

2.7. PERSPEKTIF ANJING

Meyers (2021) menyatakan bahwa anjing memiliki penglihatan yang berbeda dengan manusia. Dimana Anjing memiliki penglihatan terhadap dunia yang lebih buram dibanding oleh manusia. Hewan seperti anjing ini memiliki perbedaan terhadap melihat warna, Anjing – anjing tersebut tidak dapat melihat warna Merah dan juga hijau, sehingga warna seperti merah di manusia, dimata para anjing lebih terlihat seperti abu – abu tua, sedangkan warna seperti hijau mereka akan melihatnya menjadi abu – abu muda, walaupun kemampuan penglihatannya kurang, tetapi anjing memiliki penciuman yang lebih baik dari manusia.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film animasi pendek Capture merupakan Animasi yang dilakukan secara 2D frame by frame pada animasi tokohnya dan juga digabung dengan 3D sebagai environmentnya. film animasi pendek capture ini merupakan film fiksi yang bergenre *thriller* dan bertema escape, berlatarkan di jakarta tahun 2019. film animasi Capture ini berdurasi 2 menit.

Film Capture ini menceritakan sebuah kisah perjuangan anjing liar yang bernama Hedy yang sedang berusaha untuk melarikan diri dari seorang pemotong daging yang bernama Herman, yang memiliki keinginan untuk membuat Hedy sebagai santapan.

3.2. Konsep Karya

Film Animasi 2D *Capture* ini, menggambarkan mengenai perjuangan anjing liar yang bernama Hedy ketika, anjing tersebut ditangkap dan ingin dijadikan santapan, untuk menggambarkan alur cerita tersebut, penonton akan melihat melalui perspektif tokoh utama yaitu Hedy sehingga, dapat merasakan ketegangan dan juga ketakutan dan keinginan untuk bertahan hidupnya tokoh utama.

dikarenakan tokoh utama bukanlah manusia tetapi anjing, maka untuk penggambaran perspektif tersebut akan dicapai menggunakan warna yang berbeda, untuk perspektif tokoh Hedy akan digambarkan melalui warna yang dapat dilihat oleh anjing, dan perspektif manusia akan diperlihatkan menggunakan warna yang biasanya dilihat oleh manusia.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Tahapan Kerja

3.3.1. Pra produksi



Gambar 3.1 Tahapan kerja dalam pembuatan film Capture
Sumber Dokumentasi pribadi.

a. Ide atau gagasan

Ide cerita pada film animasi 2D capture ini yang dibuat oleh Moonlight studio, merupakan ide yang menelusuri dan mengangkat mengenai isu “lapo”. Lapo merupakan rumah makan yang menyajikan makanan – makanan non halal seperti salah satunya daging anjing. Daging Anjing yang biasanya digunakan untuk bahan santapan ini, berasal dari latar belakang yang berbeda – beda, salah satunya adalah anjing liar. dalam Film animasi 2D *Capture* memperlihatkan mengenai seekor anjing liar yang berkeinginan untuk memiliki rumah yang menyayangi dia, tetapi dia juga tertangkap dan melihat anjing lain menjadi sasaran untuk dijadikan santapan.

b. Observasi

Sebelum merancang warna dan juga arah cahaya penulis akan melakukan observasi terhadap film animasi yang menjadi acuan untuk merancang warna dan arah cahaya. sebelum penulis melakukan Observasi, penulis melakukan pemilihan adegan yang ingin dibahas, dalam hal ini Penulis memilih *Scene 2 shot 1* untuk membahas perspektif Anjing, dan juga *Scene 3 Shot 3* untuk membahas pewarnaan yang dilihat dari perspektif manusia.

1. perspektif Anjing.

