

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Lament adalah film pendek fiksi animasi berdurasi 9 menit yang membawa tema seputar kesedihan, kehilangan, pernikahan, bunuh diri, dan kegelisahan. Film bergenre drama psikologis ini ditujukan untuk penonton berusia 16 tahun ke atas. Diproduksi dalam format video MP4/H.264 dengan aspek rasio 16:9, Lament memiliki resolusi 4K UHD dan kecepatan bingkai 24 fps. Film pendek fiksi animasi yang menceritakan perjuangan seorang wanita dalam menghadapi wujud dari rasa sakit dan kesedihannya saat ia melanjutkan hidup setelah kematian suaminya.

#### Konsep Karya

a. Konsep Penciptaan

Film pendek fiksi animasi yang menceritakan perjuangan seorang wanita dalam menghadapi wujud dari rasa sakit dan kesedihannya saat ia melanjutkan hidup setelah kematian suaminya.

b. Konsep Bentuk

Animasi 2D *frame-by-frame* dan *motion graphics* dengan *background 3D stylized*.

c. Konsep Penyajian Karya

*Lament* mengambil banyak elemen dari film animasi pendek *Fuelled* karya rumah produksi Killedtheat untuk diaplikasikan pada penyajian karya. Beberapa elemen tersebut mencakup beberapa alur kunci, gaya pencahayaan dan skema warna. Adanya beberapa treatment pada desain shot dan komposisi dalam film animasi *Lament* yang terinspirasi oleh film animasi *Fuelled*.

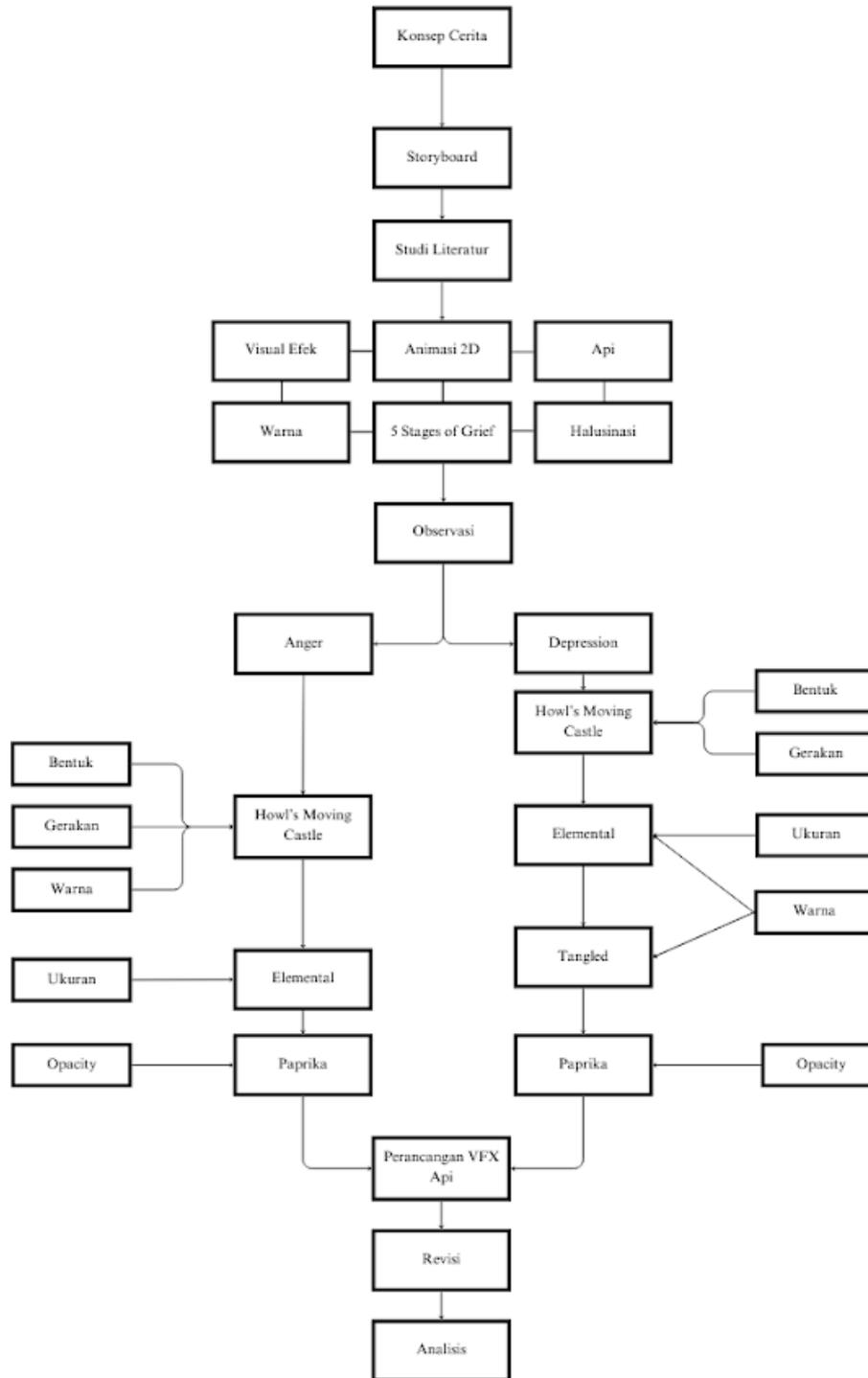
Halusinasi memegang peran yang penting dalam alur cerita film *Lament*. Halusinasi di dalam film ini membantu merefleksikan konflik batin dan perkembangan karakter Airin. Halusinasi juga membantu dalam menggambarkan ketengangan psikologis yang dialami Airin. Dalam film ini halusinasi yang muncul adalah dalam bentuk api yang mengambil wujud Wilbur. Api dalam film ini

