

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Karya yang ada di penulisan ini adalah karya animasi *hybrid* 2D dan 3D, menggunakan tokoh 2D dan *background* 3D. Tema cerita adalah keluarga dengan genre cerita adalah drama dan isu yang ingin dibawa didalam karya adalah mengenai sosial, kekeluargaan, dan kecemasan. Karya berdurasi sekitar 6-7 menit. Format karya adalah 16:9 atau 1080p dengan FPS (*frame per second*) 24. Pengerjaan karya seluruhnya digital menggunakan *software* 3D (Blender), dan 2D (Krita). Untuk *logline*, karya menceritakan seorang remaja membantu orang tua yang sedang mengalami keadaan sulit bertekad untuk menggunakan *passion*-nya dalam bermain *game* untuk membantu orang tua nya.

3.2. Konsep Karya

Konsep karya yang akan digunakan dalam animasi *Play and Pay* adalah untuk menggunakan *background* 3D yang digabung dengan animasi tokoh 2D. Dalam karya ini, tokoh akan menggunakan beberapa elemen *gamer*, karena di cerita tokoh memiliki hobi bermain *game*. Karya memiliki *background* yang menggunakan beberapa properti yang berkaitan dengan hobi *gaming*, seperti lampu neon atau *RGB*, poster tokoh game, dekorasi model tokoh game, dan mainan dari game. Untuk *treatment* warna akan menggunakan warna-warna yang memiliki saturasi rendah, untuk memperlihatkan emosi kecemasan protagonis.

3.3. Tahapan Kerja

Disini penulis akan menjelaskan tahapan kerja penulis sebagai *color and lighting* di Qapibara production dalam pembuatan karya animasi *Play and pay*.

3.3.1. Pra produksi

A. Ide atau gagasan

Ide untuk warna yang akan disajikan pada karya adalah emosi warna, apa warna yang bisa digunakan untuk memvisualkan kecemasan dalam karya animasi, dan penerapan cahaya yang efektif untuk membawa emosi cemas. Warna kunci atau

Key color dalam karya *Play and pay* akan dibuat menggunakan situs Adobe color wheel. Penulis juga melakukan riset akan karya-karya lainnya yang serupa atau memiliki penerapan emosi yang mirip sebagai inspirasi pembuatan warna dengan *mock-up* warna pada adegan akan dilakukan di aplikasi Krita. Alat yang akan digunakan dalam karya ini ada Krita, dan Blender, Krita untuk mengerjakan warna pada bagian 2D, lalu Blender yang digunakan untuk mengatur pencahayaan dalam *background* 3D.

Ada beberapa adegan yang menjadi *highlight* dan akan menggunakan warna dengan *value* rendah dan saturasi tinggi seperti di *scene 1 shot 8*, dan *scene 5 shot 7*. Untuk menunjukkan rasa cemas pada tokoh Bima, warna merah atau oranye dengan kombinasi warna hijau akan digunakan untuk menguatkan rasa cemas. Harmoni warna yang menjadi pilihan pada penelitian ini adalah *complementary* atau *analogous*.

B. Observasi

Pada bagian ini penulis melakukan observasi terhadap warna pada karya animasi lain yang membawa tema keluarga dan kecemasan sebagai referensi dan inspirasi dalam karya *play and pay*.

1. *Inside out 2 2024*

Karya animasi pertama yang ingin diobservasi adalah *Inside Out 2*, pada adegan ini tokoh terlihat cemas, dan warna pojok kanan dan kiri adalah merah dengan *value* rendah jadi merah terlihat gelap, bersama dengan saturasi tinggi menguatkan perasaan cemas yang dirasakan tokoh, serta memfokuskan perhatian kepada tokoh. Pencahayaan pada adegan berasal dari bawah atau *bounce light*, memberikan kesan tegang dalam adegan ini. Harmoni yang dipakai adalah *analogous*, sehingga sifat dari warna merah dan oranye hangat ini memiliki penekanan yang lebih intens.



Gambar 3.1 *Inside out 2* 2024
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)



Gambar 3.2 *Color palette* shot menggunakan adobe color
(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Dilihat dari *color palette* yang didapat penulis, ada dua variasi warna yang dominan pada adegan ini, merah dan oranye. Dengan menggunakan warna gelap di pinggir layar lalu yang cerah ditengah layar, penonton akan terarah untuk menatap ekspresi tokoh ini. Warna oranye memperkuat perasaan cemas tokoh. Pada observasi ini, rasa cemas dihasilkan melalui saturasi dan *value* yang tinggi, adapun saturasi di sekitar muka tokoh yang cenderung lebih seimbang juga dapat menghasilkan rasa cemas.