Penulis memilih *Scene 2 shot 1* sebagai pembahasan dikarenakan Penulis ingin menunjukkan alur cerita dimana tokoh utama bernama Hedy dikurung oleh pemotong daging bernama Herman, melalui perspektif Hedy. untuk penggambaran dalam *shot* penulis ingin menciptakan mood ketakutan dengan menggunakan warna – warna dilimitasi. warna limitasi yang dimaksud adalah warna yang hanya dapat dilihat oleh Anjing. sebelum penulis memberikan warna dalam film “Capture”, Penulis melakukan observasi warna dan arah cahaya dari film animasi 2D yang berjudul *Bluey (2018)*, dan juga film animasi 3D berjudul *sgt. Stuby: an American Hero (2018)*.

a.) *Bluey* (2018)

Penulis menggunakan film animasi pendek 2D berjudul *Bluey* (2018) dikarenakan *Bluey* sendiri menggunakan warna yang *appealing* di penglihatan anjing (Miles, 2024). dan penggambaran latar waktu yang digambarkan dengan warna – warna yang dilimitasi. berikut merupakan hasil observasi warna dan arah cahaya penulis dalam film *Bluey* (2018):

1. Warna



Gambar 3.2 Collage palate warna dalam film Bluey

Sumber: Dokumentasi pribadi.

Setelah melakukan observasi warna pada film *Bluey* (2018), Penulis dapat menemukan collage palate warna yang dominan pada film tersebut, yang dapat di breakdown dengan tabel berikut.

Tabel 3.1 *Breakdown Hue, saturation dan value dalam film bluey*

Hue, saturation, value pada bluey (2018)					
Code warna	5e88d4	a38a62	302432	384780	2c3c70
hue (h)	219	37	291	227	226
value (V)	83	64	20	50	44
saturation (S)	56	40	28	56	61

Sumber Dokumentasi pribadi.

Pada Warna yang ada dalam film Bluey ini, menggunakan warna yang mendominasi dengan warna biru, dengan hue 219 sampai dengan 227. Dengan saturasi yang rata – ratanya dari 28% - hingga 61% sehingga warna yang dipakai adalah warna – warna yang berkesan dingin (*Cool*) ditambah juga dengan warna coklat dan coklat tua dengan hue 37 dan juga 291. Miles(2024) menyatakan warna yang digunakan dalam film bluey sendiri merupakan warna yang dapat memberikan kesan *appealing* kepada hewan terutama Anjing, selain untuk memperlihatkan latar waktu berdasarkan dengan teori warna, Tillman(2011) juga menggambarkan ketakutan.

2. Arah cahaya



Gambar 3.3 Breakdown arah dan warna cahaya pada film Bluey (2018)
Sumber Dokumentasi pribadi.

Setelah membreakdown arah cahaya dan warna cahaya dalam film Bluey ini, Penulis mendapatkan, bahwa lighting yang digunakan merupakan *backlight*, Untuk memperjelas lagi penulis akan melakukan breakdown melalui Floor plan.



Gambar 3.4 *Floor plan* pada arah cahaya pada film *Bluey* (2018)
Sumber Dokumentasi pribadi.

Dalam Pencahayaan dalam film *bluey* ada 2 warna cahaya yang mempengaruhi, yaitu warna warm berupa kuning yang berasal dari lampu yang ada lorong dan juga cahaya berwarna biru yang berasal dari langit dan tembus menjadi diffuse light. Cahaya utamanya berasal dari Lorong, yang merupakan cahaya dari belakang (*backlight*) yang berasal dari atas. Wells & Moore (2017) mengatakan penggunaan Backlight ini untuk menciptakan Bayangan dan untuk memberikan kesan misterius.

b.) *Sgt. Stubby: An American Hero* (2018)

Penulis menggunakan film animasi 3D yang berjudul *Sgt. Stubby: An American Hero : the great american hero* (2018) sebagai acuan, dikarenakan pada *shot* ini memiliki kemiripan dalam latar waktu dan juga arah cahaya yang ingin dicapai, walaupun dalam film *gt. Stubby: An American Hero* (2018) tidak menggunakan warna – warna yang dapat terlihat dalam perspektif anjing, tetapi memiliki tema yang masih serupa, yaitu *survival*. berikut merupakan hasil observasi warna dan arah cahaya penulis pada film *gt. Stubby: An American Hero* (2018):

1. Warna



Gambar 3.5 Collage Palette warna pada film *Sgt. Stubby: An American Hero an american hero (2018)*

Sumber Dokumentasi pribadi.

Setelah melakukan observasi pada film *Sgt. Stubby: An American Hero (2018)*, Penulis dapat mendapatkan collage palette warna pada film tersebut, yang dapat di breakdown dengan tabel berikut:

Tabel 3.2 Breakdown Hue, saturation dan value pada film *Sgt. Stubby: An American Hero an american hero (2018)*

Hue, saturation, value pada Sgt. Stubby: An American Hero (2018)					
Code warna	111113	38231e	3e2926	18191e	273341
hue (h)	240	12	8	230	212
value (V)	7	22	24	12	25
saturati on (S)	11	46	39	20	40

Sumber Dokumentasi pribadi.

Sedangkan pada film *Sgt. Stubby: An American Hero (2018)* memperlihatkan warna yang lebih menggunakan warna coklat dan merah yang memiliki saturation dengan rentan 11% hingga 46%, Anjing sendiri tidak dapat melihat warna merah, tetapi shot pada film ini menjadi acuan latar

waktu dan juga, bagaimana pengaplikasian warna cahaya dalam pembuatan film Animasi pendek 2D “Capture”.

2. Arah Cahaya



Gambar 3.6 Breakdown arah dan warna cahaya pada film Sgt. Stubby: An American Hero (2018)

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah melakukan observasi dalam film Sgt. Stubby: An American Hero , penulis mendapatkan bahwa arah cahaya yang digunakan merupakan *backlight* juga dan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.7 *Floor plan arah dan warna cahaya pada film Sgt. Stubby: An American Hero (2018)*

Sumber Dokumentasi pribadi

Dalam shot yang diambil dari film *Sgt. Stubby: An American Hero* memiliki arah cahaya utama yang berasal dari api (lampu atau kompor) yang menciptakan warna cahaya berupa warna merah, dan juga memperlihatkan arah cahaya dari belakang (*Backlight*). hal ini juga memberikan kesan kepanikan sang koki, dikarenakan koki tersebut melihat anjing yang bernama *Stubby* yang melarikan diri.

2. Perspektif Manusia.

Penulis memilih *Scene 3 Shot 3* sebagai pembahasan perspektif manusia, hal ini dikarenakan Penulis ingin menciptakan *mood* yang senang dan juga bahagia, dan hal tersebut akan terlihat lebih jelas dengan menggunakan warna – warna yang terlimitasi oleh karena itu Penulis menggunakan warna – warna yang dapat dilihat oleh manusia. Untuk menciptakan warna pada *scene 2 shot 3* penulis akan melakukan observasi pada film – film animasi seperti *video animasi pendek 2D Pokemon (2025)* dan juga film animasi *series* berjudul *Dog Signal (2023)*.

a.) *Pokemon (2025)*

Penulis menggunakan video animasi pendek *Pokemon (2025)*, dikarenakan pada video animasi *Pokemon* ini, memiliki mood yang ingin diciptakan oleh penulis, dan *angel* kamera yang mirip dengan apa yang ingin di *achieve* oleh penulis, walaupun latar waktu yang berbeda, tetapi arah cahaya yang ingin diambil tetaplah sama. berikut hasil observasi warna dan arah cahaya penulis pada video animasi pendek *Pokemon*:

1. Warna



Gambar 3.8 collage warna palate pada animasi pokemon (2025)

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah mengobservasi warna pada film animasi pendek Pokemon, penulis dapat menemukan warna palate yang dominan pada video tersebut, dan dapat di *breakdown* pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Breakdown Hue, Saturation dan value pada film animasi Pokemon (2025)

Hue, saturation, value pada Pokemon					
Code warna	bfd3c8	9d8877	f7f1e3	967357	dcae4c
hue (h)	147	27	42	27	41
value (V)	83	62	97	52	86
saturat tion (S)	9	24	8	49	65

Sumber Dokumentasi pribadi

Dalam video animasi pendek Pokemon ini menggambarkan sebuah pokemon yang bernama *Eevee* senang menyambut kedatangan trainernya, untuk menggambarkan kesenangannya tersebut, animasi tersebut menggunakan warna yang cerah seperti pastel. dengan rentan hue dari 27 hingga dengan

147, dengan saturasi rendah yaitu dari rentan 9% hingga 65%, sehingga menciptakan kesan yang hangat (*warm*), walaupun adanya warna hijau, dikarenakan dengan adanya warna yang diambil warna hijau muda, sehingga tidak terlalu *clomplementary* dari warna dominannya. dalam teori warna Ren (2021), warna coklat kekuningan ini menggambarkan kesenangan, kebahagiaan.