mengingatkan sifatnya yang merusak, merepresentasikan amarah Airin terhadap Wilbur. Wujud *Fire Wilbur* di film ini merupakan manifestasi amarah Airin saat itu, Airin tidak bisa menyangkal dirinya terhadap masalah yang ia hadapi. Api pada *Fire Wilbur* juga berubah seiring dengan fase *5 stages of grief* yang dialami oleh Airin.

Shot 92 dan shot 93 merupakan indikator visual yang terlihat pada *Fire Wilbur* bahwa Airin sedang memasuki tahap *anger*, sehingga shot-shot setelah shot 93 akan mengikuti konsep tersebut. Sama seperti sebelumnya, shot 102 juga menjadi indikasi visual dimana Airin sedang menghadapi fase *depression*.



## Tahapan Kerja



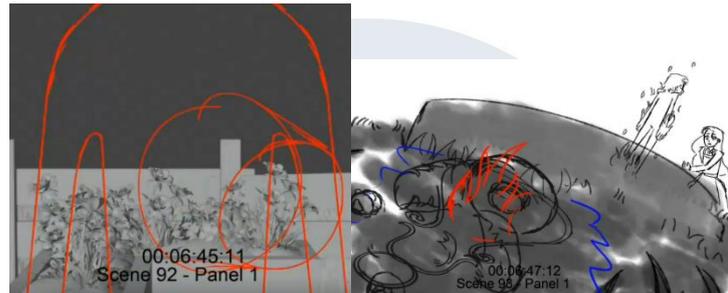
Gambar 3.1 Skema Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 1. Pra Produksi:

### Ide atau gagasan

Di dalam bagian ide atau gagasan, penulis mendapat gagasan untuk Perancangan VFX dari melihat *storyboard* dari shot yang akan dibahas yaitu shot 92-93 dan shot 102



Gambar 3.2 *Storyboard* Shot 92 dan 93

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3 *Storyboard* Shot 102

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk keseluruhan warna, penulis mengikuti *color script* yang ditentukan untuk warna api *Fire Wilbur* yang telah dibuat oleh *color artist*. Sehingga penulis hanya dapat merubah saturation dan value warna pada api *Fire Wilbur*.

Penulis akan merancang VFX api wujud *Fire Wilbur* pada pundak, lengan, dan kaki *Fire Wilbur*. Persepsi Airin terhadap api *Fire Wilbur* adalah api yang realistik sehingga penulis akan merancang warna api *Fire Wilbur* serealistik mungkin.



Gambar 3.4 Character design *Fire Wilbur*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu, penulis akan mencari beberapa teori dari buku dan jurnal yang dapat membantu riset perancangan VFX api. Penulis akan menggunakan Teori Visual Efek, kemudian penulis juga menggunakan beberapa teori lainnya seperti, Halusinasi, *5 Stages of Grief*, Api, Warna, Bentuk dan Animasi 2D untuk melengkapi riset yang dibutuhkan.

Penulis akan mencari sifat-sifat VFX yang dapat memberikan kesan halusinasi dan 2 fase dari *5 stages of grief* yang dialami oleh Airin. Setelah mempelajari teori-teori yang akan digunakan, penulis akan mencari referensi untuk bentuk, warna, gerakan, dan ukuran pada karakter api wilbur yang sesuai dari karya animasi 2D yang sudah ada.

Penulis juga akan mengobservasi teori *5 stages of grief* yang sedang dialami oleh tokoh Airin dalam shot yang akan dibuat. Pada shot 92-93 Airin dalam fase *anger* dimana ia sedang mengalami amarah. Dalam fase ini, Airin merasa frustrasi dan kesal karena ia merasa suaminya meninggalkan dia tanpa ada alasan yang jelas. Lalu pada shot 102 Airin dalam fase *depression*, Airin mengalami kesedihan yang mendalam, karena merasa dikhianati.

### **Observasi**

Penulis akan merancang VFX halusinasi berdasarkan dua fase di *5 stages of grief* yaitu *anger* dan *depression*. Dari tahapan tersebut, penulis akan mengambil

referensi VFX api yang dapat merepresentasikan fase yang sedang dialami oleh Airin.

### **Opacity**

Penulis merancang *opacity* pada VFX api *Fire Wilbur* untuk memvisualisasikan halusinasi Airin dan juga memberikan indikasi perkembangan dari *5 stages of grief* yang dialami Airin. Untuk membedakan antara fase *anger* dan *depression*, penulis menggunakan efek perbedaan *opacity*. Penulis menggunakan acuan efek tersebut pada film *Paprika*. *Paprika* adalah sebuah film yang mengeksplorasi mengenai dunia mimpi yang mempunyai koneksi dengan dunia nyata. Penulis menggunakan acuan tersebut agar dapat memvisualisasikan tingkat kejernihan mental Airin saat menghadapi fase *anger* dan *depression*. Perbedaan *opacity* dalam film ini digunakan saat seorang karakter bernama Dr. Morio Osanai mati di dunia yang mulai tercampur dengan mimpi. Osanai dengan versi mimpi datang menampakkan dirinya dengan tubuhnya yang transparan dan lalu menghilang.



