

jauh, seperti matahari, menghasilkan bayangan yang tampak lebih kecil secara relatif.

2.7. SUASANA CERIA

Suasana senang adalah kondisi emosional positif yang ditandai dengan perasaan bahagia, puas, dan antusias. Emosi ini sering muncul sebagai respons terhadap pengalaman menyenangkan, pencapaian tujuan, atau interaksi sosial yang positif. Dalam konteks psikologis, suasana hati yang positif dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kinerja individu (Tinarbuko 2022).

2.8. SUASANA SEDIH

Suasana sedih adalah kondisi emosional negatif yang ditandai dengan perasaan murung, kehilangan, dan kekecewaan. Emosi ini dapat muncul akibat berbagai faktor, seperti kehilangan orang yang dicintai, kegagalan, atau situasi yang mengecewakan. Perasaan sedih seringkali disertai dengan penurunan energi, motivasi, dan minat terhadap aktivitas sehari-hari (Tinarbuko 2022).

2.9. NOSTALGIA

Nostalgia adalah pengalaman emosional yang ditandai dengan kerinduan sentimental terhadap masa lalu, sering kali disertai perasaan hangat, haru, atau melankolis (Sedikides et al., 2008). Perasaan ini berfungsi sebagai penghubung dengan masa lalu dan dapat memberikan kenyamanan emosional serta memperkuat identitas diri. Dalam seni dan film, nostalgia sering digunakan untuk membangun suasana emosional yang mendalam bagi penonton (Sedikides et al., 2008). Hal ini menunjukkan bahwa nostalgia dapat dimaknai sebagai bentuk kesedihan yang lebih kompleks dan tidak sepenuhnya negatif.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

The Boy Who Dared to Fly merupakan karya fiksi animasi 3D berdurasi 10 menit mengenai anak kecil yang terobsesi dengan cita-citanya. Film ini menggunakan

software 3D dengan gaya seni menyerupai *stop-motion*. Walaupun tidak menggunakan format 12 *frame per second*, gaya visual yang digunakan menggunakan material dunia nyata yang ukurannya sangat besar seolah-olah penonton menonton sesuatu yang berukuran sangat kecil. Film animasi 3D ini memiliki ukuran format 1920x1080px dan menggunakan format 24 *frame per second*.

3.2. Konsep Karya

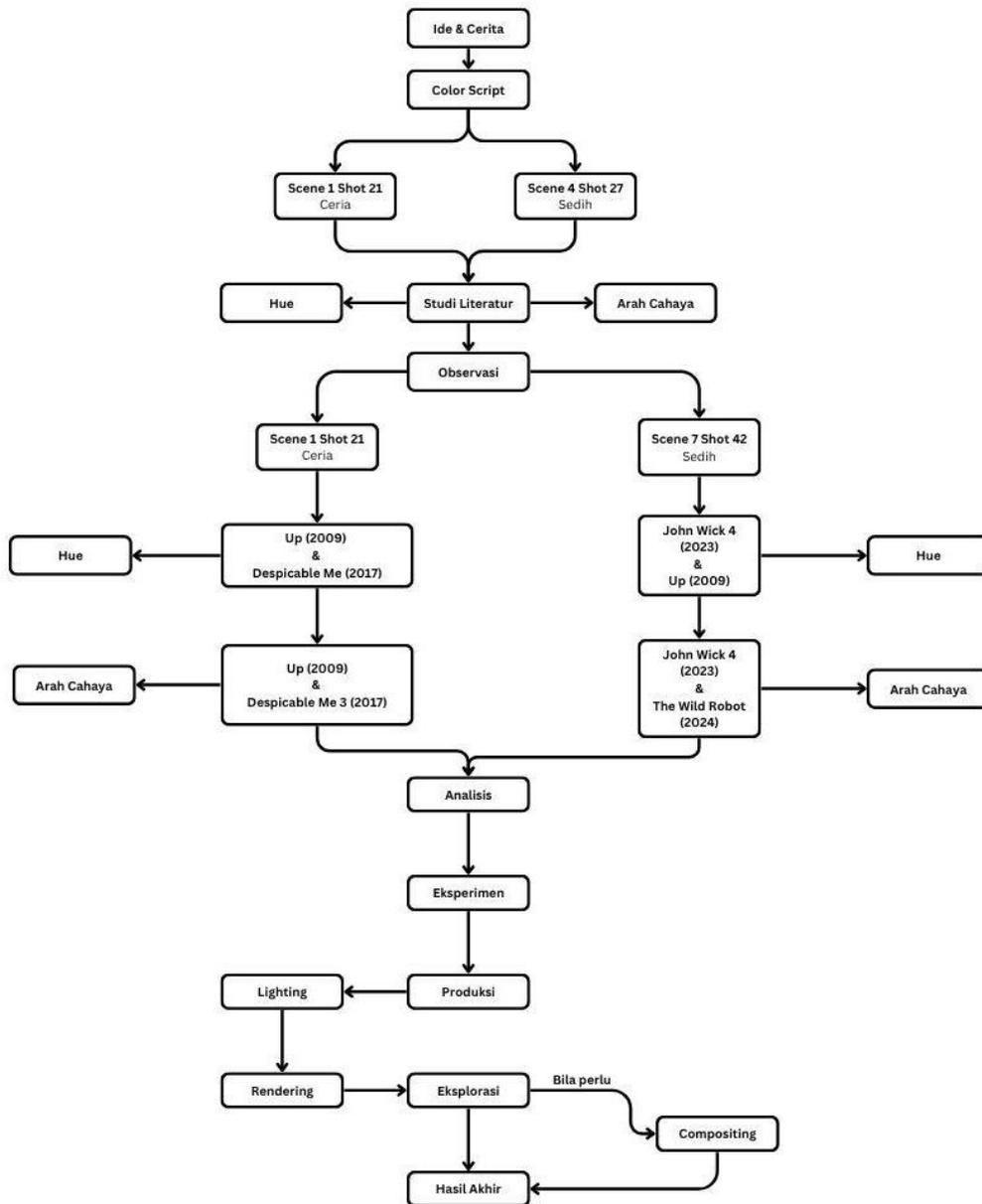
Film animasi pendek fiksi *The Boy Who Dared to Fly* mengangkat tema utama tentang obsesi terhadap mimpi dan keinginan yang muncul akibat kesedihan yang dipendam. Film ini disajikan dalam bentuk animasi 3D dengan gaya visual yang menyerupai animasi *stop motion*.