2. Arah Cahaya



Gambar 3.9 *Breakdown arah dan warna cahaya pada video animasi pokemon (2025)*

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah melakukan observasi, penulis dapat menemukan Arah cahaya pada video animasi pendek 2D pokemon tersebut, penulis akan memperjelas dengan menggunakan *floor plan* sebagai berikut:



Gambar 3.10 *floor plan arah dan warna cahaya pada video animasi Pokemon (2025)*

Sumber Dokumentasi pribadi

Dalam Film animasi Pokemon ini, menggunakan asal cahaya yang berupa *Top light* dengan warna Cahaya yang termasuk warm, dalam animasi ini menggunakan warna cahaya yang berwarna putih yang berasal dari lampu ruangan. dan dikarenakan gaya video animasi ini mirip dengan gaya *vlog* sehingga ada cahaya yang berasal dari kamera juga. Menurut Wells & Moore (2017) arah cahaya dari atas (*Toplight*) ini akan memberikan kesan yang mempesona, dalam film animasi pendek pokemon ini, menggunakan *toplight* yang merupakan cahaya dari lampu sendiri untuk memperlihatkan pesona dari tokoh eevee. Cahaya yang berasal dari atas ini juga memperlihatkan mengenai arah bayangan (*shadow*) yaitu berada pas di bawah karakter.

b, *Dog Signal (2023)*

Penulis menggunakan *Dog Signal (2023)* sebagai acuan, dikarenakan pada mood yang ada dalam *shot* ini memiliki kemiripan dalam pengaplikasian warnanya. tidak hanya itu *Dog Signal (2023)* sendiri menceritakan mengenai Sanju si poodle yang berusaha untuk beradaptasi dengan pemiliknya yang baru, dan pewarnaan yang diambil juga menggunakan warna – warna yang cerah, Berikut hasil observasi warna dan arah cahaya penulis pada film *series* animasi *Dog Signal (2023)*:

1. Warna



Gambar 3.11 *collage palette* warna pada animasi *dog signal (2023)*

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah menonton Film animasi *Dog Signal*, penulis dapat menemukan *collage palette* warna, yang dapat *breakdown* pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Breakdown Hue, Saturation dan value pada film animasi dog signal (2023)

Hue, saturation, value pada Dog Signal (2023)					
Code warna	af9d77	ecddc8	2e2e2e	d5ac6a	3f3a34
hue (h)	41	35	0	37	33
value (V)	69	93	18	84	25
saturasi (S)	32	15	0	50	17

Sumber Dokumentasi pribadi

Dalam film animasi *Dog Signal* (2023), pada shot ini menceritakan Sanju si anjing Mini Poodle yang dilatih oleh pemiliknya, mengalami masa – masa berontak, dikarenakan pemiliknya tidak memahami cara menjadi pemilik yang baik, Walaupun terlihat marah tetapi Sanju senang mengerjai pemiliknya. Penggambaran kesenangan ini digambarkan dengan warna seperti coklat dan kuning, yang diartikan sebagai senang. Dalam Shot ini menggunakan warna yang bersaturasi tidak melebihi 50%, dengan titik awalnya adalah 0% hingga 50%, dengan hue yang dari 0 hingga paling besar Hue-nya 41, yang merupakan area pada warna jingga.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

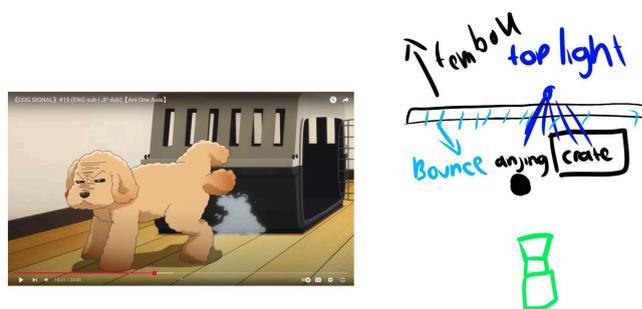
2. Arah Cahaya



Gambar 3.12 Breakdown arah dan warna cahaya pada film dog signal (2023)

