

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek berjudul *Outreach* berupa animasi berdurasi sekitar enam menit yang disusun oleh Nostra Films yang beranggotakan penulis beserta tiga anggota lainnya. Film ini memiliki *genre* berupa *psychological drama*. Tema yang diangkat dalam film ini adalah *attachment issue* yang dialami oleh karakter utama yang bernama Meave. Konsep utama film adalah upaya untuk mengatasi trauma masa kecil, yang dalam cerita ini dilambangkan dengan penggunaan *healing journal*. Dengan konteks *attachment issue* dan *hyper-independence*, film ini ditargetkan kepada penonton berusia di atas 13 tahun yang umumnya mengalami trauma tertentu yang secara tidak langsung mengembangkan sifat-sifat tersebut.

Konsep Karya

Konsep penciptaan dari film pendek *Outreach* memiliki *logline* berupa seorang anak perempuan yang berusaha melarikan diri dari figur yang mengejanya di suatu *abandoned amusement park*. Sinopsis dari film pendek ini berupa: seorang anak perempuan yang berumur delapan tahun bernama Meave sedang terperangkap di dalam dunia *healing journal* yang ia miliki. Lingkungan dalam dunia tersebut berbentuk seperti *abandoned amusement park*. Pada latar ini ia sedang dikejar oleh sosok-sosok misterius yang berusaha merebut boneka favoritnya yang berwujud beruang kutub. Meave kemudian memasuki rumah kaca di *amusement park* dan menemukan citra dirinya sendiri.

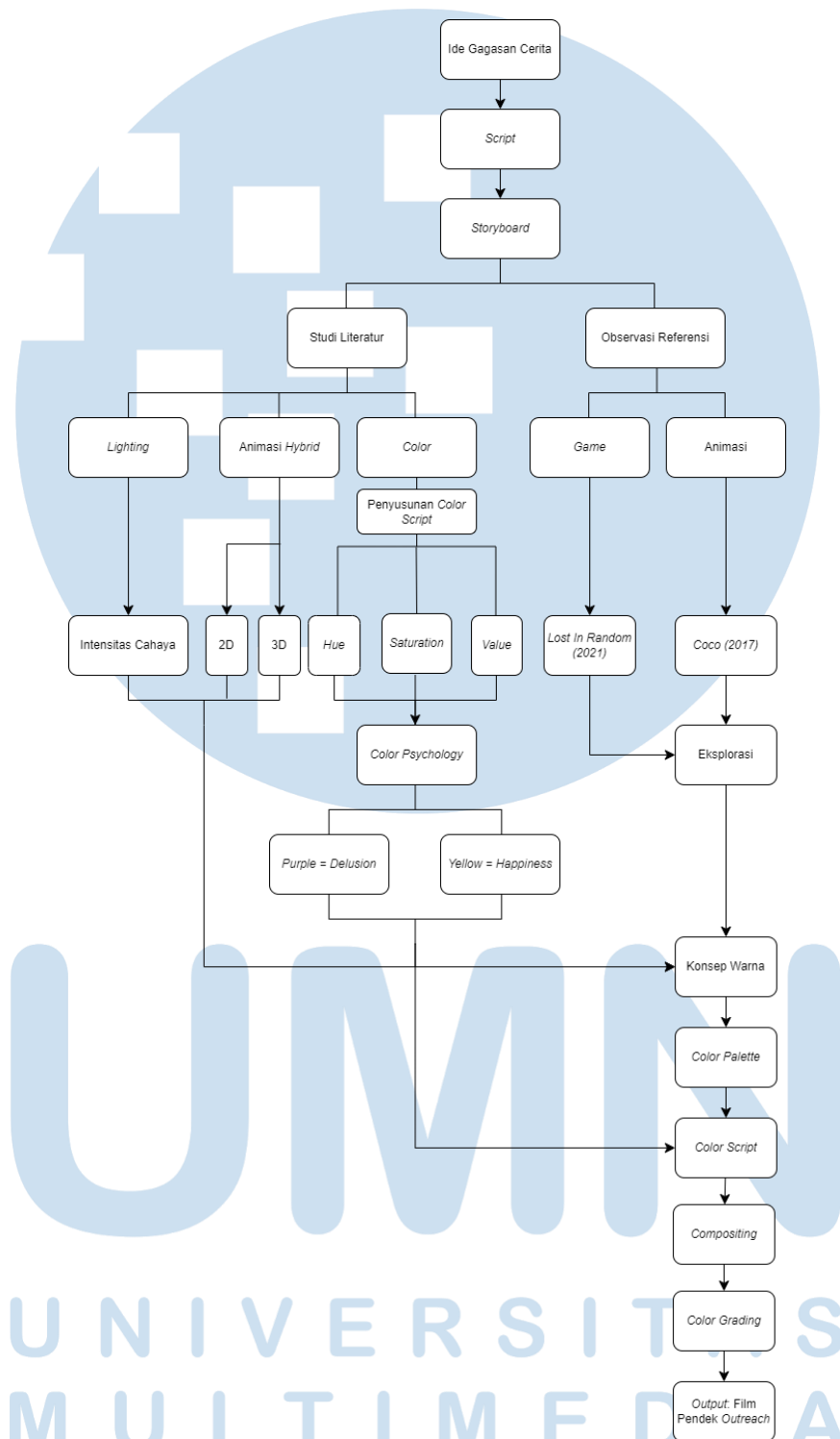
Secara teknis konsep bentuk film pendek animasi ini dilakukan dengan format *hybrid* animasi antara gaya 2D dicampur dengan aspek 3D. Unsur 2D berada pada karakter yang dibuat secara *frame by frame*, dan unsur 3D disusun sebagai *environment* dan *background* untuk film ini. Kombinasi 2D dan 3D dilakukan untuk memaksimalkan efisiensi sekaligus menetapkan adanya unsur artistik yang diekspresikan melalui animasi 2D.