Berdasarkan tema dan latar yang digunakan, film-film yang mengangkat topik inovasi, mimpi, dan perang sering kali menyoroti aspek pengorbanan. Dalam genre drama, tokoh utama sering dihadapkan pada dilema antara mengejar impian mereka atau mempertimbangkan orang-orang di sekitar mereka.

Beberapa referensi yang menjadi inspirasi konsep dan cerita dalam film ini meliputi *Up* (2009), *Despicable Me 3* (2017), *John Wick 4* (2023), dan *The Wild Robot* (2024). Konflik dalam film ini juga memiliki kemiripan dengan banyak mitos Yunani, salah satunya kisah *Icarus dan Daedalus*, yang menggambarkan konsekuensi dari ambisi yang tidak terkendali.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

3.3.1. Pra produksi

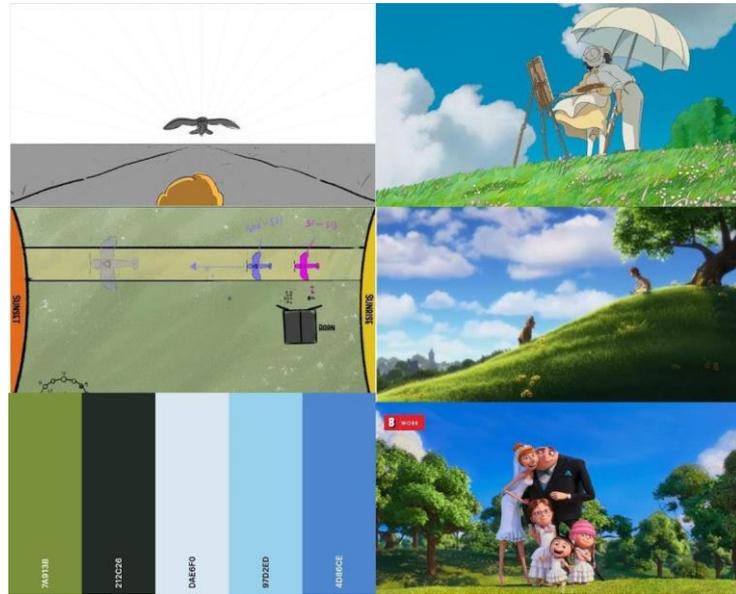
Penjelasan proses pra produksi.

