

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Tim menciptakan karya film animasi pendek 2D berjudul “Sayangi Lambungmu” bertemakan kesehatan yang dibawakan dengan genre komedi. Animasi akan diproduksi dengan resolusi 1920x1080 px dengan rasio 16:9. Animasi pendek ini berdurasi kurang dari 5 menit dengan menggunakan teknik *frame by frame*, dan *cut-out* untuk karakter. Sementara itu, *background* menggunakan 3D bagaikan animasi *The Amazing World of Gumball*. Selain itu, tim menggunakan referensi *meme* pada beberapa *scene*, seperti *meme Zero Two Dance*, dan *Boku no Hero Academia*.

#### Konsep Karya

Animasi “Sayangi Lambungmu” merupakan sebuah animasi fiksi yang menceritakan mengenai kehidupan seorang mahasiswa bernama Kevin. Kevin merupakan salah satu orang yang menggemari *anime*. Ia mendapati sebuah kabar bahwa *fandomnya* akan merilis *merchandise* baru *limited edition*. Mengetahui hal itu, Kevin berencana untuk membeli *merchandise* tersebut dengan cara menekan biaya makannya. Lambungnya tidak menyetujui pilihan tersebut dan berusaha melawan keputusan Kevin. Namun, Kevin tidak mau mendengarkannya dan berujung sakit.

Visual karya animasi “Sayangi Lambungmu” terinspirasi dari animasi *The Amazing World of Gumball* dan *Phineas and Ferb*. Karakter pada animasi ini dibuat menggunakan teknik *cut-out* dan *frame by frame* serta penggunaan *line art* tebal sehingga terlihat kartunis. Warna cerah yang digunakan akan mendukung konsep tersebut agar menarik perhatian dan terlihat menyenangkan.

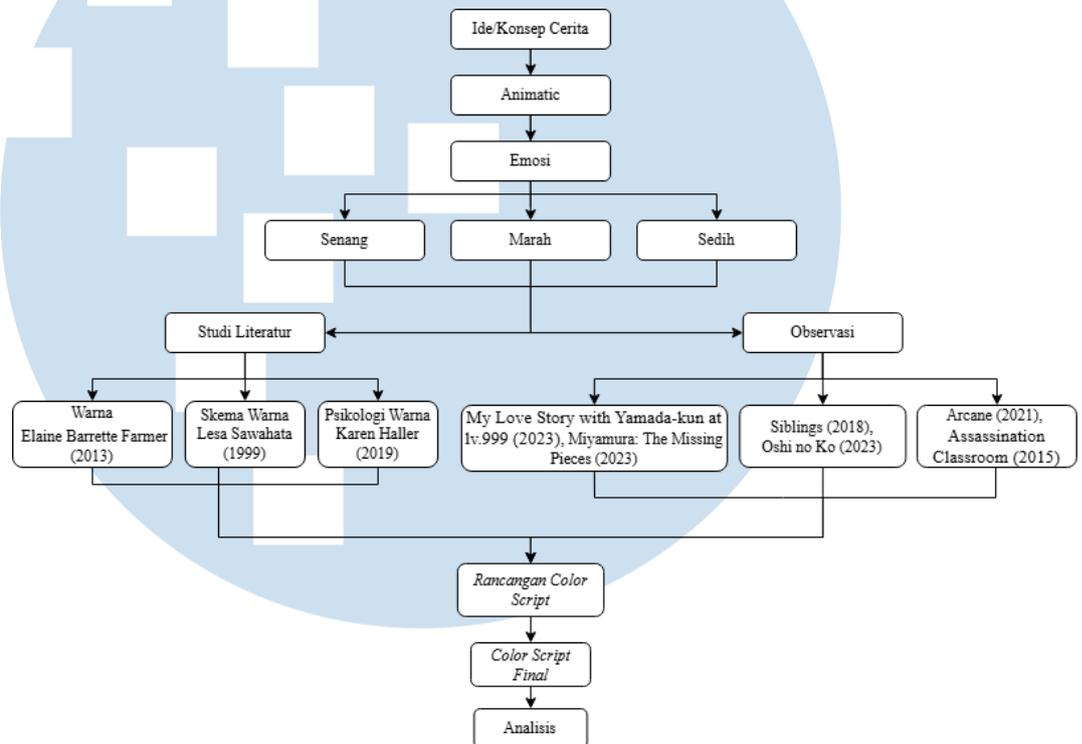
#### Tahapan Kerja

##### 1. Pra produksi:

###### a. Ide atau gagasan

Animasi ini berdasarkan dengan kehidupan orang-orang yang menginginkan sebuah barang/produk namun tidaklah murah. Oleh sebab

itu Canard production membuat alur cerita yang *to the point* namun dikemas dengan genre komedi agar penyampaian pesan memiliki kesan unik ke penonton. Agar penyampaian tersebut tersampaikan, penulis melakukan *breakdown* emosi yang dirasakan oleh tokoh.



Gambar 3.1. Skema Perancangan (Dokumentasi Pribadi, 2024)

b. Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap beberapa animasi untuk membantu perancangan warna animasi “Sayangi Lambungmu”. Melalui observasi tersebut penulis mendapatkan referensi untuk pemilihan warna-warna yang sesuai dengan *mood* yang ingin disampaikan berdasarkan emosi tokoh. Observasi ditulis dengan menggunakan teori psikologi warna dan skema warna hingga menghasilkan color palette dari pendeteksi warna pada *website colors.co*.

### 1. Mood Positif

Penulis menggunakan salah satu episode dari animasi serial *Tom and Jerry* (1940) dari Nickelodeon dan *Oggy and the Cockroaches* (1998) dari Xilam.



Gambar 3.2. Color Palette animasi *Tom and Jerry* dan *Oggy and the Cockroaches* (colors.co, 2024)

Tabel 3.1. Narasi pada Kedua Animasi diatas

Judul Animasi	Narasi	Warna Dominan	Skema Warna
<i>Tom and Jerry (1940)</i>	Scene ini menceritakan tentang Tom yang terobsesi dengan kucing betina dan berusaha untuk menarik perhatiannya.	Biru	<i>Monochromatic</i>
<i>Oggy and the Cockroach (1998)</i>	Scene ini menggambarkan Oggy yang terobsesi dengan sepasang sepatu yang ditemukannya di jalan.	Biru	<i>Monochromatic</i>

Pada animasi pertama dan kedua, warna *background* yang mendominasi adalah warna biru. Warna biru yang dapat menggambarkan suasana yang menyenangkan. Menurut Farmer (2013), warna biru dapat memberikan kesan jarak yang menciptakan nuansa surgawi. Skema warna *monochromatic* yang diterapkan melibatkan variasi dari satu warna, yaitu biru, dalam nuansa dan intensitas yang berbeda, menciptakan kesan damai dan terkendali karena hanya menggunakan satu warna dari *color wheel* (Sawahata, 1999). Pemilihan biru dalam variasi yang lembut hingga lebih dalam memperkuat nuansa positif dan mendukung representasi emosi *excited* dan senang yang ingin disampaikan oleh kedua animasi tersebut,

menciptakan harmoni visual yang efektif dan tercipta *mood* yang tenang, tidak terburu-buru, menarik, dan nyaman di mata (Farmer, 2013).

## 2. *Mood* Aktif

Untuk *mood* aktif, penulis melakukan observasi dari animasi series *Adventure Time* (2010) dari Federator Studio dan animasi series *Pucca* (2004) dari VOOZ. Kedua animasi ini digunakan sebagai referensi karena terdapat kedua karakter yang bertengkar.



Gambar 3.3. *Adventure Time* dan *Pucca*  
(colors.co, 2024)

Tabel 3.2. Narasi pada Kedua Animasi diatas

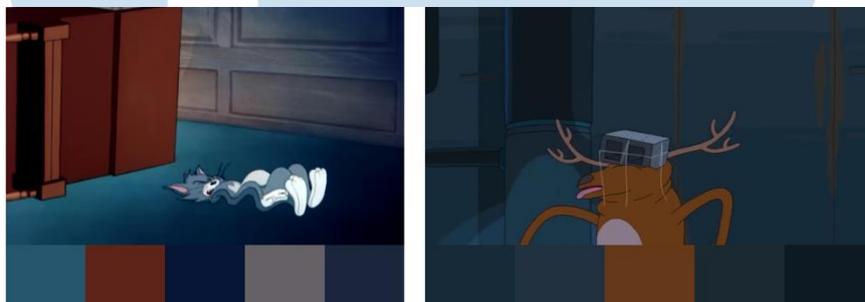
Judul Animasi	Narasi	Warna Dominan	Skema Warna
<i>Adventure Time</i> (2010)	menceritakan tentang perkelahian antara <i>flame princess</i> dan <i>ice king</i> karena provokasi.	Merah dan biru	<i>Clash</i>
<i>Pucca</i> (2004)	Adegan ini menceritakan tentang Pucca yang sedang berkelahi karena adanya kesalahpahaman.	Biru dan ungu	<i>Analogous</i>

Pada *scene* tersebut dari kedua animasi terlihat warna ungu dan merah yang mendominasi. Penggunaan warna merah dan biru, serta biru dan ungu ini melambangkan suasana yang tegang. Dikarenakan warna yang digunakan berhubungan dengan emosi negatif maka harus mencari arti warna yang sesuai dengan hal tersebut. Dengan itu, penulis melihat makna warna merah dari sisi negatif berupa agresi dan kemarahan. Sedangkan untuk warna ungu memiliki artian arogan dan kekejaman (Farmer, 2013).

Skema warna *analogous* yang diterapkan dalam kedua animasi ini melibatkan penggunaan warna-warna yang bersebelahan pada *color wheel* (Sawahata, 1999). Skema ini menciptakan kesan harmonis meskipun terdapat kontras antara warna-warna tersebut, memberikan efek visual yang dinamis dan menggugah. Pemilihan warna merah dan ungu menambah intensitas emosional, sehingga semakin memperkuat gambaran konflik dan ketegangan antar karakter dalam *scene*.

### 3. Mood Pasif

Untuk *mood* pasif, penulis menggunakan animasi series *Tom and Jerry* (1940) dari MGM Cartoon Studio dan *Adventure Time* (2010) dari Federator Studio.



Gambar 3.4. *Color Palette* animasi *Tom and Jerry* dan *Adventure Time* (colors.co, 2024)

Tabel 3.3. Narasi pada Kedua Animasi diatas

Judul Animasi	Narasi	Warna Dominan	Skema Warna
<i>Tom and Jerry (1940)</i>	<i>Scene</i> ini menceritakan tentang Tom yang menjadi pipih karena tertabrak piano yang jatuh dari tangga.	Biru tua	<i>Monochromatic</i>
<i>Assassination Classroom (2015)</i>	Menceritakan tentang karakter rusa yang dijatuhkan batu oleh Jake, karena melakukan tindakan jahat.	Biru tua	<i>Monochromatic</i>

Kedua animasi pada *scene* tersebut terdapat warna biru tua yang mendominasi untuk menggambarkan emosi *anguish*. Melalui warna dengan warna yang gelap maka dapat memberikan kesan yang negatif dan menggambarkan perasaan sakit yang dialami tokoh. Pada belahan bumi

bagian barat, warna biru diidentikkan dengan kesedihan atau tidak semangat, sehingga ada frase “*feeling blue*” (Haller, 2013). Selain itu, warna biru tua memiliki artian keseriusan (Farmer, 2013).

Skema warna monochromatic yang diterapkan dalam kedua animasi ini menggunakan variasi dari satu warna, yaitu biru tua, untuk menciptakan kesatuan dan konsistensi visual yang kuat, sekaligus menambahkan kesan terkendali karena hanya mengandalkan satu warna dari *color wheel* (Sawahata, 1999). Pendekatan ini memperkuat nuansa kelam yang ingin disampaikan pada *scene* ini.

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan beberapa teori untuk memperinci dan memudahkan perancangan warna dalam proses pembuatan animasi “Sayangi Lambungmu”.

Tabel 3.4. Studi Pustaka

Penulis	Teori Utama	Penggunaan Teori
Alex Byrne (2020), Elaine Barrette Farmer (2013)	Warna	Memilih warna yang sesuai dengan emosi tokoh pada <i>scene</i> tertentu.
Lesa Sawahata (1999)	Skema Warna	Mendukung pemilihan warna agar menarik.
Chapman (2021), Karen Haller (2019)	Psikologi Warna	Mendukung pemilihan warna agar sesuai dengan psikologi warna.
Penulis	Teori Pendukung	Penggunaan Teori
<i>American Psychological Association</i> (2018), Vallejo (2023)	<i>Mood</i>	Mendukung pembuatan <i>mood</i> .
Solomon (2024)	Emosi	Membantu menyelaraskan emosi yang dirasakan oleh tokoh.
Belland (2017)	<i>Color Script</i>	Mendukung penyampaian pesan dan kesan kepada penonton.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis melakukan eksperimen dengan menerapkan pilihan warna pada *sketch line art* yang masih kasar untuk beberapa *scene* yang telah dipilih. Pemilihan warna ini didasarkan pada observasi penggunaan warna dalam animasi yang mampu mencerminkan berbagai emosi. Eksperimen ini menjadi referensi awal yang akan dieksplorasi lebih lanjut.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

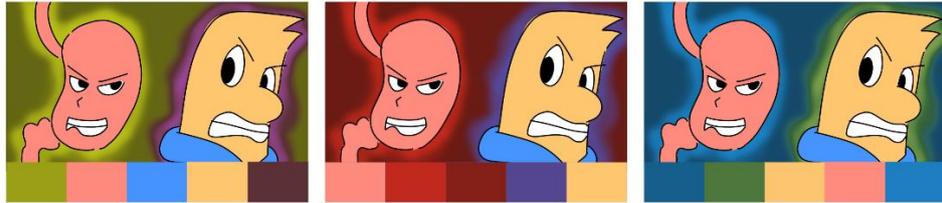
Pada tahap ini penulis bereksplorasi dengan cara menambahkan warna lain kepada gambar dari hasil eksperimen, berdasarkan *cool tone* dan *warm tone*. Selain itu, penulis mencoba menggunakan skema warna terhadap warna-warna yang digunakan agar lebih menarik.



Gambar 3.5. Eksplorasi warna *scene 2 shot 4*  
(Dokumentasi pribadi, 2024)

Eksplorasi warna yang dilakukan pada *scene 2 shot 4*, penulis bereksperimen dengan penggunaan warna biru dalam berbagai intensitas, serta mencoba menerapkan warna *warm tone*, seperti oranye. Warna oranye awalnya dipilih untuk menciptakan kesan ceria yang diinginkan, tetapi hasilnya menciptakan kesan yang bernuansa romansa, sehingga kurang mampu menyampaikan suasana dengan efektif. Sebaliknya, saat warna biru dengan intensitas yang lebih tinggi digunakan, hal itu justru menghilangkan kesan positif yang ingin ditonjolkan, seperti suasana tenang.

Melalui observasi dan teori yang digunakan penulis memutuskan untuk tetap menggunakan warna biru lembut untuk menunjukkan kesan ceria. Sehingga, penulis menggunakan warna yang tidak beda jauh dengan referensi.



Gambar 3.6 Eksplorasi warna *scene 5 shot 4*  
(Dokumentasi pribadi, 2024)

Eksplorasi pada *scene 5 shot 4*, penulis menggunakan warna merah dan ungu untuk menggambarkan suasana yang tegang dan aktif. Penulis melakukan eksplorasi dengan menggunakan warna lain, seperti kuning dan pink, serta biru dan hijau. Penggunaan warna kuning yang mendekati hijau dan pink tersebut, memberikan kesan iri, dan tidak menciptakan suasana yang panas karena konflik. Sedangkan, untuk warna biru dan hijau kesan yang tercipta berupa rasa kekecewaan, sehingga tidak cocok untuk *scene 5 shot 4*.

Sebab itu, peneliti tetap menggunakan warna merah dan ungu sebagai penggambaran suasana yang aktif dan tegang, berdasarkan hasil observasi terhadap referensi dan teori.



Gambar 3.7. Eksplorasi warna *scene 9 shot 1*  
(Dokumentasi pribadi, 2024)

Penulis melakukan eksplorasi terhadap *scene 5 shot 4*, dengan warna-warna gelap dari biru, hijau, dan coklat. Penggunaan warna hijau tua untuk *scene 9 shot 1*, lebih memberikan kesan yang busuk terutama pada latar yang dipilih. Sedangkan, penggunaan warna coklat menciptakan kesan kotor karena identic dengan tanah. Sehingga, kedua warna tersebut tidak sesuai dengan penyampaian suasana yang diinginkan, dan tetap menggunakan warna yang sesuai dengan referensi untuk penggambaran suasana pasif.

## 2. Produksi:

Tahap ini dilakukan setelah pra-produksi. Pada tahap ini, pembuatan animasi dan warna dilakukan dengan *software* Toon Boom Harmony. Proses dimulai dengan pembuatan *keyframe*, kemudian *in-between character*. Dilanjutkan dengan *clean-up*, dan *coloring*, sesuai dengan *character sheet*. Setelah keseluruhan animasi serta aset yang dibutuhkan selesai, tahap selanjutnya merupakan perekaman suara oleh pengisi suara sesuai kebutuhan. Selanjutnya, dilakukan pengamatan terhadap emosi karakter sebagai panduan dalam menentukan warna yang ingin disampaikan kepada penonton, berdasarkan hasil observasi dan referensi yang telah dikumpulkan.

## 3. Pascaproduksi:

Tahap akhir setelah produksi adalah pascaproduksi, di mana dilakukan proses *compositing* untuk menyelaraskan animasi dengan latar belakang yang sudah dibuat. Penyesuaian warna dan pencahayaan juga dilakukan untuk memastikan emosi karakter tersampaikan dengan jelas pada animasi “Sayangi Lambungmu”.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

Penulis mengaplikasikan hasil temuan dari observasi yang telah dilakukan ke dalam *color script* yang mencerminkan tiga arc berbeda untuk mendukung *mood* berdasarkan emosi karakter, yaitu *excited*, *anger*, dan *anguish*. Setiap emosi diwakili oleh palet warna yang dipilih berdasarkan analisis mendalam tentang bagaimana warna dapat mempengaruhi persepsi dan *mood* dalam sebuah visual.

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