Gambar 3.5 Osanai *opacity* yang *solid*

(Sumber: Film Animasi *Paprika*)

Berjalannya cerita pada film *Paprika*, Osanai diperlihatkan masih memiliki *opacity* yang *solid*, masih terlihat dengan jelas. Penulis mengamati bahwa tingkat mentalitas Osanai pada adegan seperti gambar diatas masih jelas, sehingga *opacity* pada dirinya masih *solid*. Eisner & McCloud (1994) mengatakan bahwa, *opacity* dapat digunakan untuk situasi yang dihadapi sedang oleh karakter, maupun itu konflik internal atau eksternal.



Gambar 3.6 Tubuh Osanai sedikit transparan

(Sumber: Film Animasi *Paprika*)

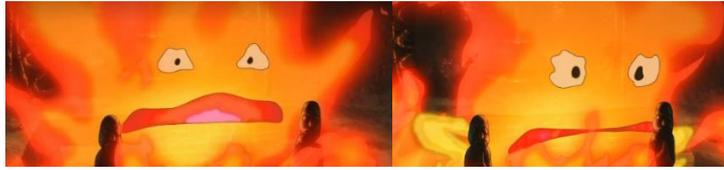
Gambar di atas dapat dihubungkan dengan teori Eisner & McCloud (1994) yang mengatakan bahwa tingkat *opacity* yang rendah dapat mengartikan tingkat mental yang rentan dan memudar. Dalam adegan tersebut, tingkat mentalitas Osanai mulai memudar dari dunia asli karena ia sudah mulai sekarat. Pada fase *depression*, Airin keadaan mental Airin tidak sehat, sehingga ia tidak punya tenaga, efek *opacity* dapat membantu merepresentasikan tersebut.

## **Anger**

Dalam fase ini, penulis merancang VFX dengan karakteristik kondisi pikiran Airin. Selama fase ini Airin memiliki pikiran yang tidak stabil, impulsif, dan lebih agresif terhadap dirinya dan juga lingkungannya. Untuk membantu memvisualkan kondisi pikiran tersebut, penulis mengobservasi dan mengambil aspek visual yang telah ditetapkan pada acuan dari film ataupun animasi.

### **1. Bentuk**

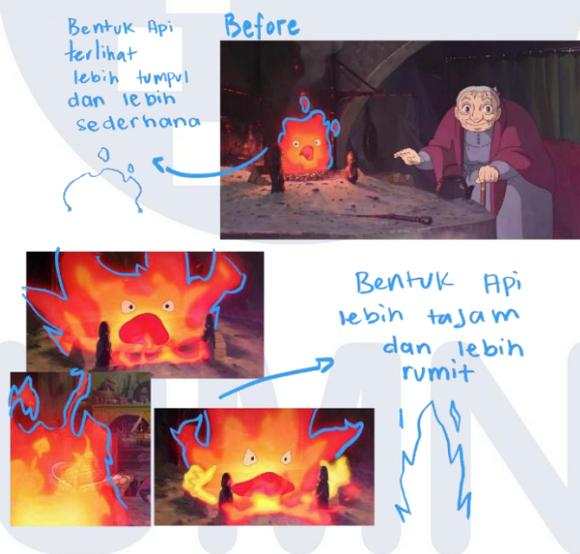
Acuan bentuk yang akan digunakan, penulis mengambil bentuk lidah api dari karakter api Calcifer *Howl's Moving Castle* (2004). Dalam animasi tersebut, Calcifer adalah sebuah api yang merubah bentuknya bergantung dengan emosi yang ingin ia sampaikan. Alasan penulis memilih bentuk api dari karakter tersebut sebagai acuan karena bentuk dari Calcifer dapat merepresentasikan bentuk api yang realistik.



Gambar 3.7 Calcifer marah kepada Sophie

(Sumber: Film Animasi *Howl's Moving Castle*)

Penulis menghubungkan teori Ross (dari Avis et al., 2021) dan teori Gilland (2009) dalam mengambil bentuk api Calcifer. Saat Calcifer marah, penulis memperhatikan bahwa bentuk dari api Calcifer lebih tajam dan lebih rumit. Menurut Gilland (2009), bentuk api yang rumit akan memiliki sifat yang merusak dan agresif.



Gambar 3.8 Bentuk api Calcifer yang tajam

(Sumber: Film Animasi *Howl's Moving Castle*)

Pada gambar di atas bentuk api pada Calcifer terlihat lebih rumit dan lebih tajam. Sejalan dengan teori Ross (dikutip dari Avis et al., 2021), saat mengalami fase *anger*, individu biasanya memiliki perilaku yang tidak tenang, agresif, dan dapat merusak lingkungan sekitarnya. Dalam adegan ini Calcifer tidak mengalami fase *anger* namun hal yang ia ekspresikan dapat merepresentasikan sifat yang agresif dan dapat merusak lingkungannya.

## 2. Gerakan

Untuk menangkap gerakan api yang dapat mencerminkan fase *anger*, penulis menggunakan acuan gerakan api pada Calcifer saat ia sedang mengeluarkan energinya. Gerakan api pada Calcifer bergantung kepada energi yang dikeluarkan olehnya, sehingga jika energi yang dikeluarkan oleh Calcifer lebih dari yang seharusnya, maka apinya akan berkobar dan gerakannya menjadi cepat. Ross (dikutip dari Avis et al., 2021), mengatakan bahwa individu yang sedang mengalami fase *anger* biasanya meluapkan banyak energi secara spontan, dan energi tersebut dapat dilihat sebagai hal yang membahayakan lingkungan sekitar individu.



Gambar 3.9 Pola api Calcifer

(Sumber: Film Animasi *Howl's Moving Castle*)

Pada gambar diatas, pola gerakan api Calcifer berubah setelah ia meluapkan energi. Menurut Gilland (2009), gerakan api akan bergantung terhadap sumber dan lingkungan sekitar api. Gerakan pada api Calcifer berubah pola, dimana api tersebut menyebar dan meluas kesamping sehingga terlihat lebih berbahaya dan lebih agresif. Tidak secara langsung dengan pola gerakan tersebut, bentuk dari api Calcifer juga terpengaruh sehingga terlihat tajam.



Gambar 3.10 Arah api Calcifer

(Sumber: Film Animasi *Howl's Moving Castle*)

### 3. Warna

Warna digunakan untuk membawa sebuah makna dibalik sebuah adegan. Penulis akan menggunakan warna yang pada api yang akan membantu memberikan simbolisasi adegan (Mollica, 2018). Penulis pertama melihat *color script* yang sudah dirancang oleh *color artist* untuk mengambil warna dasar api. kemudian, penulis merancang *value* dan *saturation* dari api tersebut sesuai dengan acuan. Sebagai referensi *saturation* dan *value* warna pada VFX api, penulis menggunakan acuan warna pada Calcifer saat ia diberi semangat atau energi, yang mengindikasikan bahwa api miliknya terpengaruh terhadap faktor eksternal dan internal.



Gambar 3.11 Hue, Saturation, Value Calcifer

(Sumber: Film Animasi *Howl's Moving Castle*)

Setelah penulis menganalisa *saturation* dan *value* Calcifer, penulis dapat menyimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan pada kedua gambar, *saturation* dan *value* yang lebih tinggi ketika Calcifer mengeluarkan energinya. Dengan menunjukkan angka *saturation* dan *value* yang lebih tinggi, warna Calcifer dapat disambungkan bahwa kekuatan dari api milik Calcifer meningkat. Birren (2006), mengatakan bahwa warna yang mempunyai intensitas *saturation* yang tinggi akan memberikan kesan lebih dari yang seharusnya.

#### 4. Ukuran

Dalam acuan ukuran, penulis mengambil karakter Ember dari film *Elemental* (2023). Di dalam adegan yang diambil sebagai acuan, Ember tidak tahan dengan komentar dan permintaan pelanggan sehingga ia pergi dan mencoba untuk menghindari dari mereka semua, namun Ember lepas kendali saat ia ingin mencoba untuk memendamkan amarahnya. Dalam adegan ini api Ember merepresentasikan karakteristik yang dapat merusak lingkungan sekitarnya, ia tidak bisa mengontrol dirinya sendiri sehingga membuat dirinya meledak di tempat.



Gambar 3.12 Sebelum dan sesudah Ember marah

(Sumber: Film Animasi *Elemental*)

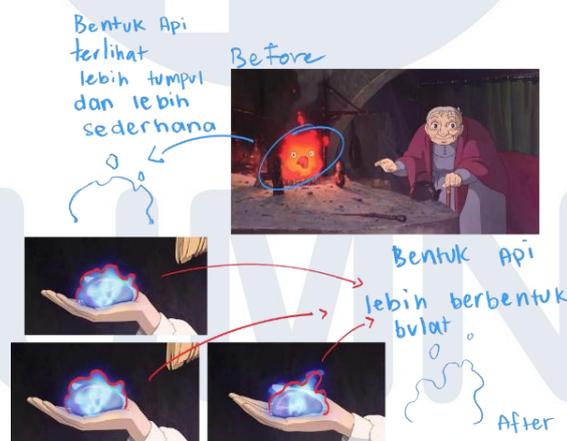
Menurut Thomas dan Johnston (1981), *exaggeration*, salah satu dari 12 principles of animation dapat digunakan untuk melebih-lebihkan gambar, dalam konteks ini ukuran dari api Ember. Ukuran api Ember di lebih-lebihkan untuk memberikan kesan bahwa api Ember dapat mengungkapkan ekspresinya yang ia pendam.

## Depression

Dalam fase *depression* penulis merancang VFX api dengan karakteristik kondisi pikiran Airin yang dalam kesedihan yang mendalam dan putus asa dalam keadaan tersebut. Dalam memvisualkan kesedihan tersebut. Penulis akan melakukan observasi lalu mengambil beberapa acuan dan referensi dari beberapa film animasi.

### 1. Bentuk

Pada fase *depression*, penulis mengambil acuan bentuk dari api Calcifer saat ia dalam keadaan yang redup. Dalam adegan ini api Calcifer hampir menghilang karena ia kehabisan tenaga, dalam keadaan tersebut dapat direfleksikan dengan bentuk api yang tumpul dan bulat. Individu yang mengalami fase depression memiliki kerentanan terhadap lingkungan dan dirinya sendiri. Menurut Gilland (2009), dalam menggambar api yang tidak rumit dan tidak tajam, otomatis api tersebut memiliki sifat yang tenang dan tidak merusak.



Gambar 3.13 Bentuk api Calcifer yang bulat

(Sumber: Film Animasi *Howl's Moving Castle*)

Fase *depression* adalah salah satu fase yang kompleks dalam menyampaikan dukacita. Depression dapat dilihat sebagai kondisi yang rentan terhadap keadaan dari diri sendiri maupun lingkungan. Pada bentuk api yang ada pada gambar di atas, api Calcifer yang memiliki karakteristik bulat dan tumpul memberikan kesan bahwa api tersebut rentan dan redup (Gilland, 2009).

## 2. Gerakan

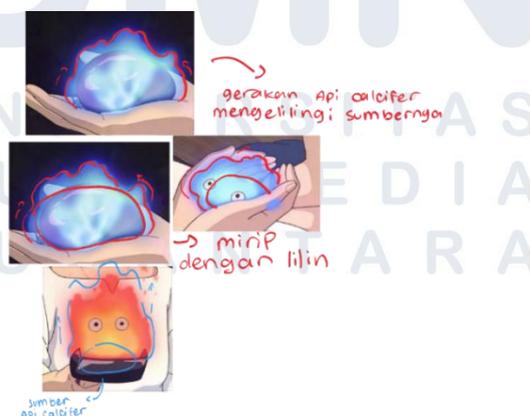
Gerakan pada fase *depression*, penulis akan mengambil acuan pada gerakan Calcifer yang sudah tidak punya tenaga atau energi untuk pulih. Calcifer akan melambatkan gerakan pada apinya jika sudah tidak punya energi atau kekuatan untuk pulih ke dirinya yang sempurna. Dalam konteks ini, Calcifer hampir padam karena dirinya tidak mendapatkan sumber pembakaran untuk apinya sehingga ia tidak dapat menciptakan api yang normal.



Gambar 3.14 Pola gerakan api Calcifer

(Sumber: Film Animasi *Howl's Moving Castle*)

Pada gambar di atas pola gerakan api pada Calcifer mulai melambat seperti lilin yang tenang. Menurut Gilland (2009), tanpa ada penambahan sumber pembakaran, api tidak akan membesar dan akan memiliki gerakan yang tenang atau harmonis. Dalam fase *depression*, biasanya individu sudah putus asa, tidak mempunyai kekuatan lagi untuk menghadapi rasa duka cita. Api yang kecil dapat menciptakan kesan tidak ada energi dan rasa kewalahan dari karakter terhadap lingkungannya.



Gambar 3.15 Gerakan api Calcifer

(Sumber: Film Animasi *Howl's Moving Castle*)

### 3. Warna

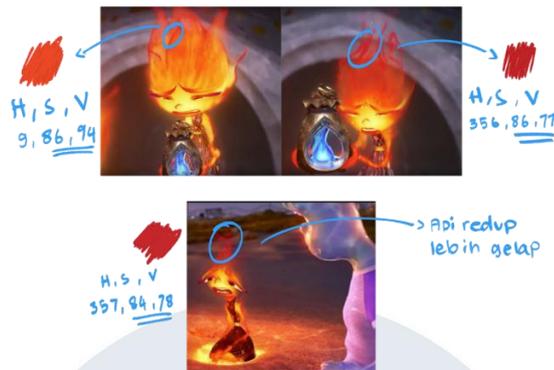
Warna pada fase *depression* juga penting dalam merepresentasikan kesedihan. Penulis mengambil warna dasar api *Fire* Wilbur dari *color script* yang telah dibuat oleh color artist, lalu penulis mengambil acuan pada *saturation* dan *value* untuk api *Fire* Wilbur. Pada fase ini, penulis mengambil referensi pada adegan film *Tangled* (2010) disaat Eugene meninggal. *Saturation* warna pada adegan dimana Eugene meninggal pelan-pelan menurun. *Saturation* dan *value* pada adegan tersebut menurun sehingga warna yang diperlihatkan lebih dekat kepada warna hitam.



Gambar 3.16 Perbedaan *saturation* dan *value* saat Eugene meninggal

(Sumber: Film Animasi *Tangled*)

Penulis mengambil acuan pada adegan tersebut untuk mempertegas fase *depression* yang dialami oleh Airin. Warna yang ada pada adegan tersebut dominan kepada warna *saturation* dan *value* rendah sehingga warna tersebut terlihat gelap seperti warna hitam. Warna tersebut dapat dikaitkan dengan rasa putus asa, kesedihan yang mendalam pada individu (Avis et al., 2021). Orang yang mengalami fase *depression* mengalami putus asa terhadap situasi yang mereka hadapi, membuat mereka ingin menghilang dari kenyataan. Birren (2006), mengatakan bahwa warna hitam dapat dikaitkan dengan kematian atau dukacita.



Gambar 3.17 Perbedaan *value* pada api Ember

(Sumber: Film Animasi *Elemental*)

Penulis juga mengamati warna pada Ember dari *Elemental*, saat ia sedih. Dari gambar diatas, penulis mengamati bahwa ada perubahan pada warna api Ember saat ia sedang sedih. Warna pada api Ember menjadi lebih gelap, dimana ada perbedaan terutama pada *value* warna yang membuat warna merah tersebut terlihat lebih gelap. Pada api yang redup, jumlah cahaya yang dipancarkan akan lebih sedikit, sehingga *value* pada warna merah akan terlihat lebih gelap (Mollica, 2018). Warna dengan *value* yang rendah akan mendekati warna hitam. Warna hitam melambangkan kesedihan dan dukacita (Birren, 2006).

#### 4. Ukuran

Pada fase *depression*, penulis ingin menggunakan referensi saat Ember dari film *Elemental* sedang putus asa dan sedih yang akhirnya membuatnya merasa tidak berguna. *Depression* dapat membuat individu untuk menyendiri atau mengisolasi diri dari dunia luar.



Gambar 3.18 Ember sedih, merasa putus asa

(Sumber: Film Animasi *Elemental*)

Dari referensi adegan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa kondisi Ember dapat merefleksikan ukuran apinya. Menurut Gilland (2009), ukuran api bergantung dengan sumber api itu sendiri, dalam konteks adegan ini, sumber api tersebut adalah keadaan putus asa yang Ember sedang alami. Prinsip animasi *exaggeration* juga digunakan dalam adegan ini agar melebih-lebihkan ukuran api yang lebih kecil sehingga Ember terlihat lebih kecil dari yang seharusnya.

Dari referensi yang telah diobservasi diatas, penulis membuat tabel yang berisi beberapa perbedaan diantara aspek visual pada VFX api di kedua fase *anger* dan *depression*.

Tabel 3.1 Perbedaan aspek visual VFX api

Aspek Visual	<i>Anger</i>	<i>Depression</i>
Bentuk	Tajam dan Rumit	Tumpul dan Sederhana
Gerakan	Cepat	Lambat
Ukuran	Besar	Kecil
Warna	<i>Saturation</i> dan <i>Value</i> tinggi	<i>Value</i> rendah
<i>Opacity</i>	<i>Solid</i>	Transparan

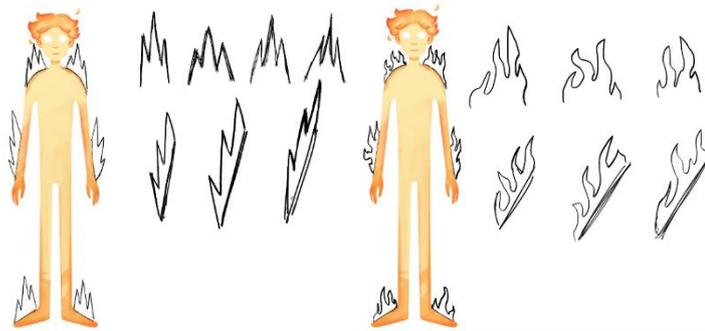
(Sumber: Pribadi)

## Produksi

### Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dalam tahap ini, penulis sebagai animator bertanggung jawab untuk menggerakkan api pada wujud *Fire Wilbur* sesuai dengan yang telah dirancang dalam tahap pra produksi. Dalam menganimasi api, penulis menggunakan prinsip *straight ahead* pada bentuk, pergerakan, dan ukuran api yang sudah dirancang. Penulis akan merancang VFX api pada pundak, lengan, dan kaki *Fire Wilbur*.

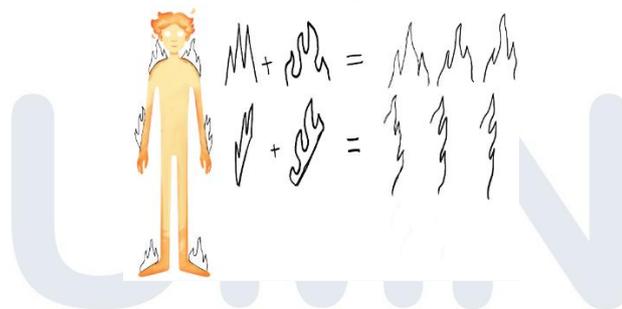
Penulis lalu melakukan sketsa terlebih dahulu untuk bentuk dan ukuran dasar bagi VFX api *Fire Wilbur* pada pundak, lengan, dan kaki. Melalui observasi bentuk dan ukuran api berikut adalah sketsa VFX api *Fire Wilbur*.



Gambar 3.19 Sketsa eksplorasi api *Fire Wilbur* 1 dan 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sketsa eksplorasi sketsa 1, penulis masih merasa bentuk api terlalu kaku dan sederhana. Lalu pada sketsa kedua, penulis merasa bentuk api terlihat terlalu rumit dan memiliki banyak lengkungan yang abstrak. Penulis lalu menggabung konsep dari kedua sketsa tersebut untuk membentuk bentuk api yang akan dianimasi pada wujud *Fire Wilbur*. Penulis akan menggunakan gambar sketsa tersebut menjadi dasar bentuk api *Fire Wilbur* yang nanti akan di modifikasi lagi sesuai dengan fase *5 stages of grief*.



Gambar 3.20 Sketsa eksplorasi VFX api *Fire Wilbur*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga melihat perbedaan aspek visual yang telah ditetapkan antara fase *anger* dan *depression*. Airin menghadapi fase *anger* pada shot 92 dan shot 93, fase *depression* pada shot 102. Fase tersebut terlihat dari pergerakan Airin pada ketiga shot tersebut dan juga konteks cerita berdasarkan informasi dari *scriptwriter*.

Pada shot 92 dan shot 93, Airin sedang mengalami fase *anger* menurut teori *5 stages of grief*. Sehingga, penulis akan merancang bentuk api yang lebih tajam, gerakan yang lebih cepat, ukuran yang lebih besar, warna yang memiliki *saturation*

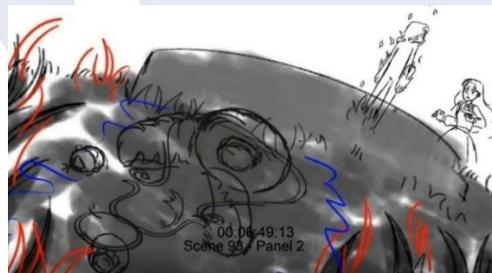
yang tinggi sehingga memberikan efek api yang berkobar, dan tingkat *opacity* yang penuh. Pada shot 102, menurut teori *5 stages of grief*, Airin mengalami fase *depression* dimana ia terlihat menangis. Penulis akan membuat bentuk api yang lebih bulat dan tumpul, gerakan yang lebih lambat, ukuran yang lebih kecil, warna merah yang lebih gelap, dan tingkat *opacity* yang agak rendah.

### Shot 92 dan Shot 93



Gambar 3.21 Screenshot storyboard shot 92

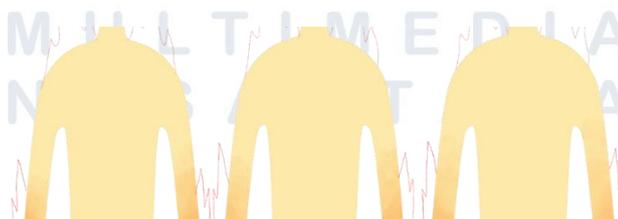
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.22 Screenshot storyboard shot 93

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

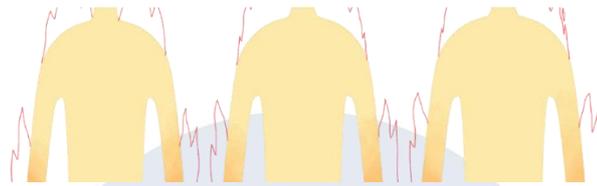
Pertama, penulis mencoba untuk eksplorasi lebih lanjut pada bentuk, gerakan, dan ukuran api pada *Fire Wilbur* di shot 92. Penulis pertama mencoba untuk bermain dengan ukuran api *Fire Wilbur*.



Gambar 3.23 Screenshot pertama eksplorasi api shot 92

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

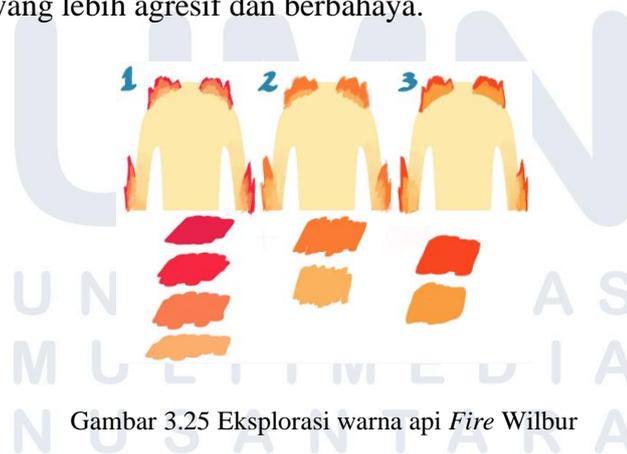
Pada gambar di atas penulis masih merasa ukuran pada api *Fire Wilbur* masih kurang besar sehingga pada gambar di atas penulis membuat api agak terlihat lebih besar dan agresif (Gilland, 2009).



Gambar 3.24 Screenshot kedua eksplorasi bentuk api shot 92

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melihat lagi *color script* yang telah dibuat oleh *color artist* agar warna api *Fire Wilbur* sesuai dengan warna yang dipancarkan. Penulis lalu mengambil warna dasar yang pada character design *Fire Wilbur* dan mencoba untuk menggabungkan dengan hasil observasi. Warna api pada character design character design *Fire Wilbur* didominasi dengan warna oranye sehingga penulis membuat warna api tersebut lebih terlihat merah dan memberi saturasi dan value yang tinggi pada warna merah dan oranye di api *Fire Wilbur*. Dengan memperbanyak warna merah pada api *Fire Wilbur*, dapat memberi perasaan yang kuat dan kesan yang lebih agresif dan berbahaya.



Gambar 3.25 Eksplorasi warna api *Fire Wilbur*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis merasa warna pada eksplorasi pertama masih terlalu pink dan tidak selaras dengan desain warna character *Fire Wilbur*. Penulis merasa warna pada eksplorasi pertama terlalu merah dan tidak terlihat ada campuran warna oranye. Untuk eksplorasi warna yang kedua, penulis mencoba untuk mendominasi warna

oranye pada api *Fire Wilbur*, namun penulis masih merasa warna tersebut tidak dapat merepresentasikan anger. Pada eksplorasi ketiga, penulis merasa lebih cocok dengan warna yang diinginkan karena warna terlihat merah dengan saturasi yang tinggi namun disisi lain masih terlihat oranye. Penulis juga merancang warna pada api *Fire Wilbur* untuk dapat menyatu dengan warna kuning yang ada pada *Fire Wilbur*.

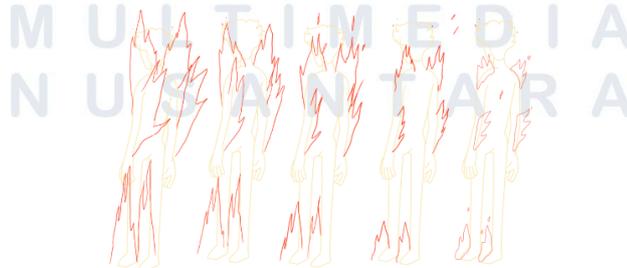


Gambar 3.26 Hasil dari eksplorasi warna api shot 92

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari eksplorasi warna ketiga menciptakan perpaduan warna yang ada pada gambar di atas. Penulis membuat api *Fire Wilbur* terlihat lebih menyatu dengan tubuh *Fire Wilbur* sehingga karakter terlihat utuh. Penulis juga mencoba memadukan warna api dengan tubuhnya sehingga menciptakan campuran merah dan oranye.

Pada shot 93, penulis mencoba merancang ukuran api pada *Fire Wilbur* dimana yang membuat api terlihat besar saat Airin marah dan melempari lantera kepada *Fire Wilbur* yang lalu kembali lagi ke ukuran yang normal. Ukuran api merefleksikan amarah Airin yang dapat merusak lingkungan sekitar. Pada adegan ini Airin melempar lantera yang kemudian membuat tamannya terbakar.



Gambar 3.27 Screenshot eksplorasi api shot 93

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

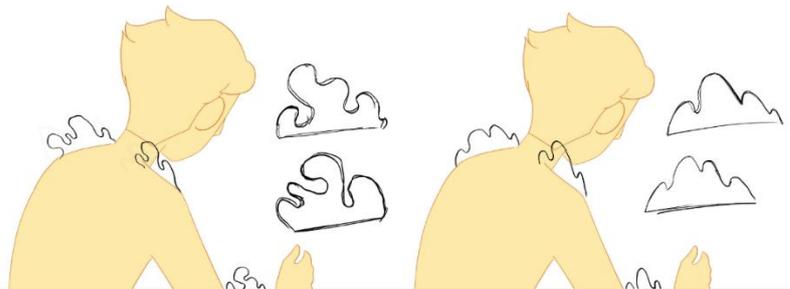
## Shot 102



Gambar 3.28 *Storyboard* Shot 102

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

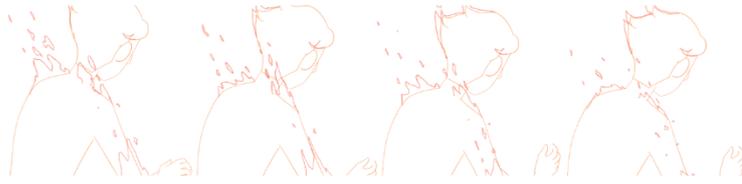
Pada Shot 102, Airin sedang mengalami fase *depression* dimana ia sedang mengalami kesedihan yang mendalam. Pada shot 102, Airin berlutut di tanah dan menangis, lalu wujud *Fire Wilbur* menghampiri Airin. Dalam perancangan api *Fire Wilbur*, penulis mencoba untuk membuat pergerakan bentuk api *Fire Wilbur* lebih realistis saat wujud *Fire Wilbur* juga berlutut dihadapan Airin. Penulis merancang bentuk api pada shot ini lebih tumpul, kecil, dan lebih lambat.



Gambar 3.29 Sketsa bentuk api *Fire Wilbur* fase *depression* 1 dan 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

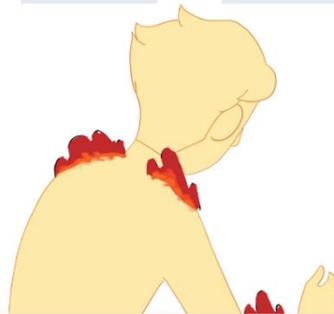
Pada sketsa bentuk api *Fire Wilbur* yang pertama, penulis merasa bentuk api terlihat seperti air dan memiliki bentuk yang terlalu rumit. Pada sketsa yang kedua dengan membuat pola bentuk yang lebih sederhana dan membuat tidak terlalu berbentuk seperti bola, penulis merasa bentuk pada sketsa kedua lebih cocok untuk merepresentasikan fase *depression*.



Gambar 3.30 *Screenshot* perancangan api shot 102

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis mengambil warna dari acuan api pada Ember dari *Elemental* (2023). Penulis lalu mencoba membuat warna yang diambil untuk lebih berbaur dengan desain warna karakter *Fire Wilbur*, sehingga penulis memberikan sedikit campuran warna oranye dan juga kuning dari *Fire Wilbur*.



Gambar 3.31 Eksplorasi warna fase *depression*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis merancang warna api pada *Fire Wilbur* yang bertransisi ke warna merah yang lebih gelap saat *Fire Wilbur* ikut berlutut bersama Airin. Warna merah dengan *value* yang lebih gelap memberikan indikasi dengan fase *depression*, merefleksikan kesedihan Airin. Penulis lalu menggunakan warna api yang berwarna merah dengan *value* lebih gelap. Penulis mengambil *value* warna merah dari hasil observasi pada warna merah dari api Ember *Elemental* (2023) saat ia sedang sedih dimana *value* warna apinya adalah sekitar 70-80.