a. Ide atau gagasan

Film animasi pendek berjudul *The Boy Who Dared to Fly* memiliki latar tempat di rumah bergaya lumbung dan dikelilingi oleh rumput hijau yang luas. Dengan adanya adegan yang dilakukan di luar ruangan atau *outdoor* terdapat batasan-batasan jenis cahaya yang dapat diciptakan karena beresiko akan membuat adegan terasa tidak realistis. Cahaya dan warna yang digunakan harus mengacu pada cuaca yang nyata dan juga memiliki kontinuitas yang selaras sepanjang film. Oleh karena itu, diperlukan berbagai macam referensi film baik itu live-action ataupun animasi yang memiliki latar tempat dan waktu yang selaras dengan *The Boy Who Dared to Fly*.

b. Observasi

Penulis melakukan studi dan observasi dengan merujuk pada beberapa film untuk menganalisis bagaimana penataan pencahayaan dan warna dapat menciptakan suasana tertentu dalam sebuah film. Untuk membatasi ruang lingkup analisis, observasi ini difokuskan pada dua aspek utama: hue (rona warna) dan arah pencahayaan. Meskipun palet warna telah disertakan dalam bentuk color code, penjabaran dilakukan secara deskriptif untuk menjelaskan bagaimana hue tersebut berkontribusi terhadap suasana pada setiap adegan. Oleh karena itu, analisis tidak menggunakan data numerik seperti HSL secara menyeluruh, melainkan berfokus pada keterkaitan antara rona warna dan mood visual yang ditampilkan dalam referensi. Berdasarkan pengamatan dari film-film tersebut, penulis berencana mengaplikasikan teknik pencahayaan dan desain warna ke dalam film animasi pendek *The Boy Who Dared to Fly*, guna menciptakan suasana yang mendukung narasi cerita.

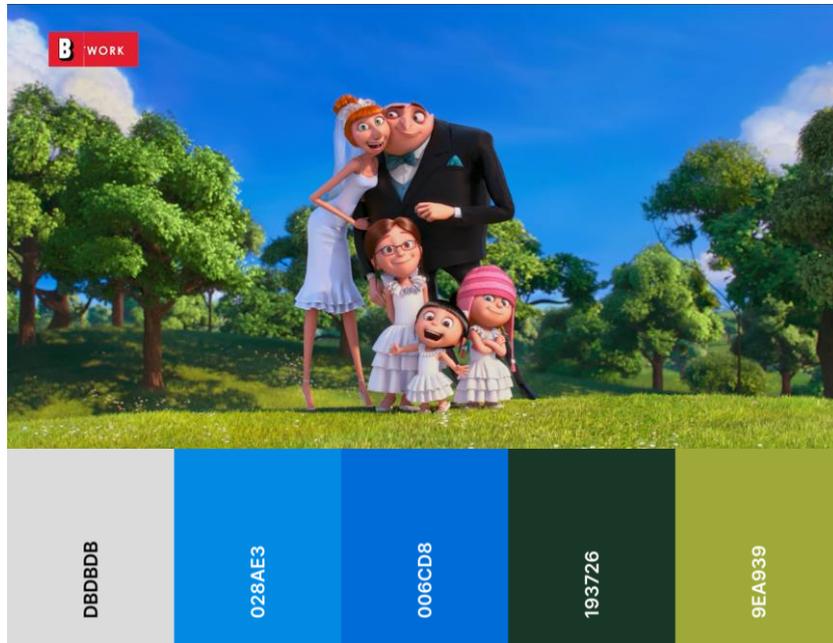


Gambar 3.2 *Moodboard Scene 1 Shot 21*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1. Mood Bahagia - *Scene 1 Shot 21*

Pada *shot* ini Antonio sebagai ayah dari Henry berhasil menerbangkan pesawatnya. Henry yang pada saat itu masih berumur 8 tahun terkagum dan bahagia dengan keberhasilan penerbangan ayahnya. Penulis dengan anggota timnya ingin menggambarkan kebahagiaan suasana tersebut, oleh karena itu penulis mencari referensi mengenai penataan cahaya dan warna yang sesuai. Penulis menemukan referensi warna dari film *Up* (2009) dan *Despicable Me 3* (2017), dan untuk referensi cahaya penulis menemukan *Up* (2009) sebagai acuan pencahayaan yang cocok.