2. *Bao* 2018 (Pixar)

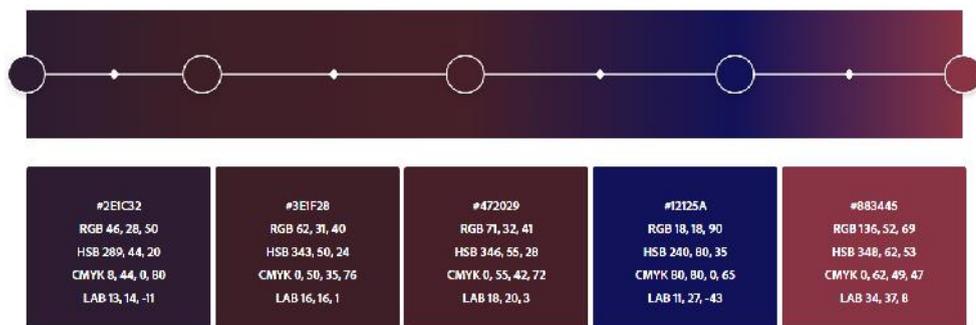
Observasi animasi kedua berjudul *Bao*. Pada *scene* di bawah ini ibu bakpao kecil ini cemas jika terjadi kecelakaan. Untuk menggambarkan perasaan itu warna yang digunakan rata-rata *muted*, dengan *value* yang rendah dan saturasi yang sedang berbeda dengan observasi *Inside out 2*.

Walau pencahayaan yang digunakan gelap (intensitas cahaya rendah), tetapi pancaran cahaya rata sehingga bayangan tidak terlalu kontras. Shot ini memiliki warna harmoni *analogous*, memberi keseimbangan kepada keseluruhan *shot*. Warna ungu ini mengartikan bahwa si ibu memiliki keinginan yang tidak realistis, yaitu untuk menghalang si bakpao untuk bersenang-senang (Bleicher, 2012)



Gambar 3.3 *Bao* 2018

(Sumber: dokumentasi penulis,2025)



Gambar 3.4 *Color palette* shot menggunakan adobe color

(Sumber: dokumentasi penulis,2025)

Adegan ini memiliki fokus warna ungu, yang merupakan gabungan dari merah dan biru. Kedua warna ini kemudian diatur value dan saturasi hingga menghasilkan ungu yang gelap, warna ini memperkuat rasa cemas ibu akan bakpao. Warna ungu ini yang memperkuat keinginan ibu untuk melindungi bakpao. Menggunakan *saturation* yang berada di kisaran

40-60% dengan *value* di kisaran 20-40% menghasilkan adegan yang kelihatan gelap, untuk mendapatkan rasa cemas.

3. *The secret of kells* 2009

Animasi ketiga yang dijadikan observasi berjudul *The secret of kells*. di shot ini, protagonis merasa cemas karena terperangkap oleh gerombolan serigala. Pencahayaan disini fokus kepada protagonis, dengan *rim light* yang datang dari belakang karakter, lalu area sekitar muka protagonis yang gelap memberi fokus terhadap ekspresi protagonis.



Gambar 3.5 *The secret of kells* 2009

(Sumber: dokumentasi penulis,2025)



Gambar 3.6 *Color palette* shot menggunakan adobe color

(Sumber: dokumentasi penulis,2025)

Dari segi warna, rasa cemas ini dihasilkan menggunakan *saturation* sedang dan *value* rendah. Warna hijau yang dominan juga

membantu dalam menunjukkan rasa cemas tokoh atas situasi yang ia rasakan. Saturasi yang berada di kisaran 40-50% dan *value* antara 15-30% bisa menghasilkan rasa cemas dalam adegan. Dengan harmoni warna analogous, menjadikan perasaan cemas dari kombinasi saturasi sedang dan *value* rendah hijau lebih intens.

C. Eksplorasi

Dalam proses desain warna dan cahaya di karya *Play and Pay*, warna kunci menjadi bagian penting dalam memilih warna yang cocok dalam keseluruhan karya, serta untuk memvisualkan cemas pada adegan. Tahap eksplorasi ini akan dilakukan dengan eksplorasi menggunakan harmoni warna *split-complementary*, dan deduksi dari Plutchik *wheel of emotions*. Adegan yang diambil untuk eksplorasi dan analisa adalah *scene 1 shot 8* dan *scene 5 shot 7*, dengan aplikasi Krita sebagai alat untuk melakukan eksplorasi pewarnaan.

Warna kunci yang dipilih adalah merah, hijau, dan *teal*. Merah dan hijau menjadi warna hasil deduksi dari Plutchik *wheel of emotion*, dengan *teal* sebagai warna tersier untuk mendukung warna merah dan hijau. Dari hasil observasi diatas, penulis mendapat dua treatment yang bisa dipakai untuk memberi visual cemas, saturasi sedang dan *value* rendah, atau saturasi serta *value* yang tinggi.