Konsep penyajian karya secara plot dilakukan dengan alur maju dan *three act structure* yang memisahkan keseluruhan cerita menjadi tiga bagian yaitu *setup*, *confrontation*, dan *resolution*. Secara visual dan *art style* film disajikan dengan animasi *hybrid* gabungan 2D karakter *lineless* dan 3D *background* yang diberikan *stylized texture*. Penggunaan warna yang disajikan berupa dominan ungu yang diberikan aksentasi warna kuning dengan skema warna *complementary*. Kemudian pada *scene* terakhir, skema warna digantikan dengan skema warna *analogous* hangat, dengan dominan kuning disertai warna dukungan berupa oranye. Sajian *lighting* juga dibantu secara intens oleh fitur *heavy fog* yang seringkali mewarnai isi *shot* dengan efektif.

Dalam keseluruhan produksi, penulis mengambil peran sebagai *color and lighting artist*. Peran ini menentukan dan mengarahkan konsep skema warna dan *lighting* yang dipakai sepanjang film untuk menentukan visualisasi pemicu *mood* para penonton ketika mencerna hasil akhir film. Penulis menentukan warna ungu sebagai indikasi dunia khayalan ketika Meave sedang di dunia *healing journal*, dan warna kuning sebagai simbolisasi dunia nyata yang sedang menggapai ke arah Meave sang karakter utama. Dalam upaya merealisasikan visi dari rencana *color* dan *lighting*, penulis menyusun *color script* untuk memvisualisasikan warna pada *shot* final. Setelah itu, penulis juga ikut serta pada fase *compositing* serta mengarahkan anggota lainnya untuk mendapatkan visualisasi warna dan *heavy fog* yang tepat. Setelah melalui fase *editing* juga penulis melakukan *color grading* lagi untuk memastikan warna di hasil akhir sesuai dengan visi awal *color script*.

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

Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Bagan Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Gagasan awal cerita diambil dari rundingan diskusi antara keempat anggota Nostra Films yang diarahkan oleh visi sutradara. Hasil diskusi berupa cerita yang mengambil kasus efek trauma yang berupa *hyper-independency* yang dibentuk pada masa kecil. Ide ini direncanakan untuk diberikan *output* berupa film pendek animasi *hybrid* karakter 2D dan *environment* 3D.