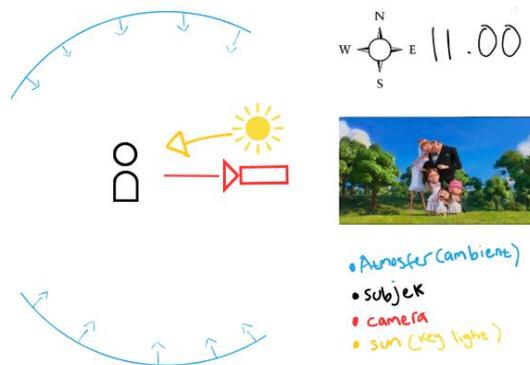
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2 *Color Palette* *Despicable Me 3* (2017)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1) Warna

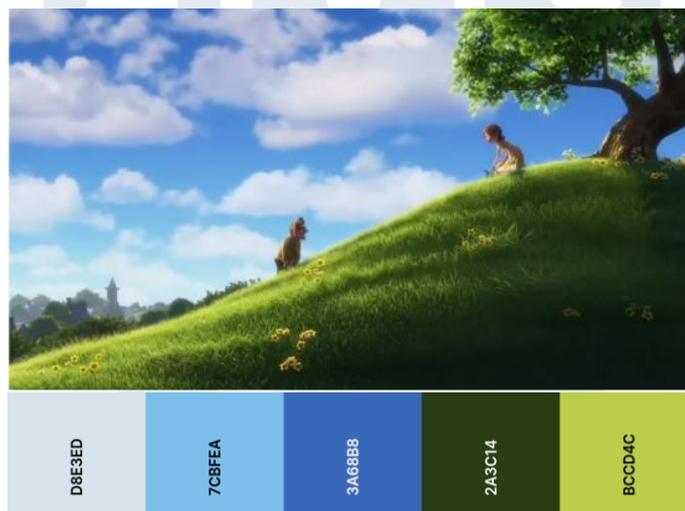
Film *Despicable Me 3* (2017) diakhiri dengan menampilkan adegan perayaan pernikahan antara Gru dan Lucy Wilde. Setelah konflik utama selesai (mengalahkan villain Balthazar Bratt), film menutup dengan momen keluarga ini bersatu dalam suasana penuh kebahagiaan. Perayaan ini lebih spesifik memiliki nuansa haru dan tenang, bukan yang meriah dan penuh energi. Dominasi warna biru dan hijau digunakan untuk menggambarkan ketenangan setelah pernikahan, tanpa terlihat dominan warna kuning atau oranye. Dalam *shot* ini juga tidak terlihat warna hitam atau warna yang sangat gelap pada bagian bayangan.



Gambar 3.3 *Floorplan* Despicable Me 3 (2017)
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2) Cahaya

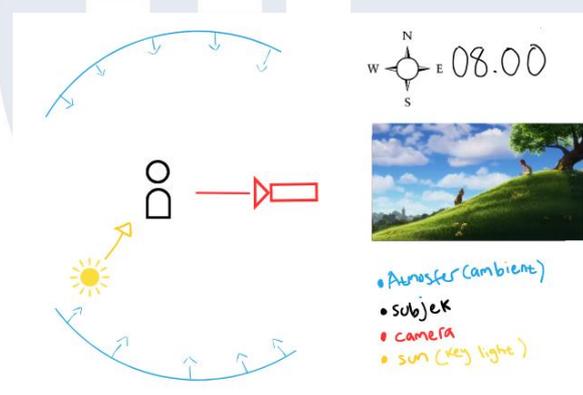
Shot ini menggunakan pencahayaan siang hari dari arah depan (*front light*), yang secara merata menerangi tokoh utama dan latar belakang. Pencahayaan ini menciptakan kesan cerah dan bersih tanpa bayangan kontras yang tajam, sehingga seluruh elemen visual seperti ekspresi wajah, pakaian putih, dan latar pepohonan dapat terlihat jelas dan utuh. Dengan penyebaran cahaya yang merata, suasana yang dihadirkan menjadi lebih ringan, positif, dan penuh keceriaan, sejalan dengan tema perayaan dan kebahagiaan dalam momen pernikahan karakter utama.



Gambar 3.4 *Color Palette* Up (2009)
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1) Warna