Gambar 3.7 Grayscale adegan

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)



Gambar 3.8 Key color

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

1. *scene 1 shot 8*

Pada adegan ini, *hue*, *value* dan saturasi warna diubah untuk mendapatkan kesan akan kecemasan Bima yang mendapat kabar tentang kondisi ayahnya.



Gambar 3.9 Eksplorasi *scene 1 shot 8*

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

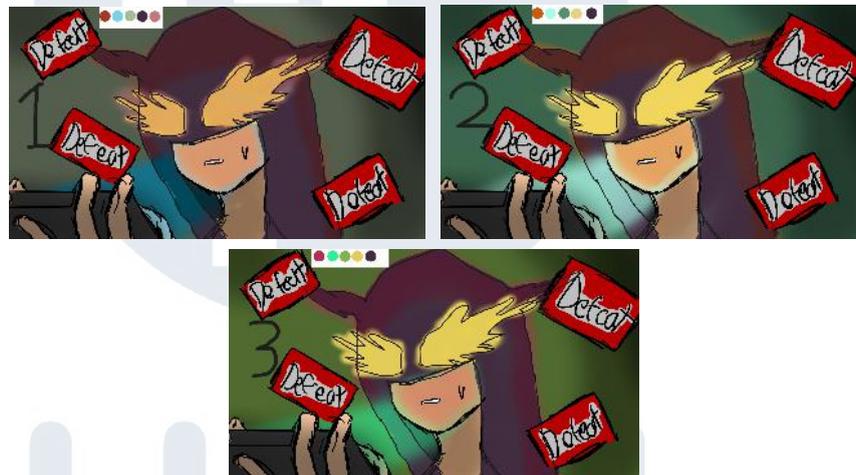
Pencahayaan pada adegan dimulai dengan cahaya yang memancar melalui jendela yang berada di ruangan yang menjadi *rim* dan *fill light*, serta cahaya yang terpancar dari *handphone* sebagai *key light*. di gambar nomor satu, eksplorasi pertama penulis menggunakan *value* tinggi dan saturasi rendah, digabung dengan *hue* yang cerah, memberikan adegan suasana yang terlalu polos. Warna yang terlalu kuning, beserta dengan warna cahaya biru muda gelap *handphone*, kurang memberikan kesan cemas di adegan.

Kemudian pada gambar kedua, penulis melakukan eksplorasi dengan menggunakan warna dengan *hue* yang lebih merah, dengan *value* rendah dan saturasi rendah, memberikan adegan kesan yang lebih mencekam, warna layar disini mendukung rasa mencekam, sehingga jauh dari rasa cemas. Terakhir di gambar ketiga, pada eksplorasi warna ini, penulis menggunakan warna

yang secara visual lebih mengarah ke oranye, saturasi dan *value* rendah memberikan suasana adegan dengan energi rendah, beserta warna layar yang pucat, menjadikan wajah Bima terlihat lelah.

2. *scene 5 shot 7*

Di adegan berikut ini, Bima merasa cemas akan kekalahan berturut-turut yang dialaminya. Dengan menggunakan warna yang lebih gelap penulis dapat membawa perasaan cemas dalam adegan, lalu dengan merubah *hue*, *value* dan saturasi membuat adegan terasa lebih cemas.



Gambar 3.10 Eksplorasi *scene 5 shot 7*

(Sumber: dokumentasi penulis, 2025)

Pencahayaan akan mendukung adegan dengan membuat cahaya sekitar Bima gelap, serta menggunakan cahaya dari *sun* atau *directional light*, lalu memfokuskan cahaya layar *handphone*. Dengan fokus yang mengarah ke wajah Bima, dapat memperkuat emosi cemas dalam adegan. Untuk *key light* berasal dari layar *handphone* yang dominan mengarah ke muka Bima, lalu *fill light* yang datang dari *sun* atau *directional light* yang secara teknis juga menjadi *Rim light* adegan.