Peran penulis sebagai *color* dan *lighting artist* memicu tahapan selanjutnya menjadi observasi terhadap karya film, animasi, dan *game*. Fokus pengamatan dilakukan terhadap karya seni yang memberatkan aspek *world-building* berupa dunia fantasi yang misterius. Hal tersebut diperhatikan untuk mengetahui palet penggunaan warna tertentu sebagai penggambaran aspek fantasi yang sesuai dengan visi cerita. Observasi dilakukan sebagai referensi tonggak warna dan *lighting* yang merepresentasikan pembeda dunia khayal dan dunia nyata dalam cerita.

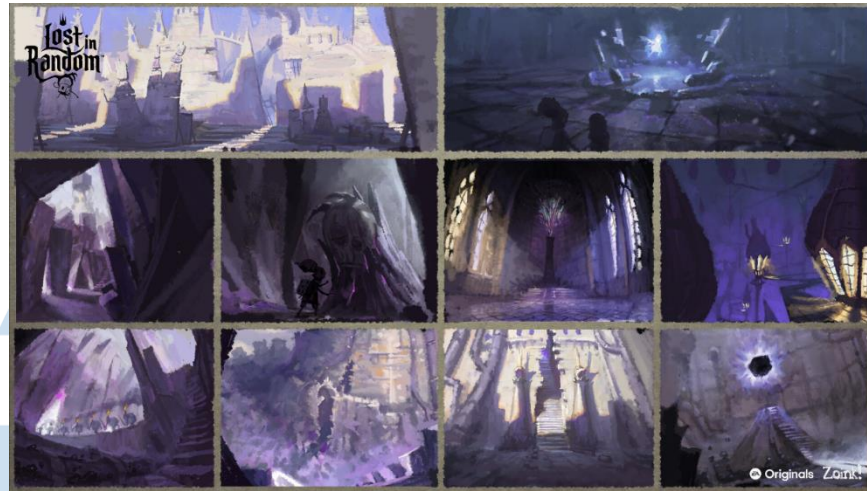
b. Observasi

Observasi yang dilakukan secara visual berupa riset analisis terhadap karya lain yang memiliki *art style* yang ingin dibuat serupa. Observasi *lighting* dilakukan terhadap *game* berjudul *Lost in Random* (2021) khususnya karena aura ungu gelap yang dibawanya, dan juga sekaligus eksekusi penggunaan alat pencahayaan *heavy fog* yang efektif. Dengan adanya *fog*, cahaya dengan warna apa pun (khususnya ungu) mampu memenuhi *background* serta menghasilkan gradien. Ini juga memudahkan secara teknis untuk mewarnai karya dengan penjelasan yang masuk akal di dalam dunia fiksi. Selain sebagai pewarna langit atau ruang kosong dalam shot, aset yang berada di *background* sebelumnya menjadi tertutupi karena keberadaan *fog*. Akibat dari ini adalah perasaan misterius jauh lebih terasa dengan penonton yang diberikan peluang untuk menebak apa yang terdapat di dunia tersebut di luar batas yang

ditunjukkan. Selain aspek fantasi, fitur misterius ini juga, dapat mendukung perasaan ketakutan yang dirasakan oleh karakter, karena tidak mengetahui apa yang akan mendatang. Hubungan warna ungu dengan perasaan misterius inilah yang akan terus menerus dijadikan pemicu rasa ketakutan sepanjang *game*.

Selain sebagai referensi *lighting*, *Lost in Random* (2023) juga dipakai sebagai referensi skema warna karena penggunaan warna dominannya. Ketika menganalisis warna dalam *color script* dan juga *game* akhirnya, jelas bahwa skema warna yang paling sering digunakan adalah warna *complementary* berupa dominan ungu dan aksent kuning. Sesuai dengan Teori Psikologi Warna, ungu yang digunakan menjadi simbolisasi terbesar untuk aspek fantasi dan misteri. Menurut teori yang sama, warna kuning sebagai aksent adalah representasi kesenangan dan kehangatan. Ketika menganalisis gambar 3.3, ditemukan persentase ungu *vibrant* memenuhi 60% *shot* sebagai warna utama, warna ungu muda mencakup sekitar 25% dan 15% warna kuning sebagai aksent.

Ketika dianalisis dengan cerita dalam *game* *Lost in Random* sendiri, ditemukan bahwa *world-building* dunia fiksi tersebut memberikan pesan yang menekankan dan mendukung kreativitas maksimal untuk pemain. Kreativitas tersebut tampak di hal-hal yang di luar ekspektasi sering kali bisa terjadi melalui cerita dari *game* ini. Warna ungu dalam skema warna ini menekankan adanya potensi dunia luas untuk berpetualang, berimajinasi dan mendorong kreativitas. Tetapi keberadaan pemerintahan rusak, dan peraturan yang membatasi kreativitas mereka membuat karakter utama ingin membebaskan dunianya dari limitasi tersebut. Dalam hal ini, warna kuning sebagai aksent warna dalam *game* berperan sebagai satu percik harapan yang berusaha digapai oleh karakter utama di dalam dunia yang pada saat itu penuh ketidakpastian.



Gambar 3.2 *Color Script* Lost in Random

(Sumber: Borislav Kechashki, Leo Brynielsson dan Victor Becker, 2021)



Gambar 3.3 Sampel Observasi Lost in Random

Sumber: Borislav Kechashki, Leo Brynielsson dan Victor Becker, 2021)

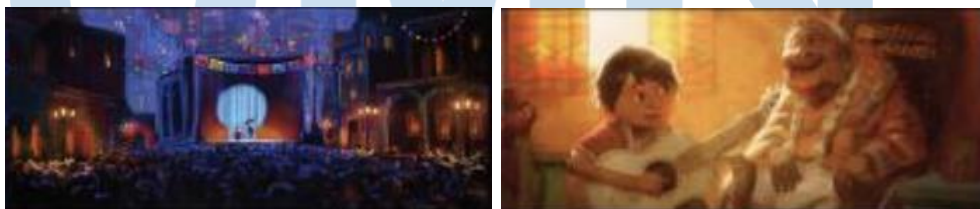
Karya lain yang digunakan sebagai referensi warna dan *lighting* adalah film animasi *Coco* (2017). Ketika dilihat melalui gambar 3.4, ditemukan bahwa terdapat dua *shot* berkontras yang paling prominen sebagai manipulator *mood* dan emosi para penonton. Dua panel tersebut tentunya diperlihatkan melalui gambar 3.5, di mana karakter utama berada di atas panggung dalam dunia kematian, dan di mana karakter utama berada di dunia nyata, bernyanyi di sebelah neneknya. Yang ingin ditekankan dari *color script* ini adalah bahwa terdapat kontras besar dari sisi warna di antara kedua *shot* ini sebagai perubahan drastis *mood*.

Pada dunia kematian, warna yang digunakan berupa fantasi *complementary* ungu gelap dan oranye. Untuk skema warna ini terkandung oleh ungu tua sekitar 60%, ungu muda sekitar 30% dan oranye sekitar 10%. Pencahayaan pada *shot* ini terletak di aksent, yaitu pada warna oranye redup, yang menghasilkan bayangan halus. Ketika karakter utama kembali ke dunia nyatanya, ia disambut dengan *analogous* warna hangat kuning dan coklat, di mana warna oranye mencakup 50% *shot*, coklat 40%, serta kuning 10%. Kontras dari pencahayaan juga terlihat di mana *shot* ini sangat terang untuk menekankan kehangatannya dan sekaligus menunjukkan bayangan tajam untuk menekankan bobot *shot* dibanding yang lain.



Gambar 3.4 *Color Script Coco*

(Sumber: Danielle Feinberg from *The Art of Coco*, 2017)



Gambar 3.5 Sampel Observasi Coco

(Sumber: Danielle Feinberg from *The Art of Coco*, 2017)

c. Studi Pustaka

Sesuai dengan studi literatur yang dilakukan, berikut teracantum tabel teori utama sebagai bentuk acuan utama dalam perancangan *color script*.