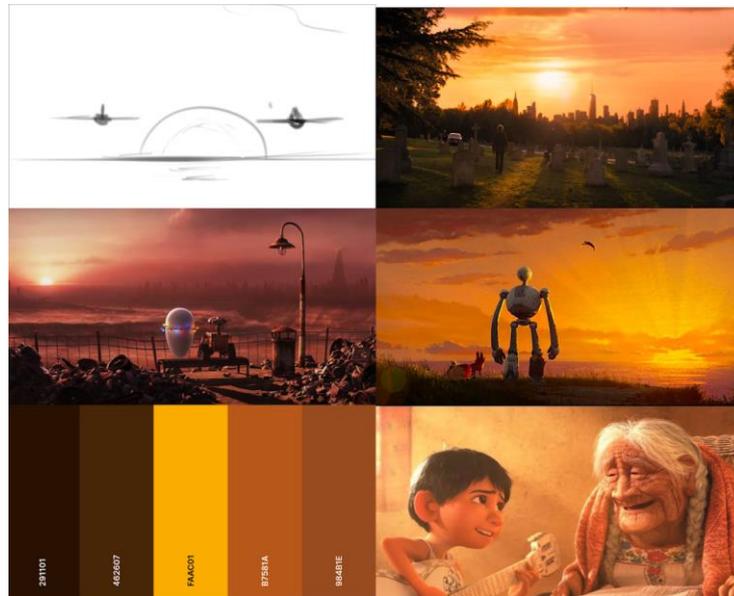
Shot ini merupakan bagian dari montase pembuka dimana Carl dan Ellie diperlihatkan tumbuh bersama sejak kecil. Adegan ini memperlihatkan ikatan awal dan mimpi bersama mereka tentang menjelajah dunia, khususnya menuju Paradise Falls. Seperti pada film *Despicable Me 3* di atas, dominasi warna biru dan hijau serta pencahayaan siang hari menciptakan suasana yang ringan dan hangat, menandai fondasi emosional yang akan dibawa sepanjang film. Terdapat sedikit perbedaan yaitu warna kuning pada baju Ellie dan sedikit bunga kuning dikarenakan nuansa ceria yang dibawa pada bagian montase.



Gambar 3.5 *Floorplan Up* (2017)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2) Cahaya

Kedua *shot* ini menggunakan pencahayaan samping dari sinar matahari (*side light*), yang menerangi pohon dan tokoh, menciptakan dimensi serta menonjolkan elemen visual utama. Bayangan panjang yang dihasilkan oleh pohon menambah kesan sejuk dan teduh, sehingga menghindari kesan yang terlalu hangat serta menghadirkan suasana yang lebih damai dan harmonis.



Gambar 3.6 Moodboard *Scene 7 Shot 42*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1. Mood Sedih - *Scene 7 Shot 42*

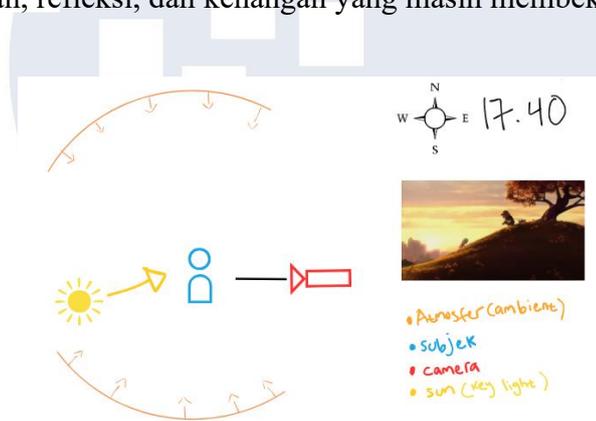
Pada shot ini, Henry berhasil terbang menggunakan pesawat yang ia buat sendiri, lalu melihat bayangan almarhum ayahnya terbang di sampingnya. Penulis dan tim ingin menggambarkan suasana melankolis dalam adegan tersebut. Untuk mendukung nuansa tersebut, penulis merujuk pada referensi warna dan pencahayaan dari film *Up* (2009) dan *John Wick 4* (2023), yang sama-sama menampilkan momen emosional saat sebuah adegan sedang menggambarkan sebuah kematian.



Gambar 3.7 Color Palette *Up* (2009)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1) Warna

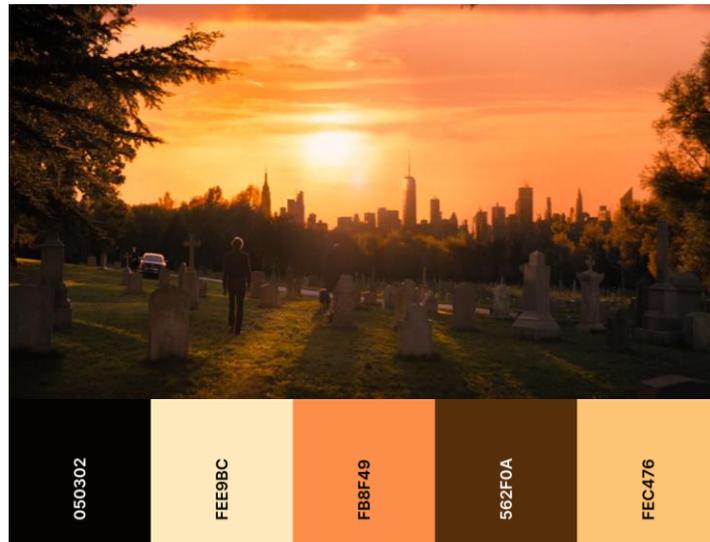
Meskipun warna oranye biasanya melambangkan kehangatan dan keceriaan, dalam konteks ini, warna tersebut justru menciptakan suasana yang sedih karena kontras dengan adegan sebelumnya ketika awal menikah menggunakan warna biru dan hijau. Sore hari memberikan kesan bahwa sesuatu akan segera berakhir, penggunaan warna ini mampu membangun atmosfer emosional yang lebih dalam, menggambarkan perasaan kehilangan, refleksi, dan kenangan yang masih membekas.