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah melakukan observasi film *Dog Signal*, Penulis mendapatkan Arah cahaya dan penulis akan membreakdown dengan *floor plan* sebagai berikut:



Gambar 3.13 floor plan arah dan warna cahaya pada film dog signal (2023)

Sumber Dokumentasi pribadi

Dalam Shot ini arah cahayanya berasal dari atas (*top lighting*), berasal dari lampu ruangan yang berada di atas. pada ruangan tersebut, dengan menggunakan warna lampu yang berwarna kuning sehingga memberikan kesan (*warm*) pada filmnya, dan adanya bounce yang berasal dari tembok sehingga membuat diffuse pada tokoh. Hal ini memiliki kasus yang sama dari film *Pokemon*, dimana *top lighting* ini digunakan untuk memperlihatkan pesona tokoh Sanju. tidak hanya itu letak bayangan yang diperlihatkan juga berada dibawah karakter.

c. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Sebelum memberikan Warna pada *Keyframe* pada film tersebut, penulis membaca *script* film dan juga menganalisa suasana, waktu dan juga latar tempat pada adegan – adegan yang diambil, Penulis memilih 2 adegan yang berbeda dengan perspektif masing – masing, dengan rincian seperti berikut:

1. Perspektif anjing

INT - DAPUR RUMAH MAKAN- MALAM

Anjing tersebut terbangun dan melihat Herman sedang menutup pintu kandangnya Hedy dengan tersenyum sinis. Setelah itu Herman mengambil anjing lain dan membawanya menuju sebuah ruangan dengan pintu hijau, dan terdengar anjing tersebut menangis . |

Gambar 3.14 script scene 2

Sumber Dokumentasi pribadi

Penulis menyimpulkan bahwa pada adegan ini, terjadi pada malam hari, suasana yang diperlihatkan adalah menakutkan dan sinis, lokasinya ada di dalam dapur dimana ada kandang – kandang dimana mereka menyimpan anjing – anjing yang akan di potong. dikarenakan berdasarkan script mendeskripsikan kalau sang pemotong daging (Herman) terlihat senang dan mengeluarkan senyum sinisnya ketika anjing tersebut berhasil ditangkap olehnya. Setelah melakukan menganalisa *script* penulis membuat *moodboard* yang sesuai dengan hal tersebut.



Gambar 3.15 *moodboard scene 2*

Sumber Dokumentasi pribadi

Moodboard yang diambil merupakan Mood board untuk *scene 2* berdasarkan latar tempat, waktu dan juga ekspresi dan juga suasana yang akan diperlihatkan oleh karakter Herman dan juga karakter utama Hedy. setelah membuat *moodboard* penulis membuat Storyboard adegan *scene 2* shot 1.



Gambar 3.16 *storyboard pada scene 2 shot 1*

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah membuat Storyboard, penulis memberikan warna *grayscale* dalam Storyboard untuk memperlihatkan value, dan lighting yang pas dalam penggambaran Shot tersebut, tidak hanya itu, arah cahaya yang ingin

diperlihatkan juga sesuai dengan observasi yang dilakukan pada film *Bluey (2018)* dan *Sgt. Stubby: an American hero (2018)*.



Gambar 3.17 *proses pembuatan grayscale pada scene 2 shot 1*

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah melakukan grayscale untuk menentukan *Value* penulis memberikan warna dengan warna – warna pada perspektif manusia, dalam memberikan warna berdasarkan perspektif manusia ini, penulis menggunakan juga *colour palette* pada karakter desain Herman sebagai guide pembuatan warnanya, dengan Hasil sebagai berikut:



Gambar 3.18 *Proses pembuatan warna pada scene 2 shot 1 (perspektif manusia)*

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah membaca riset yang dilakukan oleh Meyers (2021) penulis mencoba pengaplikasian warna berdasarkan warna yang dapat dilihat oleh Anjing.



Gambar 3.19 Proses pembuatan warna pada scene 2 shot 1 (perspektif anjing)

Sumber Dokumentasi pribadi

Berdasarkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meyers (2021) warna – warna yang tidak dapat dilihat oleh anjing adalah warna – warna yang menggunakan warna Hue merah dan Hijau, penulis mengubah warna kulit Herman menjadi warna kuning keabu – abuan, dan menggunakan warna biru sebagai warna *shading*, tidak hanya itu dalam *shot* ini dengan acuan – acuan seperti film *Bluey (2018)* dan juga *Sgt. Stubby: an American Hero (2018)* penulis menggunakan arah cahaya yang sama yaitu arah cahaya dari belakang atas. tetapi pada hasil dalam gambar 3.19 belum terlihat jelas gelap terang yang diciptakan, maka dari itu penulis menambahkan *shading* lagi.



Gambar 3.20 proses memberi cahaya dalam scene 2 shot 1

Sumber Dokumentasi pribadi

Penulis menggunakan juga warna biru yang lebih gelap lagi dalam shading tokoh Herman untuk lebih memperjelas lagi Arah cahaya yang berasal dari belakang.

2. Perspektif manusia.

Kamera memperlihatkan Hedy sedang dielus oleh Darrel dan terlihat Hedy senang di elus oleh Darrel.

Darrel:
(voice over)
Sekarang kamu aman disini

Gambar 3.21 *script pada scene 3 shot 3*

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah Penulis membaca Script dan menganalisa script pada *scene 3* ini, Penulis menyimpulkan bahwa lokasinya berada di dalam rumah Darrel , dengan latar waktu Pagi sekitar jam 9 pagi dan juga menggunakan suasana dan ekspresi yang ceria, senang dan juga bahagia. Dalam konteks ini Hedy merasa aman dalam rumah Darrel tersebut. setelah melakukan analisa Penulis membuat moodboard yang sesuai dengan suasana yang ingin diciptakan.



Gambar 3.22 *moodboard pada scene 3 shot 3*

Sumber Dokumentasi pribadi

Moodboard yang diambil adalah penggambaran kata senang dan juga warna – warna yang menggambarkan senang dan bahagia, tidak hanya itu

moodboard ini juga dibuat berdasarkan dengan latar tempat yang merupakan didalam ruangan, dan juga ekspresi yang akan ditunjukkan oleh sang karakter Hedy. setelah membuat *moodboard* penulis membuat Storyboard berdasarkan *script* untuk *scene 3 shot 3*.



Gambar 3.23 Storyboard pada scene 3 shot 3

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah membuat storyboard yang untuk *scene 3 shot 3* penulis memberikan warna *Grayscale* untuk memberikan *value* dan juga mengetahui dimana arah cahaya dan bayangan yang ada pada karakter. Pembuatan *grayscale* ini juga mengikuti arah cahaya sesuai dengan acuan yang diobservasi oleh penulis, acuan yang dimaksud adalah video animasi pendek *Pokemon (2025)* dan juga film animasi series *Dog Signal (2023)* berikut hasil *grayscale* yang dilakukan oleh penulis, pada *scene 3 shot 3*.



Gambar 3.24 Proses pembuatan grayscale pada scene 3 shot 3

Sumber Dokumentasi pribadi

Setelah menentukan arah cahaya dengan menggunakan metode memberi warna *grayscale* pada *scene 3 shot 3*. penulis memberikan warna pada *scene 3 shot 3*, dengan warna – warna yang dapat dilihat oleh manusia, dalam hal ini Penulis juga menggunakan *color pallete* pada karakter Hedy sebagai acuan pemberian warna ini, dan juga menggunakan warna pada video animasi *Pokemon (2025)* dan juga *Dog Signal (2023)* sebagai acuan warna cahaya pada film ini.



Gambar 3.25 Proses pembuatan warna pada *scene 3 shot 3*

Sumber Dokumentasi pribadi

Berdasarkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arora dan Warsi (2024) warna – warna yang dapat dilihat oleh manusia adalah warna – warna yang ber hue merah, jingga, kuning, hijau, biru dan juga ungu, penulis menggunakan warna – warna yang berdominan kuning dan hijau dan juga coklat dikarenakan secara psikologi warna, warna – warna seperti kuning menggambarkan kebahagiaan dan tidak hanya itu penulis juga menggunakan warna – warna yang cerah untuk memperlihatkan kesenangan karakter dalam adegan ini.