

mempengaruhi perilaku seseorang sebab emosi ini memiliki sifat yang sangat intens. Orang yang sedang berduka cenderung akan terkejut, mati rasa, malu, ataupun gelisah. *Grief* sendiri tidak selalu menyangkut kematian ataupun kehilangan, *grief* dapat terjadi karena sebuah kejadian yang menghasilkan sebuah trauma dalam. Kehilangan identitas diri, kurangnya rasa aman, dan rasa kewalahan merupakan efek samping dari *grief* (Smith, 2016).

2.9. ESCAPISM

Escapism merupakan sebuah mekanisme penanggulangan dari kejadian traumatik atau menghindari realita. Hal ini biasanya dilakukan karena stress berat yang dirasakan oleh seseorang yang membuatnya mencari aktivitas yang dapat membantu rasa sakit tersebut. *Escapism* hadir dalam bentuk bermimpi, hiburan, atau hobi yang berlebihan. Seorang dapat terjerumus kepada kebiasaan negatif walaupun mereka tahu konsekuensinya, untuk menghilangkan masalah mereka secara sementara, (Musil, 2020)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Animasi “Words of Raya” adalah film animasi pendek yang diproduksi oleh Studio Da Cattito yang memiliki durasi kurang lebih 6 menit. Animasi tersebut merupakan karya yang dibuat untuk tugas akhir anggota pada studio Da Cattito yang menggunakan media 2D. Film “Words of Raya” sendiri memiliki genre komedi dengan drama. “Words of Raya” dibuat untuk mengangkat isu disleksia pada anak-anak yang masih kurang diketahui oleh masyarakat awam. Judul dari “Words of Raya” memiliki makna tersirat dimana tokoh, Raya yang mengidap disleksia kesulitan menulis dan membaca, yang mana mendorong makna dari kata yang diucapkan olehnya.

Cerita “Words of Raya” dimulai dengan Raya (7) yang berfantasi melawan sebuah rubah di sebuah gunung karena telah menculik Bu Anita (25). Namun ketika

dia ingin menembak, senapannya macet hingga membuatnya tertembak sebab kaget. Imajinasi Raya dibuyarkan ketika dia sadar bahwa dia sedang di tengah ulangan. Raya pun mencontek Ari (7), dan mengumpulkan kertas ulangannya. Bel berbunyi menandakan kelas berakhir, Raya tidak memperhatikan materi dan mencoret coret buku gambarnya. Tidak lama kemudian Raya dipanggil oleh Pak Guru untuk membaca buku, namun Raya tidak dapat membacanya hingga membuat Raya menangis. Pak guru yang kesal menyuruh Ari untuk membaca bukunya. Raya yang sedang menangis tiba tiba berimajinasi bahwa dia masuk ke dunia fantasi dimana dia melawan seekor raja singa yang jahat.

3.2. Konsep Karya

Cerita “Words of Raya” merupakan cerita yang diambil berdasarkan adik dari direktur Da Cattito. Tokoh Raya merupakan mengalami beberapa macam drama sepanjang durasi film yang dapat dipecah menjadi dunia fantasi dan juga realita. Awalnya animasi “Words of Raya” akan terjadi pada tiga latar utama yaitu di rumahnya sendiri, di sekolah, dan panggung dunia fantasi. Di rumah Raya, Raya akan diajari oleh ibunya untuk membaca dan juga menulis setelah terjadinya tantrum karena buku gambarnya yang diambil oleh pak guru, yang membuatnya dipermalukan di depan kelas. Ibu Raya merupakan tokoh mentor karena dia yang menenangkan Raya dan juga mengajarkan, namun setelah melakukan proses brainstorming ide tersebut tidak jadi digarap karena kami menganggap konsep naratif menjadi terlalu luas.

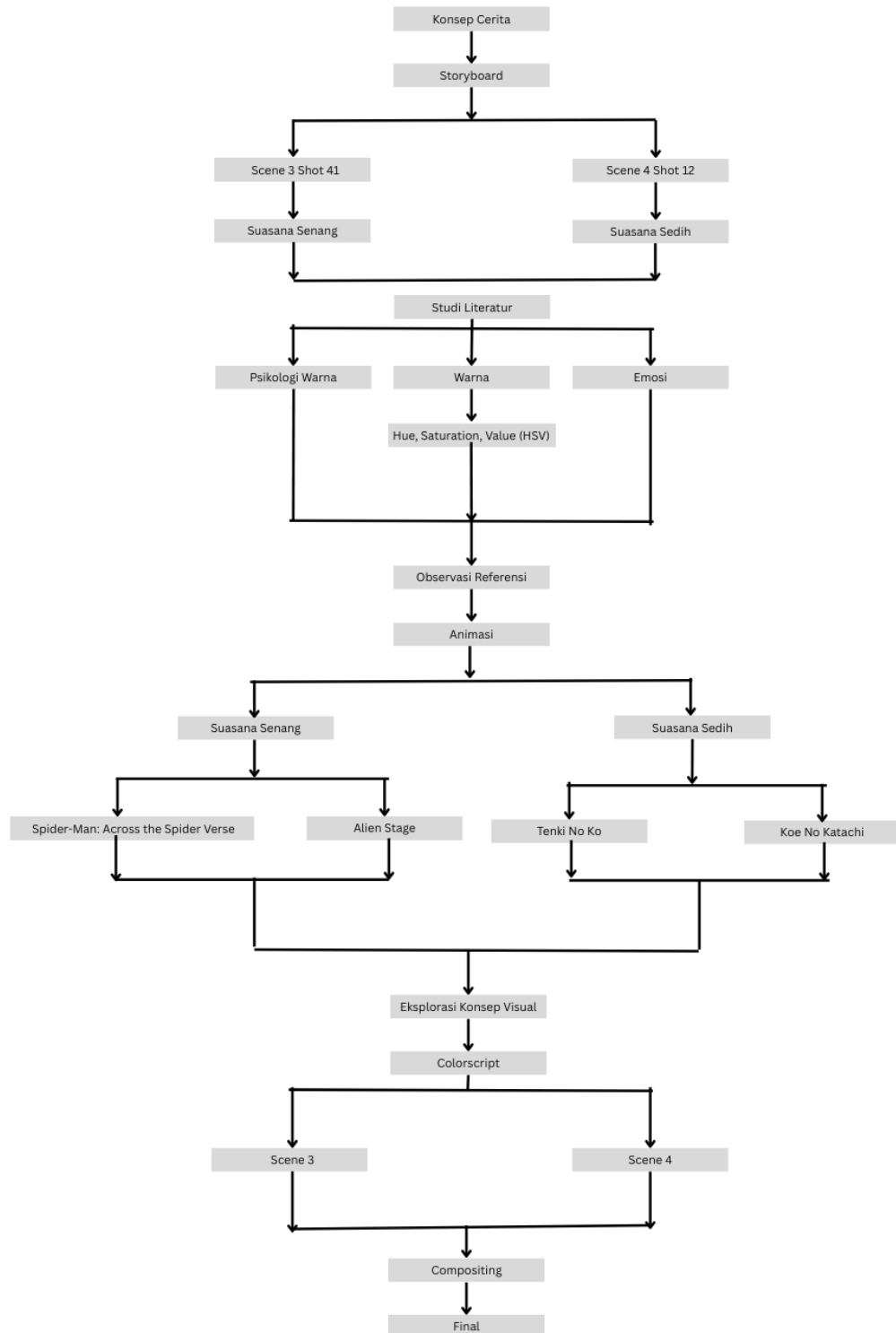
Cerita “Words of Raya” digarap untuk mengurangi kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai disleksia. Dengan adanya animasi ini, dibuat sebuah upaya untuk menjelaskan disleksia dan pengaruhnya ke pengidap kepada masyarakat umum. Disleksia sendiri merupakan kesulitan belajar yang lumayan sering hadir pada anak anak. Animasi ini diupayakan untuk menghilangkan stigma bahwa anak yang mengidap disleksia itu bodoh.

“Words of Raya” akan dibuat menggunakan teknik animasi 2D dengan *style children animation*. Hal ini karena animasi “Words of Raya” memiliki rating G atau bisa untuk ditonton semua umur, namun difokuskan ke anak-anak. *Color*

Script, Concepting, dan seterusnya akan dilakukan menggunakan Clip Studio Paint dan Procreate. Di *storyboard* kan dengan *Toon Boom Story Pro* dan diproduksi menggunakan *Toon Boom Harmony*. Untuk tahap editing dan compositing, akan digunakan Adobe After Effect dan juga sedikit *Adobe Premiere*.



3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Skema Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.1. Pra produksi

a. Gagasan Cerita

Gagasan cerita dari “Words of Raya” adalah untuk menceritakan bahwa pengidap disleksia itu hanya tidak bisa membaca dan menulis, bukan berarti mereka bodoh. Hal ini digambarkan melalui tokoh Raya yang kesulitan untuk membaca dan penulis namun di akhir film akhirnya belajar bagaimana untuk melakukan aksi tersebut. Ide cerita ini akan menghasilkan media animasi 2D, agar dapat menjadi media pembelajaran bagi orang awam. Pembelajaran tersebut akan muncul ini karena ide cerita yang diambil berdasarkan cerita nyata.

Peran penulis merupakan *color and lighting artist* yang mana penulis harus melakukan observasi pada media film, animasi, maupun game untuk membantu perancang *color script*. Tokoh Raya mengalami perubahan emosi dari *Joy* menjadi *Grief* yang mengefek kepada warna yang akan digunakan untuk memperlihatkan perubahan drastis tersebut. Observasi ini akan dilakukan menggunakan teori warna dan juga *color script* untuk mempertegas makna dari *scene* tersebut. Emosi *joy* terjadi ketika Raya sedang dirayakan di dunia fantasinya karena telah mengalahkan raja singa. Dia sangat kanget dan juga senang sebab aksinya membuatnya di apresiasi oleh masyarakat. Sedangkan *grief* terjadi ketika Raya dipermalukan karena buku gambarnya yang digunakan untuk *escapism* diperlihatkan di depan kelas. Dia merasakan malu dan kesedihan luar biasa sebab satu satunya medium kesenangannya malah dijadikan bahan lelucon.

b. Observasi

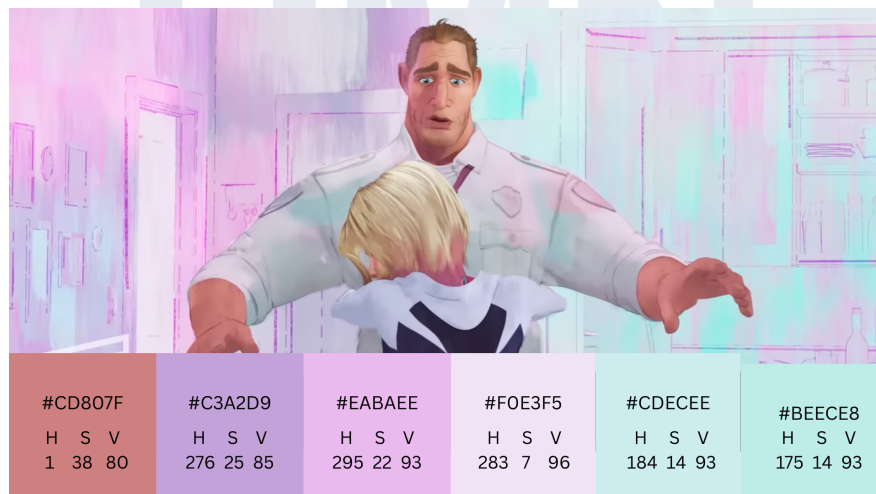
1. Suasana *Joy*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan observasi suasana *Joy* yang dirasakan oleh tokoh dalam film. Suasana *Joy* itu berpengaruh pada tata pencahayaan dan *color palette* serta *color script* yang digunakan untuk menggambarkan emosi tersebut. Kedua animasi ini diambil dari *genre*

yang sama untuk yaitu *action* dan juga drama untuk memperlihatkan variasi penggunaan warna dalam film dengan kesamaan *genre*.

Penulis akan mengambil contoh *color script* dari film “Spider-Man: Across The Spider Verse” dan juga Finding Nemo”. “Spider-Man: Across The Spider Verse” di rilis oleh Sony Pictures pada tahun 2023 dan disutradarai oleh Joaquim Dos Santos. Sedangkan “Finding Nemo” merupakan animasi oleh Disney yang di rilis pada tahun 2003 dan di sutradarai oleh Andrew Stanton.

Pada observasi ini, penulis akan menggunakan metode *color quantization* untuk mengumpulkan *color palette* dalam sebuah *shot*. *Color quantization* merupakan teknik untuk mengurangi jumlah piksel warna dalam suatu gambar tanpa mengubah penampilan gambar secara drastis (Adiwijaya, 2013). *Color quantization* merupakan metode yang cocok untuk tahap observasi karena dapat menunjukkan piksel warna yang paling dominan dalam gambar dan mempermudah pemilihan *color palette*. *Color quantization* akan dilakukan melalui website di internet bernama Online PNG Tools agar hasilnya lebih akurat. Dalam website ini, penulis akan memilih untuk mengatur pengambilan warna menjadi 6 piksel warna agar mempersempit palet warna yang akan di observasi maupun eksplorasi.



Gambar 3.2 *Color Palette* “Spider-Man: Across The Spider Verse”
(Sumber: Youtube - Scene City 2024)

“Spider-Man: Across The Spider Verse” merupakan sekuel dari “Spider-Man: Into The Spider-Verse”. Film ini mengangkat cerita kehidupan Miles Morales yang sedang beradaptasi dengan kekuatan barunya dan menempuh kehidupan barunya. Pada *shot* ini, diperlihatkan tokoh sampingan yaitu Gwen Stacy yang memeluk ayahnya setelah berargumen yang menghasilkan suasana *Joy* karena telah berdamai. *Shot* ini fokus pada bagian background dimana warna yang digunakan tidak natural tetapi artistik. Gwen sendiri melakukan *escapism* sebelum terjadi gambar 3.2 dengan menjelajahi *multiverse* tanpa ada keinginan untuk menghadapi pertengkaran antara dia dan ayahnya.

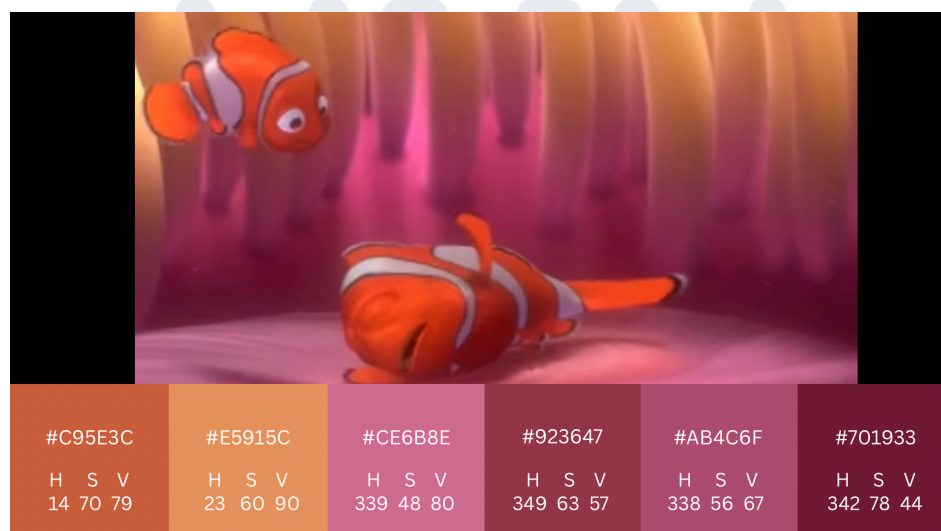
Shot ini mencakup *hue* dari 1 hingga 295° yang memperlihatkan variasi warna yang digunakan. Warna yang digunakan cenderung merupakan warna pastel. Warna dengan *hue* yang tidak mirip derajatnya hanya kulit ayah yang berada di 1°. Saturasi yang digunakan relatif rendah yaitu dari 7% hingga 38% saja. Sedangkan *Value* yang digunakan berada di 80% hingga 96%. *Value* yang sangat berdekatan dengan satu sama lain yang menandakan bahwa warna yang digunakan sangat terang.

Perasaan Gwen digambarkan menggunakan *Hue* pastel yang berkonotasi menenangkan. *Hue* yang digunakan di gambar 3.2, memiliki nominal yang sangat bervariasi untuk menghasilkan variasi warna serta perasaan campur aduk dari Gwen. Saturation di nominal yang rendah berdasarkan psikologi warna untuk menunjukkan kelembutan perasaan tokoh. *Value* yang digunakan sangat tinggi yang menandakan keceriaan dari tokoh sendiri. *Value* yang tinggi memperjelas perasaan tokoh yang sangat kuat.

Berdasarkan teori psikologi warna oleh Plutchik (1980), warna biru muda, merah muda, dan juga ungu muda memiliki arti yang bertolak belakang dengan suasana yang digambarkan pada gambar 3.2. Hal ini terjadi sebab “Spider-Man: Across the Spider Verse” menggunakan pendekatan visual yang artistik dengan berfokus dengan penggunaan warna pastel. Pastel merupakan warna dengan *value* yang tinggi dengan

saturation yang rendah untuk menciptakan warna yang terlihat lembut dan juga menenangkan (Pramesti & Sakya, 2022). Pada tokoh ayah, terdapat sebuah kontras warna jingga dengan warna pastel lainnya. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah fokus pada bagian tengah layar karena menaruh warna dengan hangat ditengah warna dingin. Titik fokus tersebut akhirnya menghasilkan sebuah kontras (Wang & Durmus, 2025). Gambar 3.2 menghasilkan emosi perasaan *love* dan *joy* dengan memperlihatkan ketenangan tokoh.

Gambar 3.2 menggunakan skema warna *split complementary* sebab menggunakan warna merah muda dan ungu pastel dan dipadukan dengan biru muda yang kehijauan. Merah muda dan biru muda menjadi warna dominan yang digunakan pada bagian *background* dalam *shot*. Penggunaan warna pastel pada ketiga warna menghasilkan efek *dreamy* dan *harmonious*. Hal ini didorong lagi dengan penggunaan tata pencahayaan yang berupa *High-Key Lighting*. Gambar 3.2, minim memiliki bayangan yang kuat dari kedua tokoh dengan suasana yang sangat cerah dan juga positif. *High-key lighting* biasanya digunakan untuk scene *dreamy* seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3.3 *Color Palette* Finding Nemo
(Sumber: Youtube - Trogdoor17 2011)

“Finding Nemo” mengangkat cerita tentang seorang ayah ikan yang mencari anaknya sebab telah diculik oleh manusia. Pada gambar 3.3, di perlihatkan tokoh emo, sang anak ikan, yang sangat gembira untuk akhirnya pergi sekolah dan berusaha membangunkan ayahnya yang masih setengah terlelap. Shot ini terjadi pada awal animasi dimana akhirnya Nemo cukup tumbuh untuk pergi kesekolah. Martin, ayah Nemo, sangat melindungi anaknya dari faktor eksternal apapun yang membuatnya sungkan untuk pergi mengantar Nemo ke sekolah.

Pada animasi ini, warna yang digunakan memiliki *hue* dari 14° hingga 349°. *Hue* paling dominan merupakan merah muda yang merupakan warna *background* dalam animasi. *Saturation* nya animasi ini dominan rendah yaitu 48% hingga 78%, yang mana menunjukkan bahwa seberapa kuat warna yang digunakan untuk melambangkan perasaan Nemo. *Value* yang digunakan pada *scene* ini juga mayoritas tinggi yaitu dari 44% hingga 90%. *Value* yang 44% dan 90% ini menghasilkan perbedaan antara warna tokoh dan juga *background* yang digunakan, yang mana membuat tokoh terlihat menonjol.

Warna warna yang digunakan pada animasi ini mengikuti teori psikologi warna yang diimplementasikan menggunakan HSV. Warna dengan *value* dan *saturation* yang tinggi melambangkan *scene* yang ceria. Penggunaan saturasi rendah yang sedikit membuat gambar terlihat lebih hidup dan *vibrant*, mengikuti perasaan Nemo. Warna jingga sendiri melambangkan kesemangatan dan kemudaan berdasarkan psikologi warna, sesuai dengan emosi yang dirasakan maupun fisik tokoh Nemo dalam animasi ini.

Gambar 3.3 menggunakan warna yang lumayan menyatu dengan satu sama lain sebab penggunaan warna merah muda, merah, dan jingga yang dominan. Warna tersebut merupakan warna *analogous*, yang mana digunakan untuk memperlihatkan zona nyaman dari kedua tokoh sebab warna latar dan tokoh memiliki kesatuan. Warna jingga merupakan warna yang paling berbeda dari segi *Hue*, karena digunakan untuk mewarnai kedua

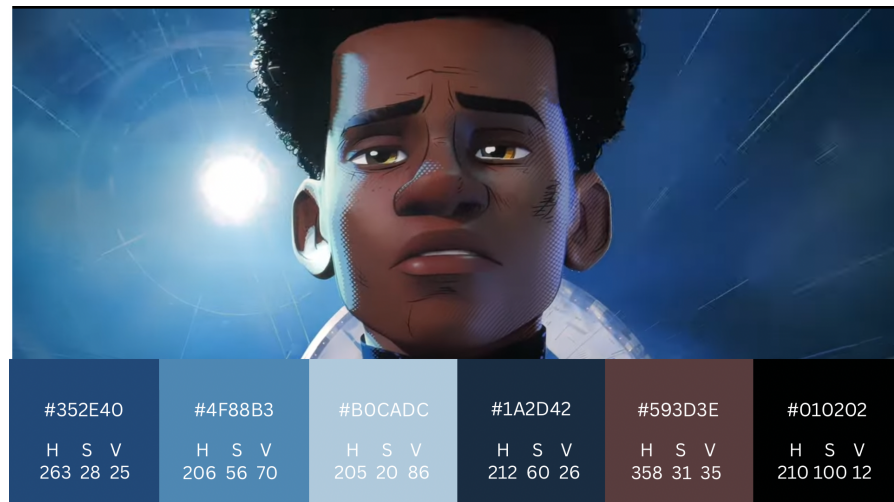
tokoh utama dalam animasi. Warna merah menghasilkan efek kehangatan dinamika keluarga kedua tokoh. Sedangkan merah muda sendiri memiliki makna cinta yang dapat menggambarkan kasih sayang antara ayah dan anak. Penggunaan warna yang variatif pada gambar 3.3 menghasilkan makna yang dalam dan juga emosi yang dikategorikan sebagai *Joy*. *Joy* adalah perasaan senang yang lumayan intens, terapan antara *serenity* dan *ecstasy* (Plutchik, 1980).

Gambar 3.3 juga menggunakan teknik tata pencahayaan berupa *Natural Lighting*. *Natural lighting* ini terjadi karena latar waktu pada gambar merupakan pagi hari di laut perairan dangkal. Penggunaan matahari sebagai pencahayaan utama menghasilkan tata pencahayaan yang seimbang dan merata. Tidak ada bagian dalam gambar yang terlalu gelap maupun terlalu terang. Ada sedikit *bounce lighting* yang terjadi karena warna Anemone yang terpantul dibagian tempat Martin tertidur. Pencahayaan tersebut menghasilkan sebuah *depth* bahwa *background* yang digambarkan bersifat interaktif.

2. Suasana *Grief*

Tahap ini mencakup observasi film yang menggambarkan suasana *Grief* dan perasaan intens sebab sebuah kejadian. Seperti suasana *Joy*, suasana *Grief* juga akan mempengaruhi penggunaan warna yang dipilih. suasana *Grief* cenderung memiliki *color palette* yang kelam dan pudar untuk menyampaikan makna dari film tersebut.

Film yang akan diobservasi untuk suasana *Grief* menggunakan film yang sama pada suasana *Joy*. Hal ini dilakukan untuk memperlihatkan kontras emosi dan suasana yang terjadi dalam satu film. Bagaimana sebuah film dapat menghasilkan variasi emosi tertentu secara efektif. Penggunaan dua animasi untuk menggambarkan dua emosi yang berbeda juga digunakan agar eksplorasi memiliki kontinuitas dan masuk akal secara naratif.



Gambar 3.4 *Color Palette* “Spider-Man: Across The Spider Verse”
(Sumber: Youtube - Maximoffs 2020)

Gambar 3.4 merupakan shot dimana Miles Morales merasa kecewa kepada Gwen karena telah membohonginya. Dalam keseluruhan film sebelum shot ini, Miles merasa sangat gembira karena akhirnya bisa masuk ke komunitas sesama Spider-Man. Kesenangan tersebut dibuyarkan ketika pada klimaks cerita diperlihatkan bahwa Ayahnya harus meninggal dahulu agar dia bisa menyelamatkan dunia, tetapi dia sendiri yang paling terakhir diberitahu. Gwen yang selama ini membantu dia dan mendukungnya untuk menjadi diri sendiri, ternyata menyembunyikan informasi penting tentang keluarga yang mana menghancurkan hati Miles. Kekecewaan besar tersebut masuk dalam kategori *grief* dan *disapproval*.

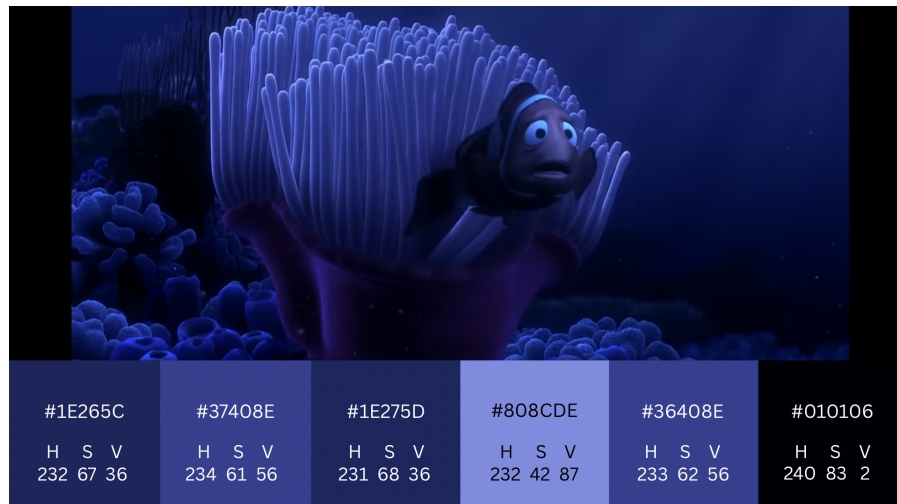
Shot pada gambar 3.4 menggunakan *hue* yang tinggi yaitu 205° hingga 358°. *Hue* yang digunakan mayoritas merupakan warna biru tua. Sedangkan *Saturation* yang digunakan berada di 20% hingga 100%. *Value* pada *shot* ini sendiri berada di 12% hingga 86%. *Value* yang berbeda drastis perbedaan nominalnya digunakan menciptakan sebuah kontras dan juga fokus kepada karakter.

Hue yang digunakan merupakan warna biru, biru memiliki makna kesedihan, cocok dengan makna dari *shot* ini. *Saturation* cenderung memiliki nominal yang rendah untuk menyampaikan makna yang kelam

dan muram. Namun, saturasi yang tinggi juga memperlihatkan perasaan kekecewaan intens Miles. *Value* sendiri berada di nominal yang cenderung sangat rendah untuk menciptakan suasana gelap dan kelam. *Value* yang tinggi menjadi titik fokus untuk menghasilkan sebuah *framing* dalam *shot*.

Berdasarkan teori Plutchik (1980), duka merupakan sebuah kategori sedih yang paling kuat. Perasaan duka hadir dalam gambar 3.4 sebab tokoh Miles yang dikhianati oleh Gwen yang telah menyembunyikan takdir ayahnya. Perasaan duka ini digambarkan dengan warna biru yang intens dengan paduan warna hampir biru hitam untuk menghasilkan sebuah perasaan murung Miles. Tokoh Miles yang sedang melihat kebawah dengan tatapan kecewa menjadi fokus dari gambar karena dikelilingi dengan warna yang lebih terang seperti putih dari sinar matahari. Kontras tersebut juga hadir melalui *framing* warna putih dan biru muda dari matahari dan gelap dari langit sisi kanan yang membuat mata terfokus ke bagian tengah. Bagaimana suatu objek ditata sesuai dengan kebutuhan visual merupakan artian dari framing (Lannom, 2025).

Gambar 3.4 menggunakan tata pencahayaan natural lighting dan juga *bounce lighting*. *Natural lighting* digunakan untuk memperlihatkan keseluruhan aksi yang sedang terjadi pada scene. Miles sedang membelakangi matahari yang membuat mukanya terlihat lebih gelap dibandingkan seharusnya. *Bounce lighting* juga digunakan untuk menyorot bentuk muka bagian kanan maupun kiri serta ekspresi Miles. Penggunaan kedua pencahayaan ini membuat scene terlihat lebih dramatis dan juga menghasilkan emosi *grief* yang lebih kuat.



Gambar 3.5 *Color Palette* “Finding Nemo”
(Sumber: Youtube - Zsolty Diz 2013)

Gambar 3.5 terjadi pada awal film “Finding Nemo” dimana Martin baru saja terbangun dan kaget ketika tahu bahwa hari sudah menjadi malam.. Dia baru sadar bahwa istrinya telah hilang dimangsa oleh ikan lainnya demi melindungi telur ikan mereka. Telur ikan ternyata sudah dimakan oleh ikan pemburu dan dia merasa sangat kaget. Martin tidak percahaya bahwa apa yang telah terjadi merupakan realita dan bukan mimpinya saja.

Hue yang digunakan pada *shot* ini berada di nominal 131° sampai 240° . Derajat yang tinggi dengan *color palette* yang sangat biru. *Saturation* yang digunakan ada di presentasi 61 hingga 83, dengan *value* 2% hingga 87%. *Saturation* yang tinggi digunakan untuk membuat warna terlihat intens. *Value* yang tinggi juga membuat penonton dapat fokus kepada tokoh Martin yang berada di depan anemone tersebut. Tanpa *value* tersebut, Martin akan terlihat sembunyi atau terlalu berbaur dengan latar.

Penggunaan teknik HSV pada gambar 3.5 menjelaskan bahwa *shot* ini dirancang untuk menghasilkan suasana yang intens. Perasaan intens tersebut hadir dalam *hue* dominan biru, melambangkan kesedihan, dan juga *Value* yang rendah. *Value* yang rendah menghasilkan warna yang sangat pekat dan intens sesuai dengan perasaan tokoh Martin yang sadar atas kematian istri dan anak anaknya. *Value* yang lebih tinggi

dibandingkan sekitarnya menghasilkan sebuah kontras sesuai dengan pernyataan Lannom (2025). *Saturation* yang tinggi menekan perasaan suram dan ketakutan dari tokoh.

Framing dari gambar 3.5 berfokus kepada Martin yang sedang seorang diri di lautan yang luas. Hal ini dilakukan melalui penggunaan kontras warna gelap dengan latar belakang yang berwarna cenderung biru. Warna gelap seperti hitam memiliki 2 makna yang cocok dengan gambar 3.5 yaitu misteri dan kematian (Lakshmi, 2023). Misteri sebab keberadaan istrinya yang tidak diketahui dan kematian karena implikasi bahwa kemungkinan istri meninggal sebab dimangsa. Kategori kesedihan yang cocok dengan emosi yang dirasakan oleh Martin merupakan *grief*. *Grief* adalah rasa duka yang dirasakan oleh seseorang sebab kehilangan seseorang maupun sesuatu. Rasa *grief* datang dari kemungkinan Martin yang ditinggalkan oleh seluruh keluarganya tanpa ada berita konkrit.

Tata pencahayaan yang digunakan pada gambar 3.5 merupakan *natural lighting*. *Natural lighting* hadir dari sinar bulan yang menyinari tempat tinggal martin. Sebab sinar bulan yang tidak sekuat cahaya matahari, pencahayaan masih terlihat sangat gelap dan banyak bayangan. Pencahayaan ini juga membuat detail dari latar tempat terlihat menyatu dengan satu sama lain. Namun tokoh Martin terlihat menonjol sebab anemone yang mendapat pencahayaan yang lebih pekat.

c. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Agar penulis dapat mengetahui perubahan *mood* yang signifikan pada *Shot* yang akan dikembangkan, harus dilakukan eksplorasi terlebih dahulu. Eksplorasi ini berupa eksperimen penggunaan warna pada *color script* untuk melihat kecocokan warna dengan emosi yang disampaikan. Eksplorasi juga mencakup analisis konteks, makna, dan juga suasana dari *shot* yang telah dipilih. Eksplorasi *color script* akan dilakukan dengan mengambil contoh dari referensi pada film yang telah di analisis.

Scene 3 Shot 41 adalah *shot* dimana Raya dirayakan oleh penduduk dunia fantasi karena telah mengalahkan raja singa. *Shot* ini memperlihatkan Raya yang kaget namun sangat senang karena telah menyelamatkan penduduk dari diktator. *Scene 4 shot 12* merupakan *shot* dimana Raya dipermalukan karena pak guru yang memperlihatkan buku gambar di depan kelas. Hal ini membuat Raya menangis dan menjadi konflik terbesar yang terjadi seiring film.



Gambar 3.6 Eksplorasi *Color Script* Scene 3 Shot 41
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 3.6, penulis melakukan eksplorasi *color script* menggunakan *scene 3 shot 41* suasana *Joy*. Penulis menggambar dua varian dari *shot 41*, satu lebih keunguan dan dengan warna serta pencahayaan yang lebih intens sedangkan satunya lagi terlihat memiliki *value* tinggi dan *flat* secara *lighting*. *Flat* dalam konteks ini bermakna kurangnya variasi warna atau kedalaman untuk menghasilkan visual yang bersih (Daniel, 2023). Gambar 3.6 juga dilakukan untuk memperlihatkan *escapism* yang dilakukan oleh Raya. Pada gambar pertama, dibuat sebuah fokus kepada tokoh Raya yang memiliki warna dengan *value* yang lebih tinggi serta *hue* yang berbeda.. Tokoh Raya sendiri di gambar ini menjadi titik fokus karena tidak pencahayaan terlihat *flat* sedangkan kerumunan dengan pencahayaan dramatis seperti *hard lighting*. Hal ini diperkuat lagi menggunakan background yang digelapkan untuk lebih berbaur dengan warna dari kerumunan. Perbauran warna ini dikombinasikan untuk memperlihatkan tokoh Raya yang sedang merasakan emosi *Joy* setelah berhasil menyelamatkan temannya.

Pada gambar kedua, penulis menggunakan dominan warna pastel di keseluruhan gambar. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan efek lembut secara visual dan juga untuk melambangkan bahwa Raya telah berbaaur penuh dengan masyarakat hewan. Gambar kedua juga tidak memiliki kontras dalam aspek *value* maupun *saturation* untuk mencapai keselarasan tersebut. Keseluruhan dari gambar kedua menggunakan natural lighting dan *high-key lighting* sesuai dengan latar tempat dimana shot sedang terjadi. Penggunaan *high-key lighting* membuat gambar terlihat minim kontras. Namun, hasil pada gambar kedua tidak cocok dengan konteks karena tidak ada kontras untuk menghasilkan fokus kepada tokoh Raya yang sedang dirayakan.



Gambar 3.7 Eksplorasi *Color Script Scene 4 Shot 12*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.7 merupakan eksplorasi suasana *Grief* untuk *scene 4 shot 12*. Seperti *scene 3 shot 41*, penulis melakukan dua eksplorasi untuk membandingkan hasil dari *color script*. Pada gambar pertama, warna yang digunakan terlihat memiliki *value* tinggi dengan sebuah pencahayaan spotlight dari bagian atas. Hal ini dilakukan untuk memperlihatkan perasaan Raya yang merasa dikucilkan dan sendirian antara teman teman kelasnya yang sedang menertawainya. Efek ini juga dilakukan untuk memperlihatkan perasaan *Grief* yang sangat kuat oleh tokoh Raya dengan menggunakan *Low-key lighting* untuk mendramatisir shot. Tokoh Raya juga menjadi fokus dari gambar karena memiliki warna dengan *value* dan juga *saturation* yang lebih tinggi. Emosi *grief* juga digambarkan untuk memperlihatkan bahwa Raya kehilangan rasa aman di kelasnya sendiri.

Gambar kedua memiliki banyak perubahan dibandingkan dengan gambar pertama. Perbedaannya lumayan besar antara kedua gambar sebab penggunaan pencahayaan dari samping atau *Side lighting* dengan latar tempat yang terlihat memiliki tint biru yang lebih pekat. Tint biru yang dimasukan melalui multiply digunakan untuk melambangkan emosi *Grief* Raya. Pada eksplorasi ini, penulis lebih menekankan aspek psikologi warna sedih untuk memperlihatkan perbedaan suasana yang digambarkan. *Side lighting* juga dipilih untuk menekan ekspresi Raya yang sedang menahan menangis. Hasil merupakan *shot* yang terlihat emosi *Grief* lebih kuat. dengan kontras yang besar dengan background.

3.3.2. Produksi

Pada produksi sendiri, penulis diberikan tanggung jawab sebagai perancang keseluruhan *color script* film “Words of Raya”. Setelah melakukan eksplorasi *Pre-Color Script*, penulis akan melakukan akan merancang *color script*nya sendiri. *Color script* akan mencakup *coloring*, sedikit *shading*, dan *highlight*, thumbnail *storyboard* pada aplikasi *Procreate* dan juga *Adobe Photoshop*. File ini akan dijadikan sebagai referensi pewarnaan pada langkah produksi dan juga compositing setelah disetujui oleh anggota kelompok.

3.3.3. Pascaproduksi

Pada pascaproduksi, *color script* yang telah dibuat akan digunakan sebagai patokan *coloring*, *shading*, dan *highlight* di bagian compositing. *Colorist* akan menggunakan berbagai macam effect pada *Adobe After Effect* untuk menyesuaikan hasil agar menyerupai warna dan emosi yang telah disetujui. Hal ini dilakukan agar makna yang telah digambarkan pada *color script* dapat tersampaikan juga pada bagian *compositing*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

“Words of Raya” terdiri dari 7 *scene* dan 136 *shot*, namun untuk perancangan *color script*, hanya *shot* yang paling penting dari setiap *scene* yang akan diwarnai.