Gambar 3.8 *Floorplan Up* (2009)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2) Cahaya

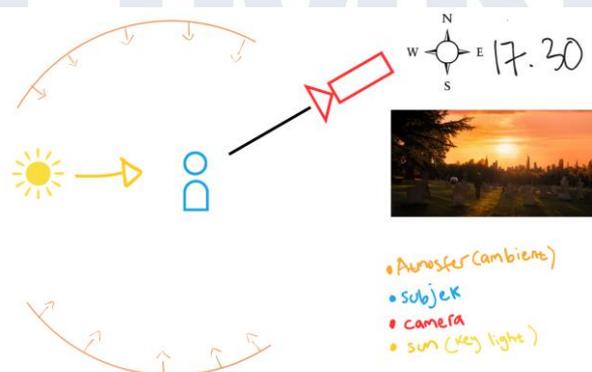
Dengan posisi matahari yang lebih rendah, bayangan yang dihasilkan menjadi lebih panjang dan gelap, menciptakan kontras yang lebih kuat dalam gambar. Meskipun warna oranye biasanya dikaitkan dengan kehangatan, dalam konteks ini, kombinasi antara warna dan bayangan yang pekat menghasilkan suasana yang lebih emosional dan mendalam. Berbeda dengan suasana bahagia yang sebelumnya terang dan seimbang, pencahayaan rendah dengan rasio bayangan yang lebih dominan justru memperkuat nuansa melankolis, memberikan kesan perpisahan atau akhir dari sebuah momen.



Gambar 3.9 Color Palette John Wick 4 (2023)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1) Warna

Pada adegan ini John Wick yang tidak disangka kematiannya akhirnya terjadi. Seorang teman dekatnya datang ke kuburannya untuk mengucapkan selamat tinggal dan mengenangnya. Berbeda dengan *Up (2009)* adegan ini lebih menunjukkan kedekatan John Wick dengan temannya sehingga digunakanlah warna oranye yang lebih gelap



Gambar 3.10 Floorplan John Wick 4 (2023)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2) Cahaya

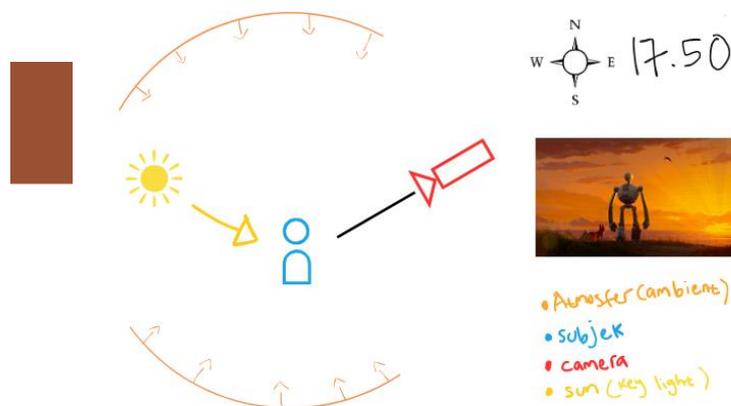
Posisi matahari yang digunakan sedikit lebih tinggi dibandingkan karakter untuk menciptakan bagian gelap pada gambar dalam jumlah yang banyak dan juga bayangan yang ukurannya panjang untuk menciptakan *low-key lighting*.



Gambar 3.11 *Color Palette The Wild Robot (2024)*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1) Warna

Film *The Wild Robot (2024)* menampilkan adegan penutup saat robot dan seekor rubah memandangi matahari terbenam dalam keheningan. Dominasi warna oranye keemasan, siluet gelap, dan semburat ungu menciptakan nuansa visual yang menandakan akhir perjalanan. Pendekatan warna digunakan sebagai simbol perpisahan dan refleksi batin. Seluruh elemen tersebut membangun suasana sedih namun tetap hangat.