Tabel 3.1 Teori Utama Studi Pustaka

Judul	Penulis (Tahun)	Teori Mengenai	Penggunaan Teori
<i>Visualization of an Animated Documentary with a Hybrid Animation Techniques</i>	Christine Lukmanto (2018)	Animasi <i>Hybrid style</i> 2D dan 3D serta hubungan psikologis.	Efek Psikologi dari media animasi <i>hybrid</i> .
<i>Examining Color Intensity Shift in Animated Films for the Development of the 'Color Script Generator' Application</i>	Christian Aditya (2023)	<i>Color Script</i> dan <i>Pre-Color Script</i> (PCS)	<ul style="list-style-type: none"> • Efek <i>color script</i> untuk menggambarkan <i>mood</i>. • Tahapan Perancangan <i>color script</i>.
<i>The Effect of Cinematic Lighting on Story in 3D Animation Film</i>	Sugiarto dan Santi Widiastuti (2020)	<i>Cinematic Lighting</i> dan Intensitas Cahaya	<ul style="list-style-type: none"> • Makna intensitas cahaya redup dan cerah. • Makna bayangan tajam dan bayangan halus.
<i>What is Color Theory?</i>	Arielle Eckstut (2016)	Skema Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Skema Warna dan jenisnya. • Skema warna <i>Complementary</i>. • Skema warna <i>Analogous</i>.
<i>Analisis Semiotika Logo Fedex</i>	Imam Rahmat Taufik (2017)	Semiotika dan <i>Color Psychology</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Makna semiotika warna. • Tabel respons psikologis warna menurut Holzschlag.

<i>A Perceptual Theory of Moods</i>	Mauro Rossi (2019)	<i>Mood</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Keterkaitan eratnya dengan emosi, secara khusus <i>mood</i> ketakutan dan kesenangan.
-------------------------------------	--------------------	-------------	---

d. Eksperimen Warna Dunia Khayal

Untuk memberikan indikator perubahan *mood* secara maksimal, perubahan skema warna perlu dilakukan eksperimen terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui warna yang cocok pada *scene* awal dan warna yang cocok pada *scene* akhir. Sesuai dengan referensi utama dari *game* Lost in Random, sudah ditentukan bahwa warna dunia khayal yang diinginkan berupa dominan warna ungu dan aksent warna kuning.

Aspek yang perlu dilakukan eksperimen lebih lanjut adalah eksperimen terhadap *hue*, *saturation*, dan *value* dari kedua pilihan warna tersebut yang sudah ditentukan. Kemudian penting lagi untuk dipilih dari beberapa percobaan, untuk disimpulkan tipe mana yang kira-kira merepresentasikan perasaan dalam *scene*. Sebagai eksperimen terhadap *looks*, dipilih *scene 4 shot 5* untuk melakukan eksperimentasi warna.



Gambar 3.6 Eksperimen Warna Pada *Shot* Dunia Khayal

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Ketiga varian eksperimen ini secara jelas berusaha menetapkan warna ungu dan kuning sesuai dengan konsep. Aksent kuning yang digunakan dengan sengaja dijadikan lebih *soft* agar tidak terasa terlalu intens cerah dan *happy*. Eksperimen ini berupaya untuk mengubah intensitas cahaya, serta saturasi dari *shot* untuk mengetahui

kesesuaiannya dengan filosofi yang ditentukan. Sesuai teori intensitas cahaya Schaefer dan Salvato; semakin redup intensitas cahaya, lebih lagi terasa dramatisasi potensi konflik yang dialami oleh karakter. Tetapi dengan warna *desaturated*, terasa lebih seperti *lighting* yang *flat*, sesuai dengan observasi referensi animasi Sunscreen. Warna dan *lighting* yang digunakan pada eksperimen pertama memberikan implikasi bahwa karakter utama sudah menjalani keseharian yang membuatnya merasa kewalahan. Seakan-akan ia ingin berusaha kabur dari kesengsaraannya yang terulang terus-menerus.

Setelah melalui diskusi bersama kelompok untuk arahan warna yang sebaiknya digunakan, ditentukan bahwa gambar pertama adalah yang paling cocok dari *scene* awal hingga *scene* sebelum puncak konflik. Ketika memasuki *scene* yang merepresentasikan klimaks, warna akan semakin *saturated* dan redup dalam hal intensitas cahaya. Semakin dekat karakter dengan jembatannya menuju dunia nyata, maka semakin intens warna dalam *shot*. Siklus kehidupannya yang sebelumnya selalu berulang akan segera terputus setelah konflik terselesaikan.

Berikut berupa hasil dari beberapa *color script* yang berlatar dunia khayal yang disusun sesuai kronologis, yaitu *scene 2*, *scene 4* dan *scene 5*. Susunan ini dirancang sedemikian rupa untuk menunjukkan perubahan saturasi dan intensitas cahaya untuk memanipulasi teknis warna dan *mood* penonton sepanjang menonton film.

