabaran tabel HSV di atas dapat dilihat bahwa kedua animasi tersebut didominasi oleh *hue* dari rentang 40 hingga 50 dengan rona warna kuning, *saturation* dari rentang 20 (rendah), dan *value* dengan rentang 80-90 yang terang (tinggi).

c. Studi Pustaka

Pada studi pustaka ini penulis menggunakan beberapa teori yang dibuat oleh para ahli untuk memperdalam serta memperkuat perancangan warna dalam proses pembuatan animasi “The Great Prowler Lupin”.

Tabel 4. Studi Pustaka

Penulis	Teori Utama	Penggunaan Teori
Betty Edwards (2004), Lesa Sawahata (1999)	Warna	Memilih warna yang sesuai dengan emosi pada adegan.
Patti Mollica (2018), Betty Edwards (2004), Brunick dan Cutting (2014)	Psikologi Warna	Mendukung pemilihan warna agar sesuai dengan psikologi warna.
Linda Holtzschue (2017), Richard Yot (2020), Teodora Botezatu (2023)	<i>Hue</i> , <i>Saturation</i> , <i>Value</i>	Memperkuat pemilihan warna agar sesuai dengan emosi yang ingin dicapai.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis melakukan eksperimen dalam menerapkan pemilihan warna pada adegan yang dipilih berdasarkan hasil observasi animasi tiap emosi yang telah dijabarkan di atas. *Hue*, *saturation*, dan *value* yang telah didapat pada tiap emosi kemudian diaplikasikan pada masing-masing adegan.

Penggunaan hasil observasi akan digunakan sebagai acuan yang kemudian akan lebih dieksplor sesuai dengan hasil akhir animasi yang ingin dicapai.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Pada tahap eksplorasi, penulis melakukan eksplorasi dengan mencoba *tone* warna lain dan tidak hanya terpaku dengan hasil observasi. Pemilihan *tone* warna masih menyesuaikan dengan hasil observasi namun akan lebih dieksplor dengan psikologi warna yang berbeda.



Gambar 8. Eksplorasi Warna pada Tiap Emosi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada emosi damai, eksplorasi warna ditambahkan sedikit penggunaan warna hijau untuk menandakan bahwa tokoh Lupin merasa tenang karena hijau dalam psikologi warna berarti sebuah rasa kesegaran. Pada emosi sedih, eksplorasi warna menggunakan warna ungu karena penggunaan warna ungu gelap dalam psikologi warna berarti kehilangan sesuatu yang berharga, karena pada adegan ini tokoh Lupin telah kehilangan hal yang akan membawanya ke surga. Pada emosi bahagia, eksplorasi warna menggunakan warna oranye karena penggunaan oranye dalam psikologi warna memiliki arti antusiasme terhadap sesuatu, hal ini dapat dikaitkan dengan rasa bahagia dengan antusias yang dirasakan tokoh Lupin.

2. Produksi:

Setelah melewati tahap pra-produksi dalam mengeksplor dan bereksperimen terhadap seluruh aspek yang diperlukan, tahap selanjutnya yakni produksi. Dalam proses produksi, pembuatan animasi dan warna dibuat dengan *software* Toon Boom Harmony. Proses diawali dari memberikan *line-art* pada *rough frame* yang telah selesai untuk tiap *shot* lalu dilanjutkan dengan proses *base coloring* sesuai dengan *character sheet* yang telah dibuat. Setelah seluruh animasi dan aset yang diperlukan selesai, proses dilanjutkan dengan perekaman

suara dengan *voice actor* sesuai kebutuhan animasi. Kemudian dilanjutkan dengan mengamati emosi tokoh sebagai acuan warna yang ingin disampaikan pada penonton berdasarkan hasil observasi dan referensi yang telah dilakukan.

3. Pascaproduksi:

Tahap akhir setelah produksi yaitu tahap pascaproduksi, pada tahap ini dilakukan *compositing* sesuai perancangan warna yang telah dibuat. Penyesuaian warna dan cahaya sebagai pendukung juga dilakukan untuk memastikan penyampaian emosi tokoh dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dalam animasi “The Great Prowler Lupin”.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Berdasarkan observasi yang telah dijabarkan, penulis kemudian mengaplikasikan hasil tersebut ke dalam *color script* tiga emosi yang telah ditulis pada batasan masalah yaitu: emosi damai, emosi sedih, dan emosi bahagia.

Emosi damai pada *Scene 2 Shot 11* menggambarkan bagaimana perasaan tokoh Lupin saat ia membayangkan dirinya berada di atas permen kapas kesukaannya. Ia merasa berada di surga, seperti yang diceritakan oleh tokoh Carlos; tempat dimana tidak ada penderitaan. Pada *shot* ini didominasi oleh warna pink dengan *hue* pada rentang 270 hingga 320, *saturation* pada rentang 0 hingga 5, dan *value* pada rentang 80 hingga 100.