Gambar 3.12 *Floorplan* The Wild Robot (2024)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

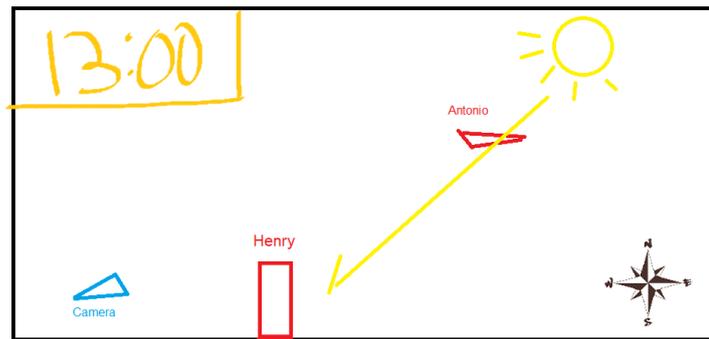
2) Cahaya

Posisi matahari yang digunakan paling rendah dibanding yang lain. Posisi ini digunakan untuk menciptakan *silhouette* untuk memperjelas gestur dari subjek dan juga bebek yang sedang terbang diatas.

c. Eksperimen/Eksplorasi Perancangan Arah Cahaya

Tahap eksplorasi cahaya dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai opsi pencahayaan yang dapat mengarahkan perhatian penonton pada elemen tertentu dalam *frame*. Dalam proses ini, penulis menggunakan pendekatan *grayscale* sebagai dasar untuk mengevaluasi komposisi cahaya dan bayangan secara visual tanpa gangguan warna. Untuk mendukung eksplorasi ini, penulis juga membuat *floor plan* sederhana yang menggambarkan posisi kamera, karakter, dan arah datangnya cahaya pada shot tertentu.

Sebagai bagian dari eksplorasi gaya visual yang menyerupai stop-motion, penulis mempertimbangkan arah matahari sebagai sumber cahaya utama guna menciptakan tampilan yang natural dan sedikit dramatis, dengan bayangan tegas yang menyerupai pencahayaan dalam produksi stop-motion tradisional. Meskipun dalam beberapa shot di film ini penulis menggunakan *artificial lighting* untuk menghaluskan tampilan material kulit karakter, teknik tersebut tidak digunakan pada shot yang dibahas dalam skripsi ini. Shot yang dipilih secara spesifik mengandalkan pencahayaan alami untuk menjaga konsistensi dengan gaya visual yang dituju.



Gambar 3.13 *floor plan tampak samping scene 1 shot 1*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.14 *Grayscale scene 1*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1) Scene 1 shot 21

Penulisan melakukan eksplorasi menggunakan grayscale untuk melihat alternatif dari lighting yang akan dipakai. Alternatif pertama penulis meletakkan matahari pada waktu pukul 08.00 dan alternatif kedua penulis meletakkan matahari pada waktu 13.00. Perbedaan dari lokasi matahari ini menciptakan bayangan yang berbeda yang menyebabkan keseluruhan gambar semakin kontras dan semakin gelap pada rumput dan juga pada karakter.

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15 *Greyscale scene 7 shot 42*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2) Scene 7 shot 42

Mendekati seperti pada Scene 1 shot 21, praktik yang digunakan pada scene 7 shot 42 dilakukan eksplorasi dari ketinggian posisi matahari. dimana alternatif pertama di letakkan matahari pada pukul 17.00 dan alternatif kedua di letakkan pada pukul 17.30 dimana matahari sangat dekat untuk terbenam yang menyebabkan gambar secara keseluruhan menjadi semakin lebih gelap.

d. Eksperimen/Eksplorasi Perancangan Warna

Dalam tahap ini penulis melakukan eksplorasi warna, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi berbagai opsi alternatif guna memperoleh hasil yang paling mendukung penyampaian pesan visual.

U M N
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 3.16 *Color Script scene 1* versi 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.17 *Color Script scene 1* versi 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

1. Scene 1 shot 21

Pada scene 1 shot 21, eksplorasi dilakukan dengan menganalisis pemandangan di waktu pagi hari dan siang hari. Di waktu pagi ketika matahari baru muncul warna langit memiliki beberapa warna kuning dan untuk waktu yang lebih mendekati siang hari warna langit tidak memiliki warna kuning dan warna biru lebih mencolok.