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 3.7 Color Script Outreach Scene 2, 4, dan 5

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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

e. Eksperimen Warna Dunia Nyata

Sebagai komponen yang berlawanan dengan dunia khayal, perlu juga dilakukan eksperimen terhadap warna yang mampu merepresentasikan dunia nyata di dalam cerita. Selama keseluruhan *scene* latar dunia khayal, aksesoris kuning hampir selalu hadir sebagai semacam upaya gampangan dari dunia nyata. Oleh karena itu, ditentukan bahwa warna hangat dengan kuning-oranye dipakai sebagai skema warna *analogous* dunia nyata. Hal ini untuk menekankan kesenangan yang dialami karakter utama ketika mendapatkan wahyu setelah melalui puncak konfliknya. Subjek eksperimen adalah *scene 7 shot 3* untuk dilihat kecocokan warna dengan filosofi yang ditentukan.



Gambar 3.8 Eksperimen Warna Pada *Shot* Dunia Nyata

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Secara palet warna, tampak tidak terlalu berbeda dari eksperimen selain perubahan saturasi karena sudah ditentukan pilihan skema warna hangat dengan preferensi kuning-oranye. Namun untuk penempatan dari warna dalam *shot* sangat menentukan *mood* yang dihasilkan. *Shot* pertama memiliki pencahayaan yang terlalu intens, dan terlalu “panas” secara temperaturnya. *Shot* ketiga memiliki pencahayaan cukup baik tetapi penempatan warna kuning tepat di belakang karakter membuat *shot* lebih fokus ke komposisi bagian atas dibanding karakter. Pada akhirnya menurut diskusi dengan sutradara, ditemukan bahwa eksperimen *shot* kedua adalah yang lebih cocok dengan warna yang lebih tenang tetapi hangat secara sekaligus. Lebih lagi karena adanya warna kuning *pale* dalam palet. Penggunaan warna ini mampu memberikan perasaan senang dan damai, sesuai resolusi cerita.

Berikut tertera *color script* untuk keseluruhan *scene 7* sebagai penggambaran dunia nyata. Terbukti dari akhir perancangan *color script*, bahwa penggunaan skema warna berkomitmen terhadap warna hangat dengan skema *analogous* kuning-oranye.



Gambar 3.9 *Color Script Outreach Scene 7*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. Produksi:

Setelah mengalami proses eksperimen, yang juga merupakan tahap pertama dari PCS (*pre-color script*), yaitu penentuan warna pada *key-scenes*. Selanjutnya yang dilakukan adalah menentukan transisi antara setiap *scene* dan menentukan apabila terdapatnya perubahan warna antar-*scene*. Setelah menentukan semua itu, barulah mulai dibuka *storyboard* satu per satu dan diwarnai secara langsung sesuai dengan PCS yang sudah ditentukan. Pewarnaan dilakukan di atas *file* bentuk png yang di-*export* dari ToonBoom Storyboard Pro. *File* png tersebut diimport ke dalam Adobe Photoshop dan dilakukan blocking warna dan perkiraan *lighting*. Setelah setiap *storyboard* diwarnai, disusunlah secara bersebelahan untuk mengetahui apakah hubungan antara satu *shot* dengan *shot* yang lain bertabrakan atau tidak sesuai dengan filosofi cerita.

3. Pascaproduksi:

Setelah *color script* selesai dan cocok dengan efek *mood* yang ingin disampaikan, *color script* kemudian diberikan ke pihak 3D sebagai acuan *lighting* sebelum dilakukan *rendering*. Dalam tahap ini penulis berperan sebagai supervisi terhadap warna dan *lighting* ketika disusun oleh anggota lain. Lebih lagi dalam fase *compositing* dilakukan supervisi yang lebih intens

di mana bisa dilakukan manipulasi warna melalui *brightness & contrast* dan efek lainnya pada *software* Adobe After Effects. Setelah melalui fase *editing*, penulis melakukan *color grading* menggunakan *software* Adobe Premiere Pro, sebagai tahap paling terakhir untuk membenarkan warna yang mungkin masih belum sesuai *color script* atau visi sutradara.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA