

akan sadar akan situasi jika mereka sedang dalam bahaya. Hal ini juga dapat membuat mereka memiliki trauma dan ingat masa masa tersebut di saat mereka mengingat hal itu kembali (Davis, 1997)

2.4.3. Kesedihan

Kesedihan merupakan emosi negatif yang muncul di saat seseorang yang merasa kehilangan suatu tujuan ataupun sesuatu yang mereka cintai seperti sosok keluarga dan Hewan Peliharaan terutama kepada situasi yang mereka tidak bisa kontrol. (Lench, Tibbett, & Bench, 2016)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya ini merupakan film animasi yang berbasis animasi naratif yang berdurasi 8 menit 4 detik yang cerita ditulis oleh tim. Film animasi ini akan diproduksi dengan resolusi 1920x1080 pixel dengan 24 fps dan aspek rasio 16:9.

Film animasi ini juga merupakan animasi 2d yang akan digabung dengan animasi 3d untuk pergerakan tokoh, 3d base yang akan diilustrasikan untuk menjadi *Background*, animasi juga akan dilakukan proses *compositing* di proses pasca produksi agar dapat menyatukan konsep dan warna.

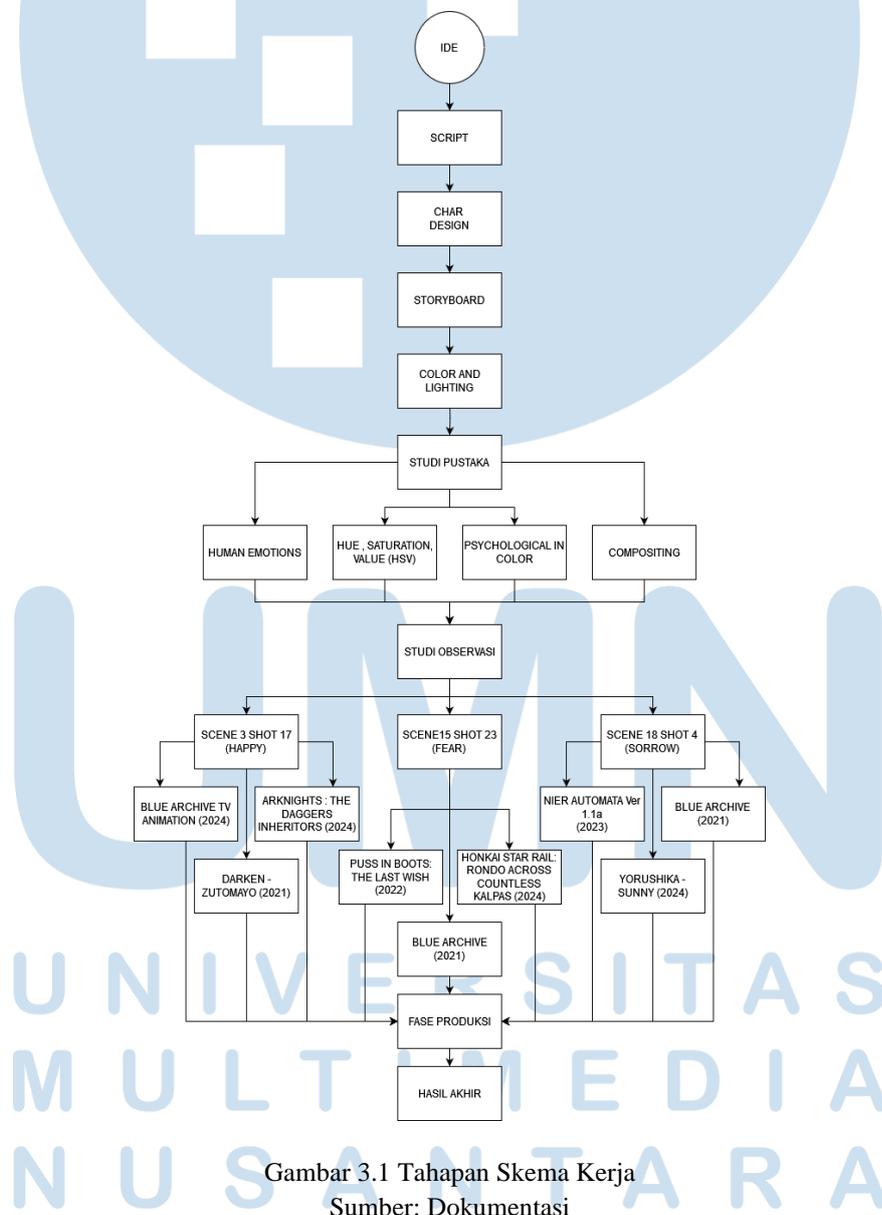
Konsep Karya

Konsep film kami berupa film animasi dengan menggunakan set *post-apocalypse* yang menceritakan tentang perjalanan *robot medic* yang bertemu dengan bayi di saat mengumpulkan *memory card* dari teman temannya yang sudah punah, karya ini lebih mendekati konsep seperti *Nier:Automata*, *The Last of Us*, dan juga Somali di dalam *environment design* dan segi cerita sebagai referensi. Film *Heart of Gear* menceritakan tentang *robot medic* yang mengurus anak yang ditemukannya sehingga ia bertumbuh menjadi orang yang besar sehingga, namun selain menunjukkan pertumbuhan anak, dunia di sekitar mereka juga berubah seiring waktu. Penulis dan kelompoknya juga menggunakan Indonesia sebagai patokan tempat dimana para tokoh berpetualang yang di mulai dari Jakarta, Bandung,

semarang, yogyakarta, dan yang terakhir surabaya, jadi karya kami dapat memberikan *insight* bagaimana jika indonesia berubah menjadi set *post-apocalypse*.

Tahapan Kerja

Penulis melakukan beberapa tahapan kerja dari proses pra produksi sehingga fase produksi, maka dari itu penulis membuat skema pengerjaan agar proses penulisan dapat berjalan dengan lancar



Gambar 3.1 Tahapan Skema Kerja
Sumber: Dokumentasi

1. Pra Produksi

a) Ide atau gagasan

Sebelum memulai fase observasi, penulis akan menjelaskan konteks, emosi, waktu, cuaca dan *environment* di sekitar tokoh yang ada di film *Heart of Gear* dengan menggunakan tabel.



Gambar 3.2 Scene 3 Shot 17 (a), Scene 15 Shot 23 (b), Scene 18 Shot 4 (c)

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dari gambar di atas, merupakan *storyboard* dari film *Heart of Gear*, penulis akan menjelaskan *shot* yang dipakai pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Penjelasan konteks, emosi, waktu dan cuaca, suasana *environment* dari *Shot* yang diambil

	<i>Scene 3 Shot 17</i>	<i>Scene 15 Shot 23</i>	<i>Scene 18 Shot 4</i>
Konteks	Ily kehilangan orang tuanya dan menangis keras, sehingga M3D1 datang dan mencoba untuk menghiburnya	5H4RP menyerang Ily setelah Ily kabur dari M3D1, Ily merasa ketakutan sampai ia tidak bisa bergerak	Ily menyesal atas perbuatannya setelah menjauhi M3D1 dan marah kepadanya
Emosi	Kesenangan	Bahaya	Kesedihan
Waktu dan Cuaca	11:00 / Cerah Berkabut	13:00 / Mendung	15:00 PM / Mendung
<i>Environment</i>	Eksterior, lokasi berada di monas yang sudah jatuh hancur.	Eksterior, lokasi berada di Surabaya, tempat berbasis perkotaan yang dikelilingi tanaman dan pohon	Eksterior, lokasi berada di surabaya, dikelilingi tanaman, bangunan yang sudah retak dan besi yang berkarat

b) Observasi

Secara observasi, penulis akan menggunakan beberapa animasi yang dapat mendukung emosi yang dirasakan kepada 3 *shot* di film *Heart of Gear*, emosi yang ingin ditelusuri merupakan emosi yang mendekati seperti:

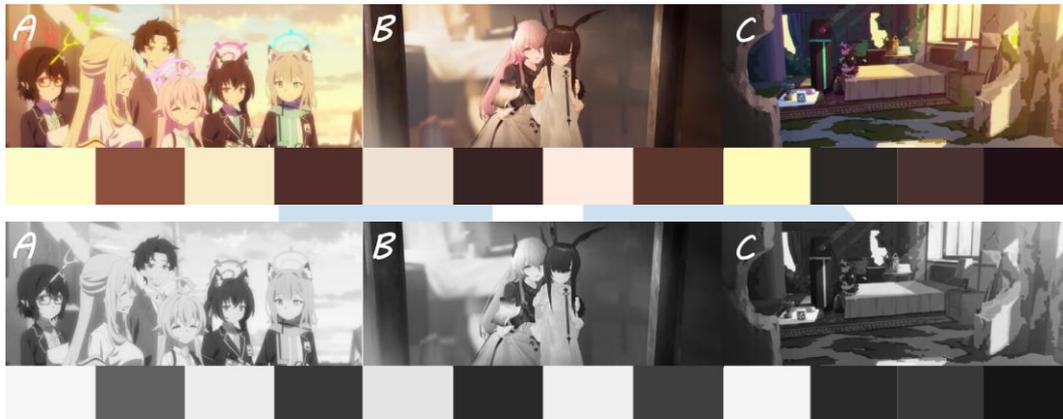
Tabel 3.2 Emosi yang Dipakai di *Shot*

<i>Scene</i>	Emosi yang diterapkan
<i>Scene 3 Shot 17</i>	Kesenangan
<i>Scene 15 Shot.23</i>	Bahaya
<i>Scene 18 Shot 4.</i>	Kesedihan yang mendalam

Proses observasi akan dilakukan dengan menggunakan observasi warna yang akan di *eyedropper shot* yang dibahas, penulis akan membandingkan warna yang dipakai di setiap *scene* dimulai dari warna *background* yang paling cerah dan paling gelap, tokoh yang paling cerah dan paling gelap juga.

1) *Scene 3 Shot 17*

Pada *scene 3 shot 17*, merupakan *Scene* yang mengekspresikan kesenangan dan ketenangan di momen yang mereka jalani bersama, maka dari itu penulis memilih 3 animasi yang mendekati suasana tersebut dan melakukan *eyedropper* kepada *scene* yang ditunjukkan, seperti gambar berikut:



Gambar 3.3. *Color Palette* untuk *Shot* di animasi (a) *Blue Archive TV Animation* (2024), (b) *Arknights: The Daggers Inheritors* (2024), (c) *Darken - Zutomayo* (2021).

Tabel 3.3 Konteks penjelasan 3 *Shot* yang dipilih untuk emosi kesenangan

Gambar	(a) <i>Blue Archive TV Animation</i> (2024)	(b) <i>Arknights: The Daggers Inheritors</i> (2024)	(c) <i>Darken - Zutomayo</i> (2021)
Penjelasan	<i>Task Force</i> berhasil melindungi sekolah mereka dari serangan para pembunuh bayaran, mereka merasa senang akan kesuksesan mereka melindungi sekolah mereka dengan bimbingan guru yang datang dari organisasi Schale.	Wis'adel mengingat momen momen sebelum Theresa meninggal, dan dibunuh oleh <i>Doctor</i> . Di <i>Scene</i> ini Theresa mengurus <i>Amiya</i> yang dulunya masih kecil sebelum ia sekarang menjadi pemimpin <i>Rhodes Island</i> .	<i>Robot</i> mengurus Balita yang ia temukan di reruntuhan bangunan, dan menyusainya. <i>Scene</i> ini menunjukkan momen momen di saat <i>robot</i> mengurus anak yang ditemukannya dari kecil sampai menjadi anak anak.

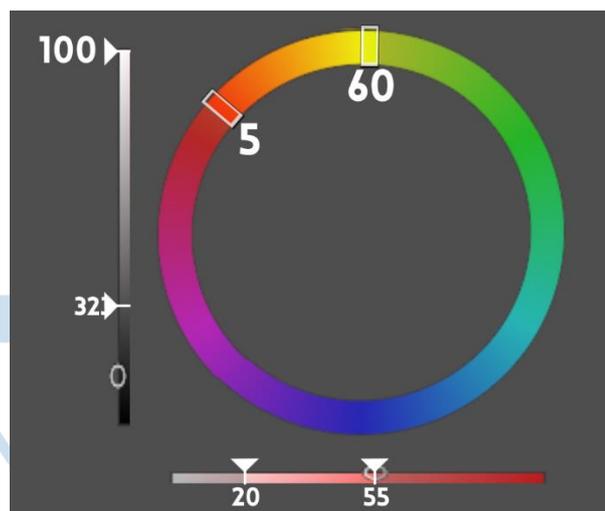
Dari contoh visual di atas, penulis akan menggunakan fitur *eyedropper* untuk mengukur *hue parameter* yang digunakan untuk menciptakan suasana kehangatan yang dirasakan oleh tokoh di dalam serinya.



COLOR CODE	FCFCC7	864F3B	F7DF9C	522E2B
HUE (H)	60	15	42	5
SATURATION (S)	21	55	20	48
VALUE (V)	99	55	98	32

Gambar 3.4 HSV Parameter untuk Shot di *Blue Archive TV Animation*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari perbandingan diatas, terlihat bahwa dari warna paling terang dan paling gelap yang digunakan *Blue Archive TV Animation* merupakan *hue* yang berkisar dari 5 - 60 derajat di bagian warna *warm* yang mayoritas berwarna oranye kekuningan, dan secara saturasi berkisar dari 20% - 55%, dan *value* yang dari 32%-99%.



Gambar 3.5 Rata Rata HSV di *Shot Blue Archive TV Animation*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

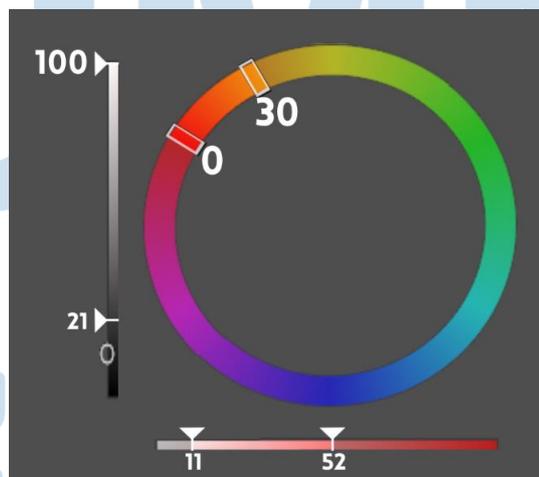
Dari perbandingan rata-rata HSV yang digunakan di *Blue Archive TV Animation*, dapat dilihat bahwa mereka lebih menggunakan *hue* yang berkesan *warm*, saturasi yang lumayan tajam, dan *brightness* yang relatif cerah.



COLOR CODE	EFE2D5	362424	FFEADF	59352B
HUE (H)	30	0	21	13
SATURATION (S)	11	33	13	52
VALUE (V)	94	21	100	35

Gambar 3.6 HSV Parameter untuk Shot di *Arknights: The Daggers Inheritors*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Secara penjabaran, di animasi pendek *Arknights: The Daggers Inheritors* menggunakan *hue* dari kisaran 0 - 30 derajat, yang menggunakan saturasi atau ketajaman warna dari kisaran 11% - 52%, dan *value* yang digunakan merupakan dari kisaran 21% - 100%.



Gambar 3.7 Rata Rata HSV di *Shot Arknights: The Daggers Inheritors*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

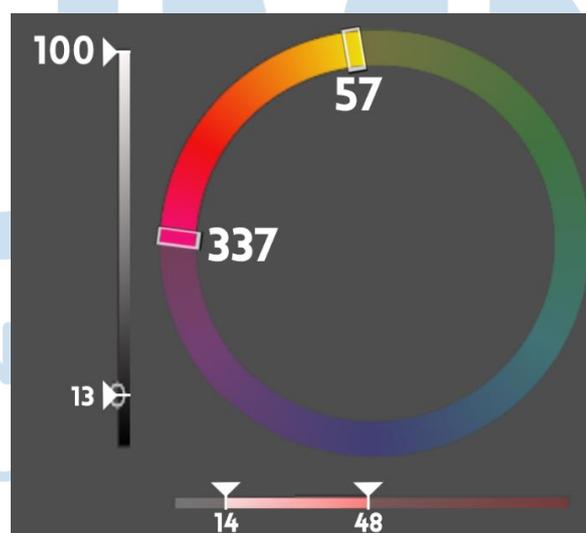
Arknights: The Daggers Inheritors juga menggunakan *tone* yang *warm*, untuk mengekspresikan momen berharga yang dialami seorang tokoh, mereka juga menggunakan saturasi yang tidak terlalu tajam dan juga *brightness* yang relatif cerah yang memiliki kesamaan di *Blue Archive TV Animation*. Dikarenakan di *shot* ini juga termasuk *shot indoor*, mereka menggunakan *highlight* yang juga terkesan *warm* dari warna merah ke oranye, dan juga *shadow* dari tokoh dan *environment*.



COLOR CODE	FEFBBB	2B2725	4A3230	211117
HUE (H)	57	20	5	337
SATURATION (S)	26	14	35	48
VALUE (V)	100	17	29	13

Gambar 3.8 HSV Parameter untuk Shot di Darken – Zutomayo

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.9 Rata Rata HSV di Shot Darken - Zutomayo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di Music Video *Darken* by Zutomayo, *hue* yang digunakan terbentuk dari kisaran 5 - 337 derajat, dengan saturasi dari kisaran 14% - 48%, dan *value* dari 13% - 100%. Dari gambar di atas, *Darken* dari Zutomayo juga menggunakan *warm tone* untuk mengekspresikan momen momen kecil yang dapat dilihat merupakan momen bahagia bagi tokoh anak dan *robot* yang diekspresikan melewati *highlight* yang *warm* dan *shadow* yang terpantul dikarenakan cahaya yang masuk. Secara kesimpulan dari 3 *shot* yang diambil untuk bahan referensi, rata-rata menggunakan *hue* yang berkisar dari 337 - 60 derajat, *saturation* yang berkisar dari 11%-55%, dan *value* yang berkisar dari 13%-100% untuk mengekspresikan emosi kebahagiaan dan kehangatan yang dirasakan tokoh.

2) Scene 15 Shot 23

Di *scene 15 shot 23* Ily dikejar *robot* yang rusak setelah mengetahui bahwa para *robot* yang menghancurkan Indonesia dan mereka yang membunuh para ras manusia, hal ini membuat Ily merasakan emosi bahaya, maka dari itu, berikut merupakan 3 contoh *shot* yang penulis pilih yang juga mengekspresikan ketakutan



Gambar 3.10 Color Palette untuk Shot di animasi (a) *Puss in Boots: The Last Wish* (2022), (b) *Blue Archive* (2021), (c) *Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas* (2024).

Sumber: Dokumentasi Pribadi

N U S A N T A R A

Tabel 3.4 Konteks penjelasan 3 *Shot* yang dipilih untuk emosi ketakutan

Gambar	(a) <i>Puss in Boots: The Last Wish</i> (2022)	(b) <i>Blue Archive</i> (2021)	(c) <i>Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas</i> (2024)
Penjelasan	Death mendatangi Puss dan ingin mencabut nyawanya, dan di <i>scene</i> ini juga ditunjukkan bahwa Puss akan harus melawan untuk nyawa terakhirnya	<i>Arius Squad</i> sedang bersiap siap untuk menyerang gereja di saat surat perdamaian antara sekolah Trinity dan gehhena akan dilaksanakan untuk membentuk revolusi.	<i>Black Swan</i> ingin mengetahui masa lalu Acheron dan mencoba kabur setelah ia mengetahui betapa berbahanya Acheron sebagai pembunuh

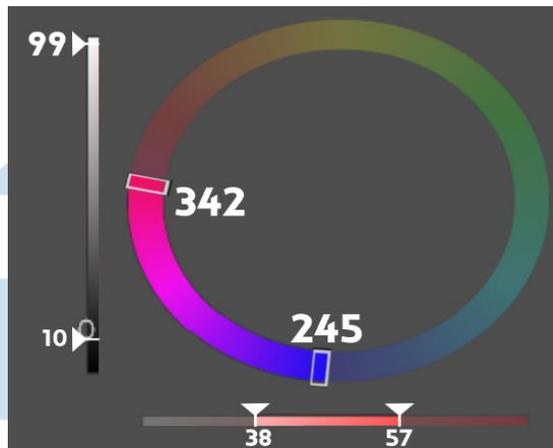


COLOR CODE	FC4D9E	1D1A3D	F699B5	130B19
HUE (H)	332	245	342	274
SATURATION (S)	69	57	38	56
VALUE (V)	99	24	96	10

Gambar 3.11 HSV Parameter untuk *Shot* di *Puss in Boots: The Last Wish*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di tabel perbandingan di atas, dapat dilihat bahwa *hue* yang dipakai di film *Puss in Boots: The Last Wish* menggunakan *hue* dari kisaran 245 - 342 derajat, saturasi dari kisaran 38% - 69%, dan *value* dari 99% dari yang paling terang sehingga 10% yang paling gelap.



Gambar 3.12 Rata Rata HSV di *Shot Puss in Boots: The Last Wish*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

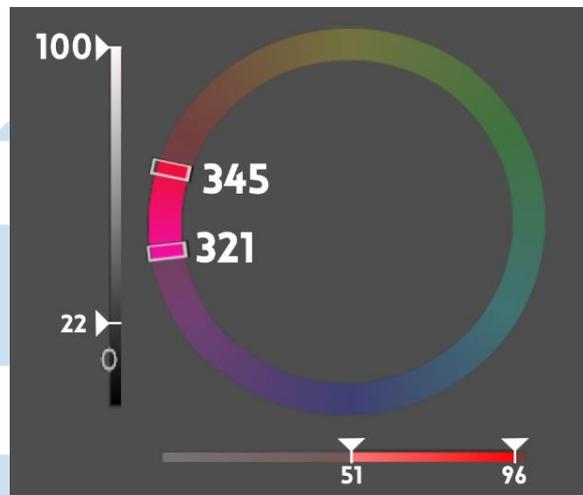
Di *Scene* ini dikarenakan hal yang ingin diekspresikan berupa ketakutan dari Puss dan kemisteriusan dari *Death*, mereka menggunakan warna yang terkesan *warm* untuk *highlight*, dan purple untuk mengekspresikan kemisteriusan dari *Death* disaat *scene* terakhir dimana Puss akan mencoba untuk melawan ketakutannya.

COLOR CODE	E85076	390217	FF7EBF	4B0833
HUE (H)	345	337	330	321
SATURATION (S)	66	96	51	89
VALUE (V)	91	22	100	29

Gambar 3.13 HSV Parameter untuk *Shot* di *Blue Archive*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di *Shot* ini, *Game Blue Archive* ini menggunakan *Hue* dengan kisaran 321 - 345 derajat, saturasi dari 51% - 96% dan *value* dari kisaran 100% yang paling terang sehingga 22% yang paling gelap.



Gambar 3.14 Rata Rata HSV di *Shot Blue Archive*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

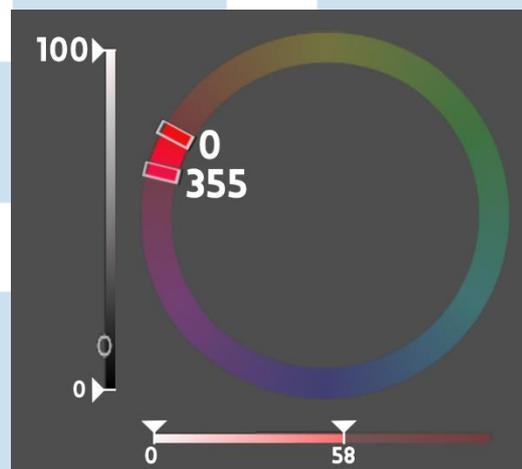
Game Blue Archive ini juga menggunakan warna *warm* yang terang untuk *highlight* dari *background*, tokoh, dan juga menggunakan ungu tua untuk warna *shadow*, hal ini dilakukan karena untuk menunjukkan semisterius apa sosok *Arius Squad* yang tiba tiba muncul untuk menghancurkan perdamaian di antara sekolah Trinity dan Gehenna.

COLOR CODE	CF4C56	000000	FEA9AA	0C0505
HUE (H)	355	0	359	0
SATURATION (S)	63	0	33	58
VALUE (V)	81	0	100	5

Gambar 3.15 HSV Parameter untuk *Shot* di *Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di dalam *short animation* dari *Honkai Star Rail* ini menggunakan *hue* dari 355 - 0 derajat, saturasi dari kisaran 0%-63%, dan *value* sebesar 100% yang paling terang, sehingga 0% yang paling gelap.

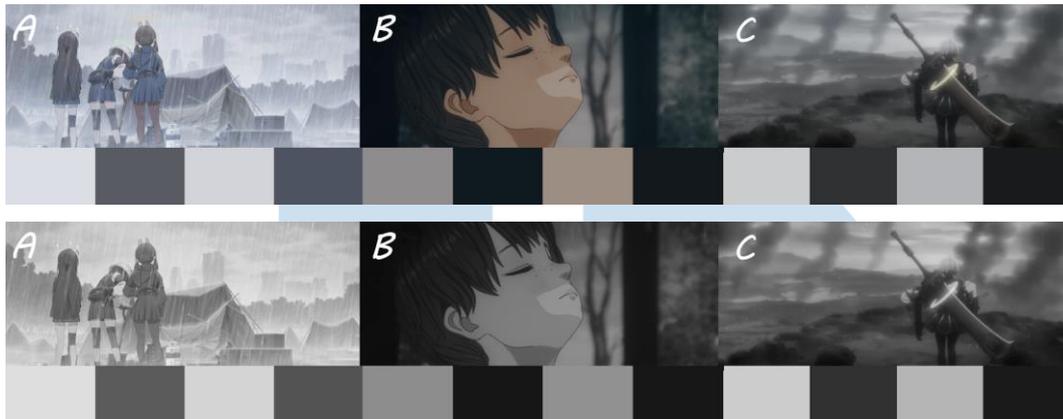


Gambar 3.16 Rata Rata HSV di *Shot Honkai Star Rail: Rondo Across Countless Kalpas*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di dalam *shot* ini, mereka menggunakan warna dengan *brightness* yang sangat terang dan sangat gelap untuk warna bayangan, warna yang mereka pakai hampir menggunakan hanya 1 warna yaitu warna merah untuk mengekspresikan ketakutan mendalam yang diekspresikan oleh *Black Swan*. Secara kesimpulan, dari ketiga *shot* yang dipilih, rata rata menggunakan *hue* yang berkisar dari 245-0 erajat dengan *saturation* yang berkisar dari 0%-96% dan *value* yang berkisar dari 0%-100% untuk mengekspresikan emosi ketakutan.

3) *Scene 18 Shot 4*

Pada *scene 18 shot 4*, Ily menyesal terhadap perbuatan yang dibuat olehnya terhadap sehingga ia menangis dan mengalami emosi yang bernama kesedihan yang mendalam atau grief, Penulis akan menggunakan 3 *shot* dari game *Blue Archive*, *Sunny* dari Yorusihika, dan *NieR: Automata* a1.1, yang memiliki emosi yang sama dengan apa yang ingin penulis terapkan dari *scene 18 shot 4*,



Gambar 3.17 Color Palette untuk Shot di animasi (a) *Blue Archive* (2021), (b) *Sunny - Yorushika* (2024), dan (c) *NieR: Automata 1.1a* (2023).

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3.5 Konteks penjelasan 3 Shot yang dipilih untuk emosi kesedihan

Gambar	(a) <i>Blue Archive</i> (2021)	(b) <i>Sunny - Yorushika</i> (2024)	(c) <i>NieR: Automata 1.1a</i> (2023)
Penjelasan	Tenda yang dianggap markas dan tempat tinggal <i>Rabbit Squad</i> telah hancur dikarenakan badai yang terjadi, sebagian dari alat mereka rusak dan mereka hanya dapat berdiri menatap markasnya yang hancur karena badai.	Anak lelaki sedang mencium aroma hujan dan lari ke kuburan ayahnya yang telah wafat.	2B menggendong 9S yang telah dibunuh oleh dirinya berkali kali dikarenakan 9S memiliki <i>Virus</i> yang dapat membuat dunia <i>robot</i> hancur. Ia mempertanyakan hal yang ia lakukan dan sudah lelah dengan hal yang dilakukannya berulang ulang.

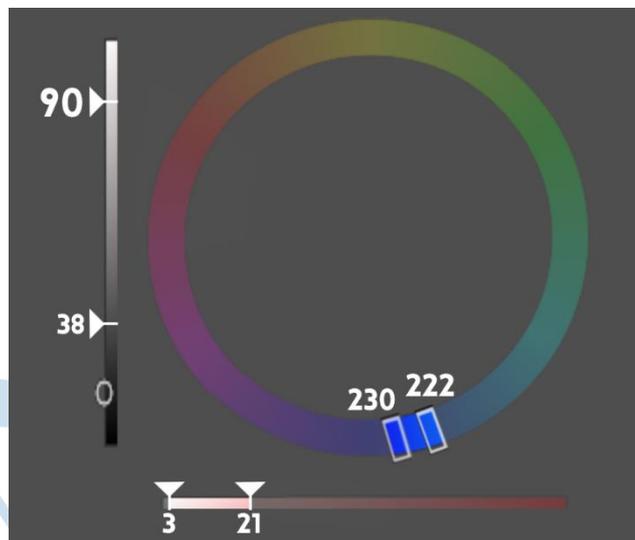


COLOR CODE	DBDEE5	585B62	D3D4D9	4D5361
HUE (H)	222	222	230	222
SATURATION (S)	4	10	3	21
VALUE (V)	90	38	85	38

Gambar 3.18 HSV Parameter untuk Shot di Blue Archive

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada game Blue Archive dapat dilihat bahwa hue yang mereka gunakan untuk Shot yang mengekspresikan grief merupakan hue yang berkisar dari 222 - 230 derajat, saturasi dengan ketajaman 3% - 21%, dan value dari 38% - 90% yang diliputi oleh environment dan tokoh.



Gambar 3.19 Rata Rata HSV di Shot Blue Archive

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Secara HSV Blue Archive menggunakan warna yang dominan dengan Biru yang dapat dibilang cold dengan saturasi yang rendah, yang memang sesuai dengan

keadaan di dalam cerita berupa *Rabbits Squad* yang kehilangan tenda mereka yang mereka anggap rumah sendiri, dan mereka semua merasa putus asa akan hal yang terjadi dan mencoba untuk mencari barang yang masih tidak rusak tertimpa badai.

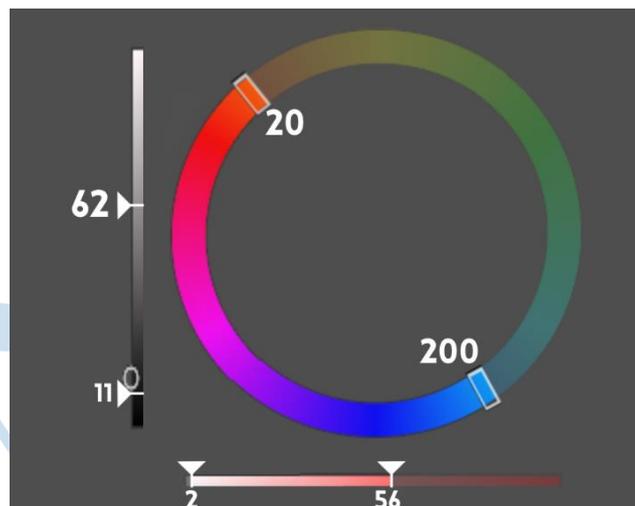


COLOR CODE	8F8C8D	0E1920	9D8E84	12181B
HUE (H)	340	203	24	200
SATURATION (S)	2	56	16	33
VALUE (V)	56	13	62	11

Gambar 3.20 HSV Parameter untuk Shot di *Sunny* – Yorushika

Sumber: Dokumentasi Pribadi

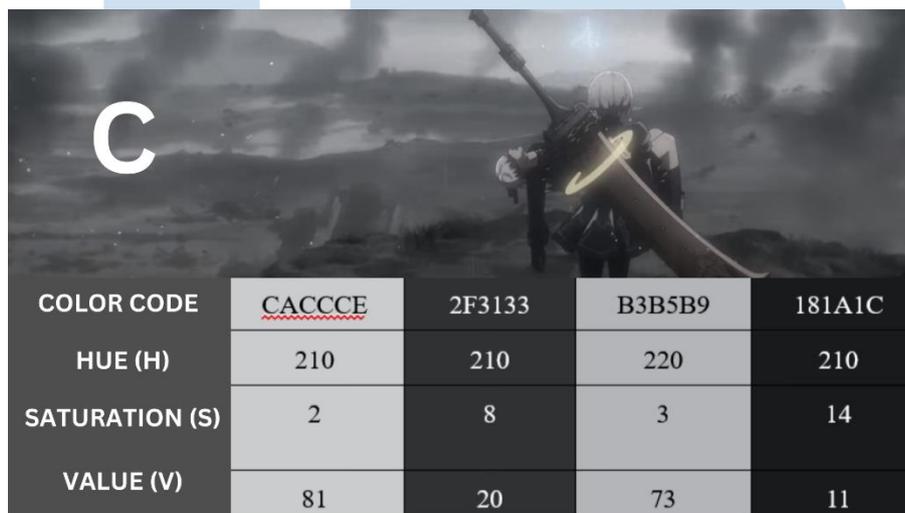
Sunny dari Yorushika menggunakan *tone deaf* dengan warna yang *warm* dan *cold*, dengan *hue* yang berkisar dari 200 - 24 derajat, saturasi dari 2% -56% dan *value* 11%-62%,



Gambar 3.21 Rata Rata HSV di *Shot Sunny* - Yorushika

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di *Shot* ini dapat dilihat juga bahwa warna yang dipakai berupa gabungan dari biru dan merah, yang dapat dibidang merupakan warna *primer* yang dipakai untuk membedakan warna dari *highlight* yang *warm*, dan *shadow* yang *cold* dari *Shot* ini. secara *saturation* Yorushika menggunakan saturasi yang tinggi untuk warna kulit tokoh, dan saturasi yang rendah untuk *background* dan pewarnaan *shadow*.



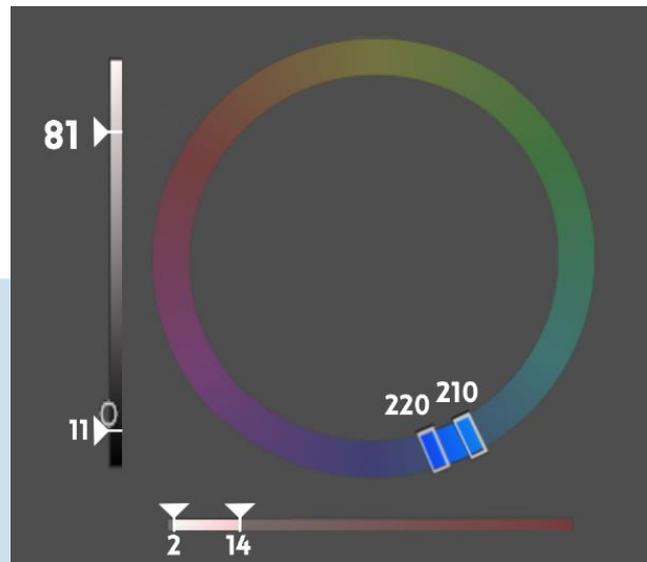
COLOR CODE	<u>CACCCE</u>	2F3133	B3B5B9	181A1C
HUE (H)	210	210	220	210
SATURATION (S)	2	8	3	14
VALUE (V)	81	20	73	11

Gambar 3.22 HSV Parameter untuk *Shot* di NieR: Automata a1.1

Sumber: Dokumentasi Pribadi

di dalam NieR Automata, mereka menggunakan set peperangan dan juga konsep *post apocalypse* dimana manusia hampir punah, dan di *Shot* ini penonton ditunjukkan bagaimana situasi dunia sekitar, di *shot* ini NieR menggunakan *hue* dari kisaran 210 -220 derajat, saturasi dari 2%-14%, dan *value* dari 11%-81%.

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 3.23 Rata Rata HSV di *Shot* NieR: Automata a1.1
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nier Menggunakan saturasi yang sangatlah rendah, dan untuk menggambarkan rasa sedih dari tokoh 2B, mereka menggunakan warna yang dominan biru, agar berkisar *cold*. di *scene* ini, ditunjukkan bahwa 2B sedang menggondong 9S yang telah dibunuh oleh tangannya sendiri, dan 2B mempertanyakan apa ia harus selalu membunuh orang yang dicintai untuk menyelamatkan dunia. Secara rata-rata dari 3 *shot* yang telah diambil secara referensi, untuk mengekspresikan kesedihan yang mendalam, *hue* yang digunakan adalah 24-200 derajat, *saturation* yang berkisar dari 2%-56%, dan *value* dari 11%-90%.

c) Studi Pustaka

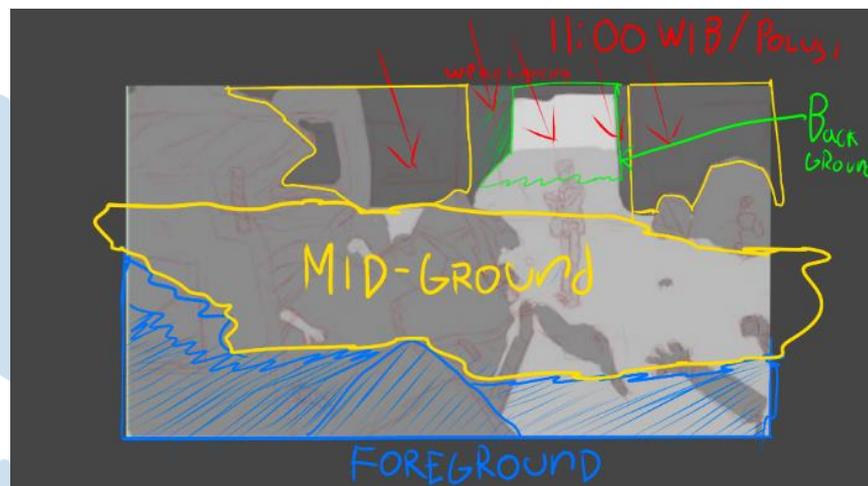
Tabel 3.6 Tabel Studi Pustaka

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Wilms & Oberfeld (2018)	<i>Hue, Saturation, Value (HSV)</i>	Untuk menjadi acuan dalam penggunaan <i>hue, saturation, dan value</i> di dalam <i>Scene 3 Shot 17, Scene 15 Shot 23. & Scene 18 Shot 4.</i>
Agoston (2013)		
Scott (2022)		
Steinvall (2007)		

Nadhiroh (2015)	<i>Psychology In Color</i>	Untuk menjadi acuan dalam penentuan emosi positif atau negatif dan warna yang memicu emosi kesenangan, bahaya, dan kesedihan.
Brinkman (2006)	<i>Compositing</i>	Untuk menjadi acuan dalam proses layouting tokoh dan <i>environment</i> .
Goleman (1995)	<i>Human Emotions</i>	Untuk menjadi acuan dalam proses emosi yang dirasakan oleh “Ily” seperti emosi kesenangan, bahaya, dan kesedihan
Kurtz & Welch (2016)		
Lench, Tibbett, & Bench (2016)		
Davis (1997)		

d) Eksplorasi Bentuk dan Teknis

- Penulis melakukan analisa *Scene* yang bergantung dengan konteks, waktu, dan situasi.



3.24. Analisa Scene

Sumber: Dokumentasi Pribadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- Penulis melakukan *value study analysis* untuk *scene* yang di bahas, sebagai contoh, *scene 3 shot 17*, di *scene* ini penulis ingin memfokuskan terhadap *robot* yang menggendong bayi.



3.25. *Value study*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

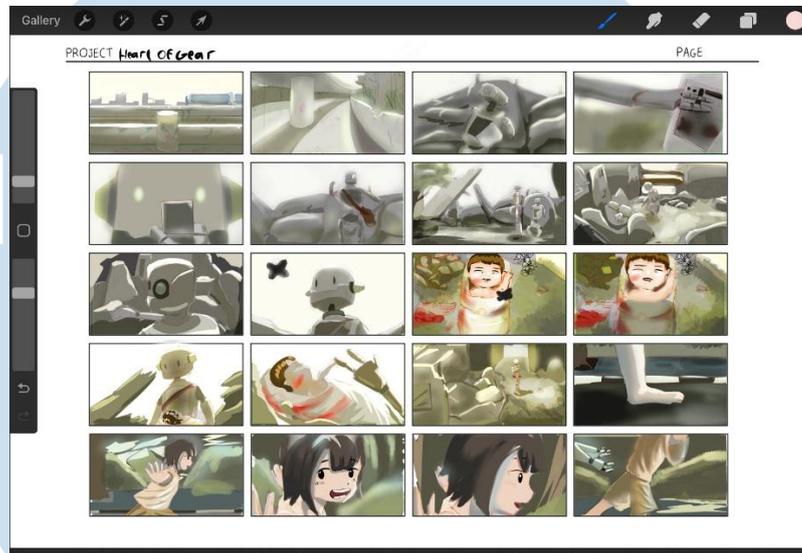
- Penulis melakukan proses *color study*, sebagai contoh, pada *scene 3 shot 17*, penulis ingin mood yang dirasakan hangat dan ingin menyampaikan mood yang kuat, maka dari itu warna kuning untuk melambangkan joy, penulis akan menggunakan warna yang saling bertetangga untuk memberikan mood yang kuat



3.26. *Color study*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Setelah *color study*, penulis juga melakukan *planning* pewarnaan di seluruh *scene* yang ada di film *Heart of Gear*, yaitu pembuatan *color script*.



3.27. *Heart of Gear* First Scene Color Script

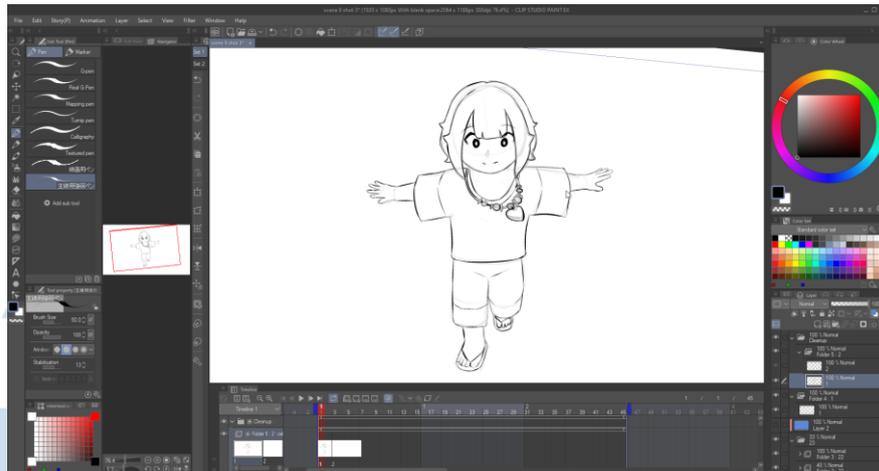
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Produksi

Di saat proses produksi, penulis akan bertugas untuk mengerjakan *clean up*, *colorist*, dan sebagian dari *environment design*, dengan cara menyesuaikan gambar agar tetap konsisten dengan *character design*, sehingga warna *base* dari tokoh tersebut, setelah selesai melakukan *clean up* dan *color*, penulis akan mengeksport *sequence* untuk menjadi PNG dengan *background* yang transparan agar mempermudah proses *editing* di pasca produksi.

- 1) Penulis melakukan pekerjaan yang bermula dari proses *clean up*, *colorist*, dengan menggunakan *software* seperti *Clip Studio Paint* sehingga dengan menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* untuk proses *color correction*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.28. Proses *Clean Up*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 2) Pada proses *lining* setelah penulis mendapatkan *file* dari *inbetween*, penulis akan memulai proses *lining* dimana penulis akan melakukan *lineart* yang sesuai dengan direksi dari *inbetween*, *lining* yang dilakukan menggunakan *layer* biasa yang akan dilapisi dengan *pen brush* yang tajam, hal ini dilakukan dikarenakan secara direksi, untuk mengekspresikan hal seperti *post apocalypse* yang basisnya memang berantakan dan banyak sekali alam yang berkeliaran, penulis melakukan *lining* secara tidak rapi atau tidak menggunakan *vector layer* atau *vector* untuk proses *line arting*.



Gambar 3.29. Proses *Clean Up & Color*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

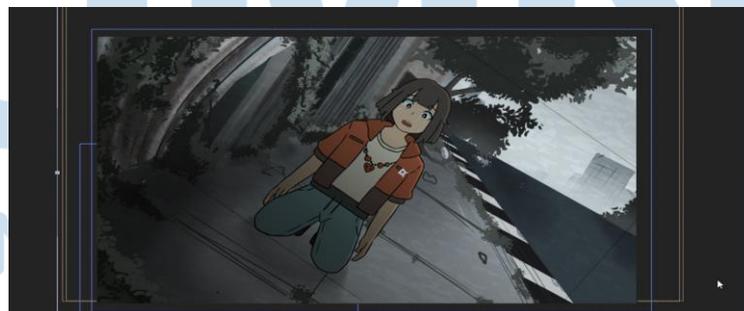
- 3) Setelah selesai melakukan *lining* di seluruh *keyframe* di *inbetween*, penulis akan melakukan *color drop* sesuai dengan *character sheet* yang

menggunakan *base color*, untuk mewarnai tokoh dari film pendek tim penulis. Setelah semua *frame* diwarnai dengan *base color*, penulis akan melakukan proses ekspor dengan format PNG, hal ini dilakukan agar file yang digambar dapat memiliki *background* transparan agar *frame* yang dihitung dapat lebih sesuai dan dapat diatur untuk proses *post production* dan *compositing*. Untuk mengatur kecepatan tokoh bergerak untuk menyesuaikan *timing* yang dilakukan di Aplikasi *Clip Studio Paint*. Setelah itu penulis menggabungkan *background* yang telah disediakan



Gambar 3.30. Hasil Dari Penggabungan Layer Tokoh Bersama Dengan *Background*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 4) Pada fase ini, penulis akan melakukan animasi seperti pergerakan kamera, dan proses *blending* agar warna semua aset dapat menjadi warna yang sama dan sesuai dengan *color script*.



Gambar 3.31. Hasil Akhir dari proses *compositing*
Sumber: Dokumentasi Pribadi