Gambar 3.18 *Color Script scene 7* versi 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

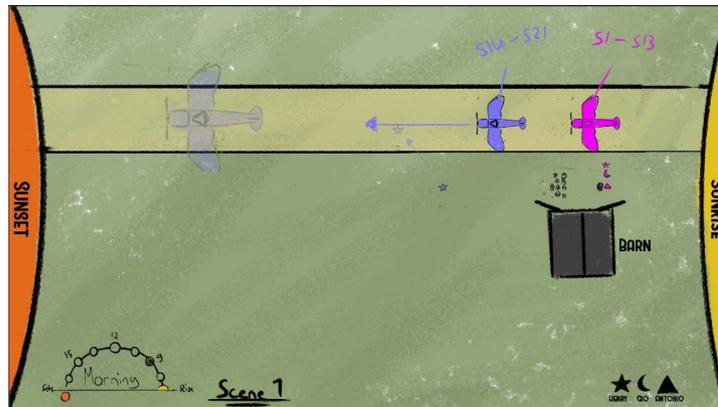


Gambar 3.19 *Color Script scene 7* versi 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2. Scene 7 shot 42

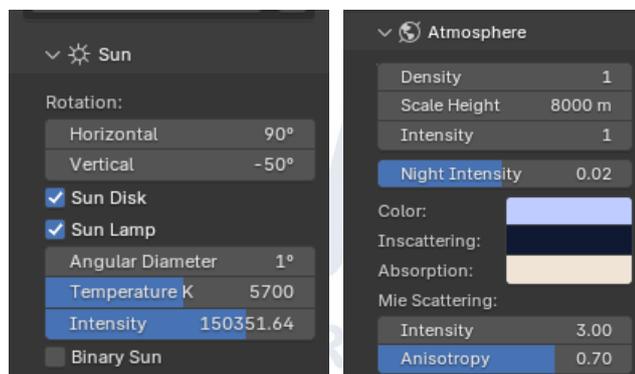
Pada scene 7 shot 42, eksplorasi dilakukan dengan menganalisis pemandangan di waktu sore hari. Pada waktu sore hari ketika matahari ingin terbenam terjadi banyak perubahan warna dari warna ke kuningan sampai warna keunguan. Oleh karena itu dibuatlah variasi warna yang menyerupai variasi warna langit di sore hari untuk mencari kesan emosional yang cocok.

3.3.2. Produksi



Gambar 3.20 *Floorplan scene 1*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Proses produksi pada *The Boy Who Dared to Fly* dimulai dari perancangan *storyboard* yang dibuat mengikuti jalannya cerita pada penulisan skenario. Setelah proses *storyboard* selesai, proses produksi dilanjutkan dengan membuat *color script*. Setelah *color script* selesai dibuatlah *floor plan* seluruh scene yang berisi arah mata angin, waktu skenario, lokasi karakter dan kamera serta pergerakannya.



Gambar 3.21 *Parameter Lighting*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis mengubah parameter *Horizontal* dan *Vertical* untuk peletakkan posisi matahari lalu mengubah parameter *Color*, *Inscattering*, dan *Aborsption* untuk mengatur cahaya matahari dan juga cahaya atmosfer. Setelah itu, perancangan *lighting* dilakukan dengan dan dilakukan *render test* salah satu shot sebanyak 1 *frame* untuk direvisi dan dibahas oleh sutradara.



Gambar 3.22 *Render Test scene 1*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Terlihat bahwa *render test* pertama tidak sesuai dengan *color script* yang direncanakan sebelumnya, dan diperlukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan dan jika sutradara sudah menyetujui estetika dari pencahayaannya maka dilakukan pencocokan *lighting* dengan shot shot yang lainnya agar kontinuitas antara shot dalam satu scene serasi dengan satu dan lainnya.

3.3.3. Pascaproduksi

Tahapan pascaproduksi pada *The Boy Who Dared to Fly* mencakup compositing dan *color grading* pada software *Adobe After Effects* untuk mengubah format gambar dari *exr sequence* menjadi bentuk video agar bisa dibaca oleh aplikasi *video editing Adobe Premiere Pro*. *Color Grading* digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas warna dan juga untuk mencocokkan apabila ada shot yang tidak serasi dengan shot yang lainnya dalam satu scene.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Dalam 2 shot yang dipilih terdapat 2 mood yang berada dalam adegan tersebut, yaitu kebahagiaan dan kesedihan. Suasana kebahagiaan divisualisasikan pada scene 1 shot 21, saat Henry melihat ayahnya Antonio berhasil menerbangkan pesawatnya pada pagi hari. Suasana kesedihan divisualisasikan pada scene 7 shot 42, saat Henry