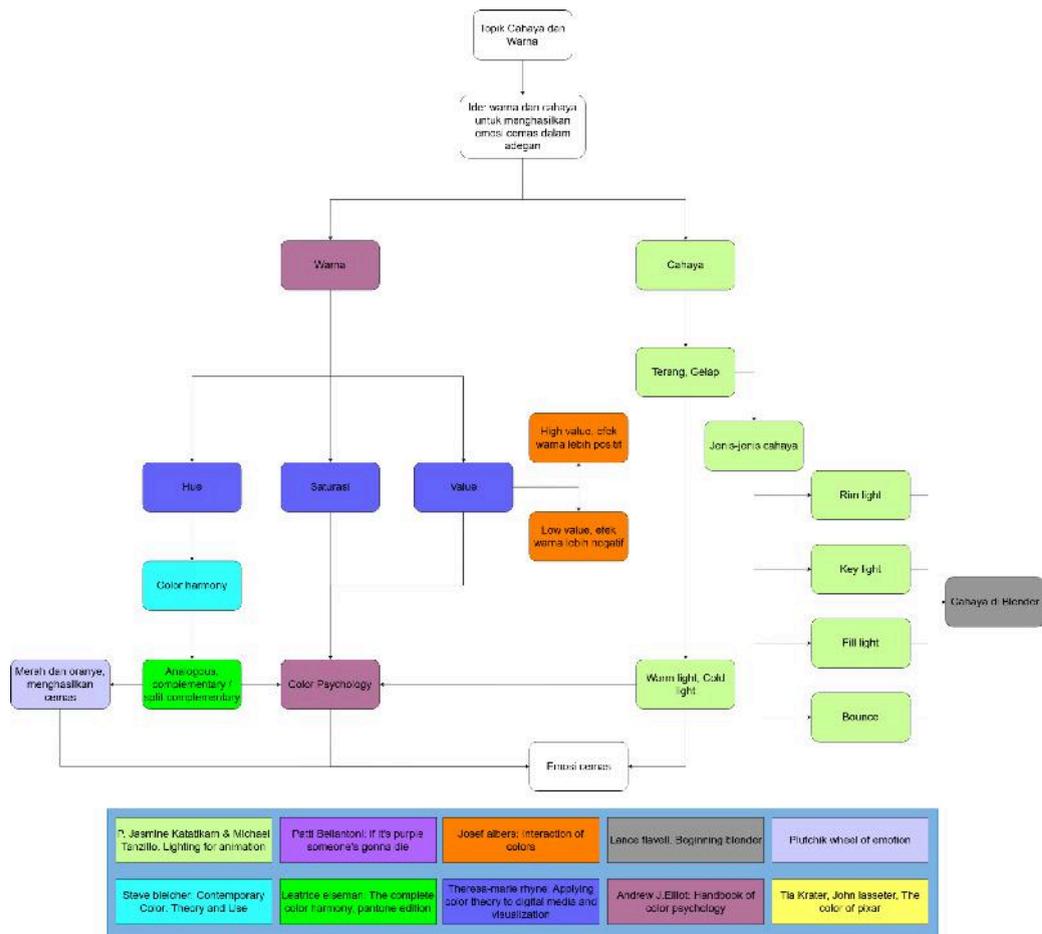
Pada gambar nomor satu, penulis eksplorasi dengan menggunakan warna hijau gelap dengan saturasi rendah pada background, warna ini menjadikan adegan memiliki atmosfer yang suram, sehingga lebih mengarah ke putus asa, ditambah cahaya *handphone* yang biru, serta cahaya mata Bima yang berwarna pink saturasi rendah menjadikan adegan lebih ke putus asa. Di gambar nomor dua, penulis memberikan cahaya *handphone* dengan *hue* biru muda, saturasi rendah, dan *value* tinggi, dari eksplorasi ini cahaya *handphone* memberikan visual lelah kepada Bima, serta cahaya kuning dengan saturasi rendah memberikan perasaan tenang pada adegan. Terakhir ada di gambar nomor tiga, pada eksplorasi ini penulis menggunakan *hue* yang lebih bergeser, cahaya *handphone* yang mendekati hijau memberikan kesan kalau Bima menang, walau adegan menunjukkan teks kalah, serta warna mata bima yang kuning emas yang memberi suasana berhasil. Bersama warna cahaya muka mendekati magenta yang memberi rasa romantis, menjadikan perasaan adegan yang terlalu kontras.

3.3.2.Produksi

Setelah tahap pra-produksi selesai, penulis melanjutkan ke tahap produksi dimana penulis mulai mewarnai setiap adegan di karya, dan melakukan *cleanup* karya, pewarnaan hanya akan fokus di tokoh, karena *background* dan pencahayaan akan di lakukan di aplikasi berbasis 3D Blender. Pewarnaan dan *cleanup* akan menggunakan aplikasi Krita dalam pengerjaannya, setelah pewarnaan selesai, penulis berlanjut ke Blender untuk pencahayaan *background*, dengan mengikuti *color script*, hasil render *background* disesuaikan untuk mencapai visualisasi perasaan cemas pada adegan.

3.3.3.Pascaproduksi

Pada pascaproduksi, penulis akan menyusun hasil jadi animasi tokoh yang sudah di warnai, dan background 3D, serta audio menjadi satu menggunakan aplikasi *Adobe after effect*, lalu di ekspor dengan format Mp4.



Gambar 3.11 Skema perancangan
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA