

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Penulis bersama dengan tim membuat film pendek fiksi animasi sebagai karya Tugas Akhir dengan judul “Lament”. “Lament” yang merupakan film pendek animasi dengan genre drama psikologis, mengambil tema duka, kehilangan, pernikahan, bunuh diri, dan kecemasan. Film yang dibuat berdurasi 9 menit dan diperuntukkan kepada penonton dengan jangkauan umur 16 tahun ke atas. Format film “Lament” berupa video MP4/H.264 dengan kecepatan bingkai sebesar 24 fps. Resolusi dari filmnya adalah 4K UHD dengan aspek rasio 16:9.

#### Konsep Karya

##### a. Konsep Penciptaan

Film pendek fiksi animasi yang menceritakan perjuangan seorang wanita dalam menghadapi wujud dari rasa sakit dan kesedihannya saat ingin melanjutkan kehidupan 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 Killedthecat 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”.

Visual dari animasi “Lament” menggunakan *lineless* dengan pencahayaan yang kontras pada tokoh. “Lament” mengambil duka sebagai salah satu tema yang ingin disampaikan. Maka dari itu, perancangan warna pada film disesuaikan dengan emosi-emosi yang dialami tokoh utama saat sedang melalui proses berduka.

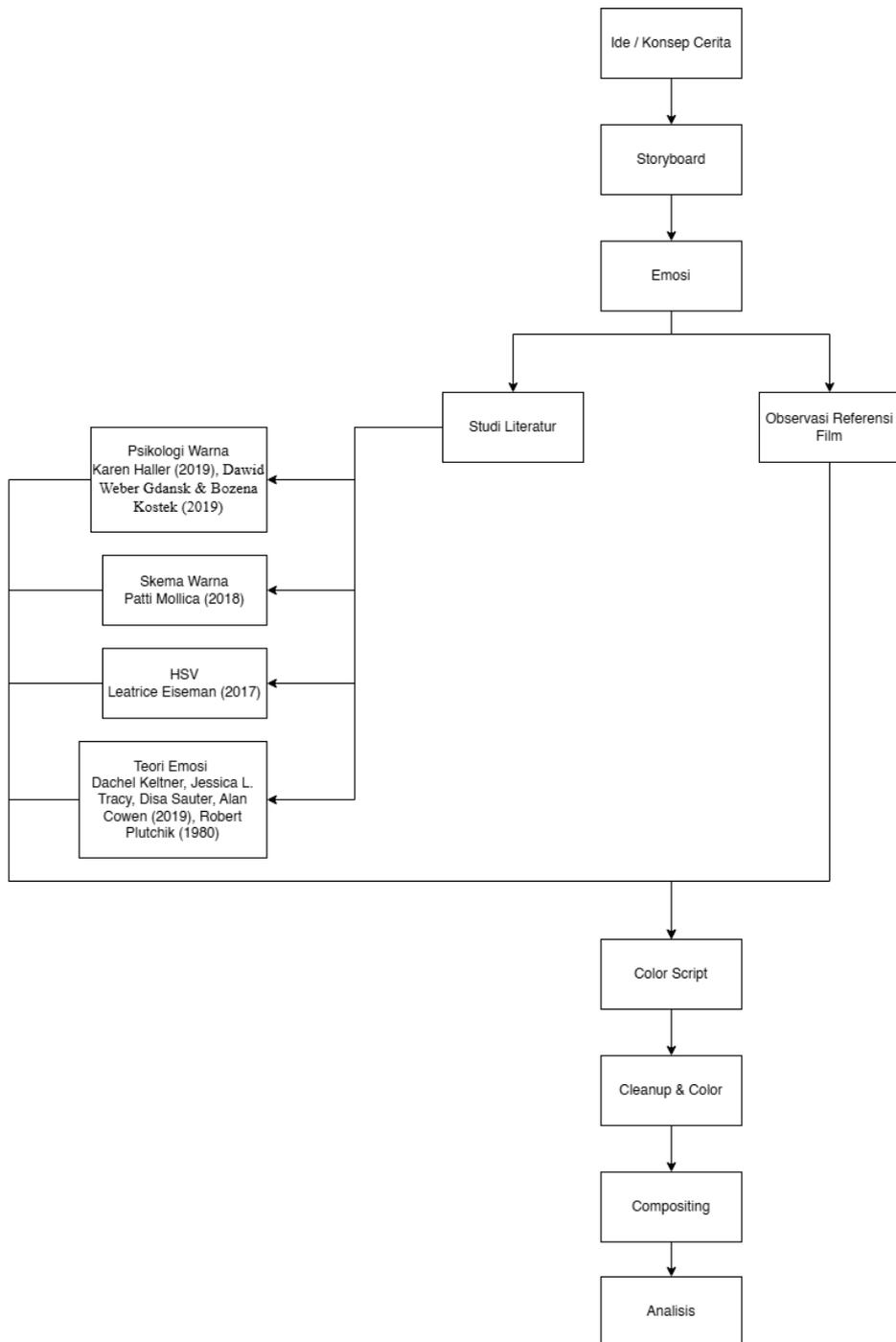
## Tahapan Kerja

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

Cerita dari “Lament” ditulis dengan tema kehilangan dan duka dari pengalaman ditinggal oleh seseorang akibat bunuh diri namun tidak mengetahui alasan dibalik tindakan tersebut. Selama cerita berlangsung, tokoh utama “Lament” mengalami beberapa emosi. Penulis menjabarkan emosi-emosi yang dialami tokoh sebelum memulai pembuatan *color script*.





Gambar 3.1 Skema Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

## b. Observasi

Penulis melakukan pengamatan pada beberapa film dan serial animasi dari segi warna agar dapat membantu perancangan dari warna “Lament”. Adegan film-film yang diamati merupakan adegan yang menunjukkan 3 emosi yang berbeda dengan jelas. Penulis menggunakan sebanyak 2 referensi film untuk setiap emosi. Pengamatan dilakukan dengan menjabarkan warna palet yang digunakan dari skema warna ditambah dengan HSV yang akan dikaitkan dengan teori psikologi warna. Warna palet diperoleh dari *website* sekunder untuk mendeteksi warna film referensi yaitu <https://color.adobe.com/create/color-wheel> dan <https://colors.co/>.

### 1. Emosi Bahagia

Penulis melakukan observasi dari film “Ride Your Wave” (2019) dari Studio Science Saru dan “Ratatouille” (2007) dari Walt Disney Studios untuk membantu perancangan warna dalam mendukung emosi bahagia. Penulis memilih kedua adegan pada film-film tersebut karena menunjukkan emosi yang dialami tokoh dengan tingkatan dan jenis yang serupa dengan film animasi yang dirancang, termasuk adegan *flashback*, dan latar waktu pada siang atau sore hari.



Gambar 3.2 Warna Palet Film “Ride Your Wave” (a) dan “Ratatouille” (b)  
(Sumber: “Ride Your Wave”, 2019. “Ratatouille”, 2007.)

Berikut merupakan tabel narasi dari serial dan film yang dijadikan sebagai acuan observasi untuk mendukung emosi bahagia pada tokoh film perancangan.

Tabel 3.1 Narasi Serial dan Film Animasi Observasi Emosi Bahagia

Judul Film/Serial	“Ride Your Wave” (2019)	“Ratatouille” (2007)
Gambar	3.2 (a)	3.2 (b)
Narasi	Menceritakan mengenai Hinako yang sedang berduka karena pacarnya, Minato meninggal dunia ketika sedang menyelamatkan orang di laut. Hinako kemudian menyadari dia bisa memanggil Minato dalam wujud air jika dia menyanyikan lagu yang sering mereka nyanyikan bersama. Adegan yang menunjukkan emosi bahagia pada film terjadi saat Hinako mengingat kembali salah satu masa bahagia mereka saat Minato masih hidup.	Film animasi “Ratatouille” bercerita tentang seorang tikus bernama Remy yang memiliki impian untuk menjadi koki. Dengan mengontrol Linguini dengan menarik rambutnya, Remy mulai memasak di restoran ternama di Paris. Adegan yang dijadikan referensi untuk emosi bahagia pada film tersebut adalah adegan ketika Anton Ego, seorang kritikus makanan terkenal, mengingat memori masa lalu saat dia memakan masakan ibunya.

Pada film “Ride Your Wave” dan “Ratatouille”, kedua tokoh menunjukkan raut wajah yang tersenyum, mengindikasikan jika mereka mengalami emosi bahagia (Keltner, Tracy, et al., 2019). Kedua tokoh mengalami emosi bahagia dan kepercayaan secara bersamaan. Tokoh Hinako mengalami emosi bahagia karena senang menghabiskan waktu bersama Minato, seorang sosok yang dia sayangi, sedangkan Anton Ego merasa bahagia karena suka dengan masakan ibunya. Kedua tokoh mengalami emosi kepercayaan karena berada di dekat orang-orang yang mereka percayai dan sayangi. Merujuk kepada teori roda emosi Plutchik

dan konteks cerita, penulis menyimpulkan kedua tokoh mengalami tingkatan emosi bahagia tertinggi yaitu *ecstasy* dan jenis emosi bahagia yang dialami adalah *love* atau cinta (Semeraro et al., 2021).

Berikut merupakan tabel HSV adegan emosi bahagia pada film “Ride Your Wave”.

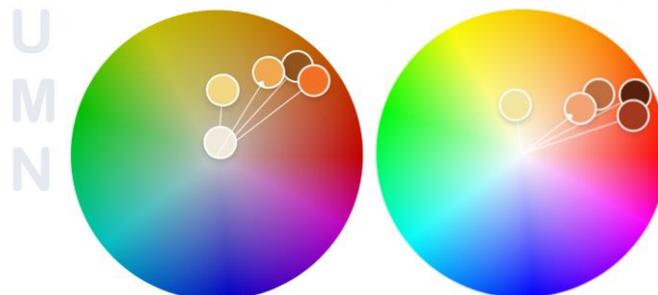
Tabel 3.2 HSV Adegan Emosi Bahagia pada Film “Ride Your Wave”

HSV Adegan Emosi Bahagia pada Film “Ride Your Wave”					
Kode Warna	94531A	F27127	F0A94F	F2D785	F2EBDC
Hue (H)	28	22	34	45	41
Saturation (S)	82	84	67	45	9
Value (V)	58	95	94	95	95

Berikut merupakan tabel HSV adegan emosi bahagia pada film “Ratatouille”.

Tabel 3.3 HSV Adegan Emosi Bahagia pada Film “Ratatouille”

HSV Adegan Emosi Bahagia pada Film “Ratatouille”					
Kode Warna	F2E5A0	BF6E3F	F2A477	59200B	A6381F
Hue (H)	50	22	22	16	11
Saturation (S)	34	67	51	88	81
Value (V)	95	75	95	35	65



Gambar 3.3 Roda Warna Palet Emosi Bahagia Film “Ride Your Wave” (a) dan “Ratatouille” (b)

(Sumber: <https://color.adobe.com/create/color-wheel>, 2024)

Berdasarkan tabel HSV serial dan film observasi untuk emosi bahagia, rentang angka *hue* pada film “Ride Your Wave” sekitar 22 hingga 45, termasuk dalam kelompok *hue* merah dan jingga (Epifania & Sedyono, 2011). Rentang angka *saturation* warna yang digunakan sekitar 9 hingga 84, didominasi oleh tingkatan tinggi. Rentang angka *value* warna yang digunakan sekitar 58 hingga 95, didominasi dengan tingkatan terang.

Rentang angka *hue* pada film “Ratatouille” sekitar 11 hingga 50, termasuk dalam kelompok *hue* merah dan jingga (Epifania & Sedyono, 2011). Rentang angka *saturation* warna yang digunakan sekitar 34 hingga 88, didominasi dengan tingkatan tinggi. Rentang angka *value* warna yang digunakan sekitar 35 hingga 95, didominasi dengan tingkatan terang.

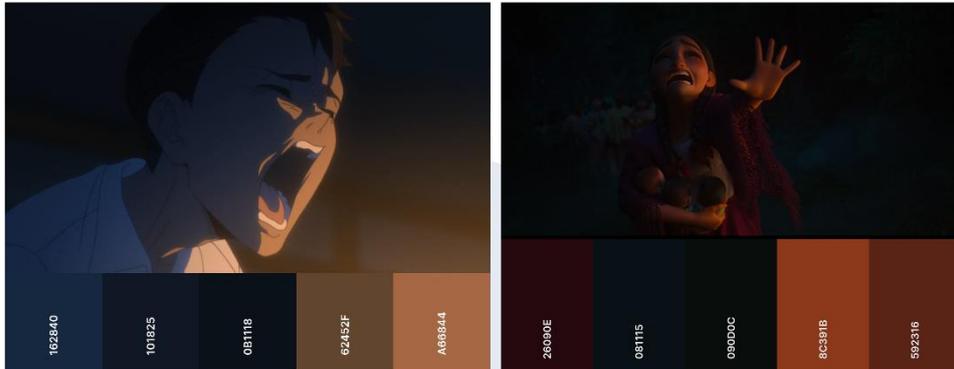
Berdasarkan tabel HSV dari kedua referensi untuk emosi bahagia penulis menyimpulkan warna yang dominan digunakan adalah warna merah dan jingga yang menggunakan rentang *saturation* dan *value* warna yang tinggi. Warna merah digunakan untuk menggambarkan perasaan cinta dan warna jingga untuk menggambarkan kebahagiaan (Weber & Kostek, 2019). Warna jingga juga memiliki makna kehangatan (Haller, 2019).

Berdasarkan posisi warna-warna yang digunakan pada roda warna, skema warna yang digunakan kedua film merupakan skema warna *analogous* karena menggunakan warna-warna yang terletak saling bersebelahan satu sama lain di roda warna (Mollica, 2018).

## 2. Emosi Sedih

Penulis melakukan observasi dari serial animasi “The Promised Neverland” (2019) dari Studio Clover Works dan film “Encanto” (2021) dari Walt Disney Studio untuk membantu perancangan warna dalam mendukung emosi sedih. Penulis memilih kedua adegan pada serial dan film tersebut karena menunjukkan emosi yang dialami tokoh dengan tingkatan dan jenis

yang serupa dengan film animasi yang dirancang, berlatar waktu di malam hari, dan memiliki pencahayaan tambahan yaitu dari api.



Gambar 3.4 Warna Palet Serial “The Promised Neverland” (a) dan “Encanto ” (a)  
(Sumber: “The Promised Neverland”, 2019. “Encanto”, 2021)

Berikut merupakan tabel narasi dari serial dan film yang dijadikan sebagai acuan observasi untuk mendukung emosi sedih pada tokoh film perancangan.

Tabel 3.4 Narasi Serial dan Film Animasi Observasi Emosi Sedih

Judul Film/Serial	“The Promised Neverland” (2019)	“Encanto” (2021)
Gambar	3.4 (a)	3.4 (b)
Narasi	<p>Sekumpulan anak yatim piatu yang berusaha untuk kabur dari panti asuhan setelah menyadari mereka hanya dijadikan sebagai bahan makanan untuk iblis.</p> <p>Adegan yang menunjukkan emosi sedih pada serial terjadi saat Don mengetahui mengenai rahasia di balik panti asuhan dan merasa teman-temannya berbohong dan merahasiakannya dari dia.</p>	<p>Mirabel harus menyelamatkan keajaiban yang ada dalam keluarganya setelah menyadari bahwa keajaiban tersebut mulai pudar. Adegan yang menunjukkan emosi sedih pada film terjadi saat ditunjukkan kenangan masa lalu Abuela ketika suaminya dibunuh oleh penjajah di depan matanya.</p>

Pada serial “The Promised Neverland” dan film “Encanto”, kedua tokoh menunjukkan raut wajah dengan alis yang mengerut dan terlihat menangis, mengindikasikan jika mereka mengalami emosi sedih (Keltner, Tracy, et al., 2019). Kedua tokoh mengalami emosi sedih dan takut secara bersamaan. Tokoh Don mengalami emosi sedih karena merasa tidak dipercayai oleh teman-temannya, sedangkan Abuela merasa sedih karena kehilangan suaminya. Tokoh Don merasa takut karena diberikan informasi mengenai kejahatan di balik panti asuhan yang dinaunginya, sedangkan Abuela merasa takut karena berhadapan dengan penjajah yang mengejar mereka. Merujuk kepada teori roda emosi Plutchik dan konteks cerita, penulis menyimpulkan kedua tokoh mengalami tingkatan emosi sedih tertinggi yaitu *grief* dan jenis emosi sedih yang dialami adalah *despair* atau keputusasaan (Semeraro et al., 2021).

Berikut merupakan tabel HSV dan roda warna dari adegan emosi sedih pada serial animasi “The Promised Neverland”.

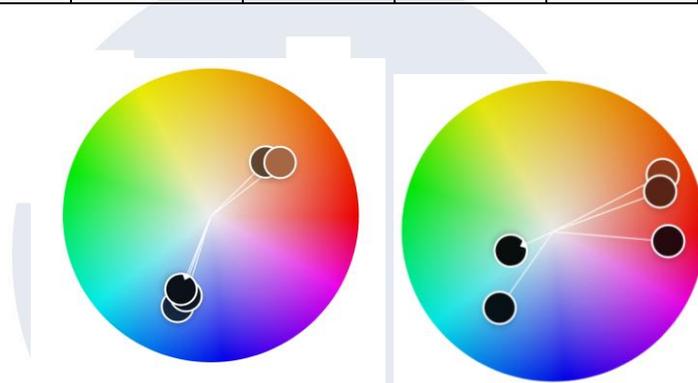
Tabel 3.5 HSV Adegan Emosi Sedih pada Serial “The Promised Neverland”

HSV Adegan Emosi Sedih pada Serial “The Promised Neverland”					
Kode Warna	162840	101825	0B1118	62452F	A66844
<i>Hue</i> (H)	214	217	212	26	22
<i>Saturation</i> (S)	66	57	54	52	59
<i>Value</i> (V)	25	15	9	38	65

Berikut merupakan tabel HSV dan roda warna dari adegan emosi sedih pada film animasi “Encanto”.

Tabel 3.6 HSV Adegan Emosi Sedih pada Film “Encanto”

HSV Adegan Emosi Sedih pada Film “Encanto”					
Kode Warna	26090E	081115	090D0C	8C391B	592316
<i>Hue</i> (H)	350	198	165	16	12
<i>Saturation</i> (S)	76	62	31	81	75
<i>Value</i> (V)	15	8	5	55	35



Gambar 3.5 Roda Warna Emosi Sedih Serial “The Promised Neverland” (a) dan Film “Encanto” (b)

(Sumber: <https://color.adobe.com/create/color-wheel>, 2024)

Berdasarkan tabel HSV serial dan film observasi untuk emosi sedih, rentang angka *hue* pada serial “The Promised Neverland” sekitar 22 hingga 217, termasuk dalam kelompok *hue* merah dan *cyan* biru (Epifania & Sedyono, 2011). Rentang angka *saturation* warna yang digunakan sekitar 52 hingga 66, termasuk tingkat sedang. Rentang angka *value* warna yang digunakan sekitar 9 hingga 65, termasuk tingkat gelap hingga sedang.

Rentang angka *hue* pada film “Encanto” sekitar 12 hingga 350, termasuk dalam kelompok *hue* merah dan *cyan* (Epifania & Sedyono, 2011). Rentang angka *saturation* warna yang digunakan sekitar 31 hingga 81, termasuk tingkat sedang hingga tinggi. Rentang angka *value* warna yang digunakan sekitar 5 hingga 55, termasuk tingkat gelap hingga sedang.

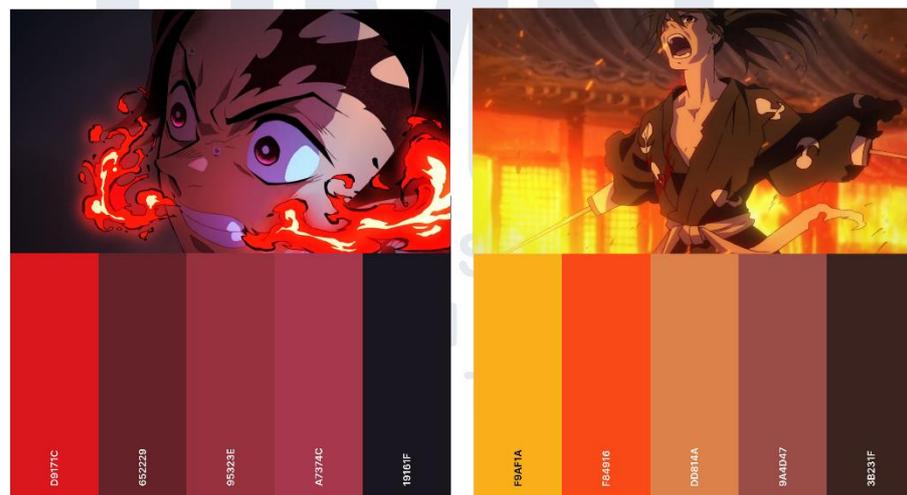
Berdasarkan tabel HSV dari kedua referensi untuk emosi sedih penulis menyimpulkan warna yang dominan digunakan adalah warna *cyan* biru dan coklat karena menggunakan rentang *saturation* dan *value* warna

yang tidak tinggi. Warna biru digunakan untuk menggambarkan perasaan kesedihan (Weber & Kostek, 2019). Warna coklat menandakan adanya perasaan hampa, untuk meningkatkan perasaan sedih dari warna biru (Haller, 2019).

Berdasarkan posisi warna-warna yang digunakan pada roda warna, skema warna yang digunakan kedua film merupakan skema warna *complementary* karena menggunakan warna-warna yang terletak saling berseberangan satu sama lain di roda warna (Mollica, 2018).

### 3. Emosi Marah

Penulis melakukan observasi dari Film “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train” (2020) dari Studio Ufotable dan Serial “Dororo” (2019) dari Studio MAPPA dan Tezuka Productions untuk membantu perancangan warna dalam mendukung emosi marah. Penulis memilih kedua adegan pada serial dan film tersebut karena menunjukkan emosi yang dialami tokoh dengan tingkatan dan jenis yang serupa dengan film animasi yang dirancang, berlatar waktu di malam hari, dan memiliki pencahayaan tambahan yaitu dari api.



Gambar 3.6. Warna Palet Film “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train” (a) dan Serial “Dororo” (b)

(Sumber: “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train”, 2020. “Dororo”, 2019)

Tabel 3.7 Narasi Serial dan Film Animasi Observasi Emosi Marah

<b>Judul Film/Serial</b>	“Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train” (2020)	“Dororo” (2019)
<b>Gambar</b>	3.6 (a)	3.6 (b)
<b>Narasi</b>	Merupakan film panjang dari serial dengan nama yang sama. Menceritakan kelanjutan dari perjalanan Tanjiro dan teman-teman, mereka menaiki kereta Api Mugen bersama dengan seorang <i>Hashira</i> , Rengoku, untuk membunuh iblis yang menyusup ke dalam kereta. Adegan menunjukkan Tanjiro yang marah karena melihat Rengoku dibunuh oleh Iblis Akaza.	Menceritakan kisah tokoh Hyakkimaru yang dijadikan tumbal oleh ayahnya kepada iblis untuk memperoleh kekuasaan. Adegan menunjukkan Hyakkimaru marah karena terkejut melihat Mio dan Take meninggal, dibunuh oleh Klan Saika.

Pada film “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train” dan serial “Dororo”, kedua tokoh menunjukkan raut wajah dengan alis yang mengerut dan mata lebar, mengindikasikan jika mereka mengalami emosi marah (Keltner, Tracy, et al., 2019). Kedua tokoh mengalami emosi marah dan kejutan secara bersamaan. Tanjiro dan Hyakkimaru merasakan emosi marah karena kehilangan orang yang disayanginya secara tidak adil. Kedua tokoh merasa emosi kejutan karena orang yang disayanginya dibunuh secara tiba-tiba. Merujuk kepada teori roda emosi Plutchik dan konteks cerita, penulis menyimpulkan kedua tokoh mengalami tingkatan emosi marah tertinggi yaitu *rage* dan jenis emosi marah yang dialami adalah *outrage* atau kemurkaan (Semeraro et al., 2021).

Berikut merupakan tabel HSV dan roda warna dari adegan emosi marah pada film animasi “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train”.

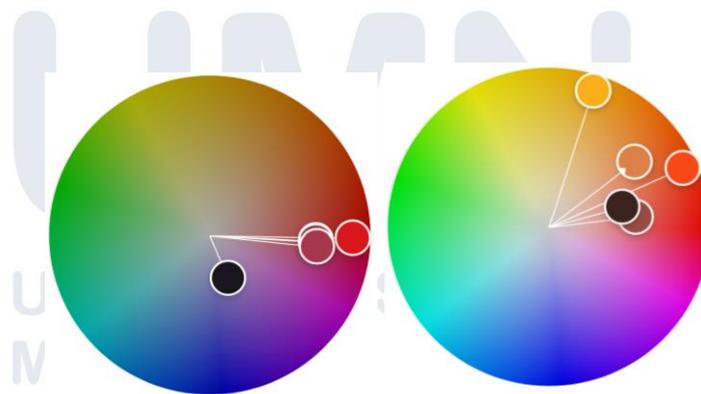
Tabel 3.8 HSV Adegan Emosi Marah pada Film “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train”

HSV Adegan Emosi Marah pada Film “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train”					
Kode Warna	D9171C	652229	95323E	A7374C	19161F
Hue (H)	358	354	353	349	260
Saturation (S)	89	66	66	67	29
Value (V)	85	40	58	65	12

Berikut merupakan tabel HSV dan roda warna dari adegan emosi marah pada serial animasi “The Dororo”.

Tabel 3.9 HSV Adegan Emosi Marah pada Serial “The Dororo”

HSV Adegan Emosi Marah pada Film “Dororo”					
Kode Warna	F9AF1A	F86715	DD814A	4F2816	63362D
Hue (H)	40	22	22	19	10
Saturation (S)	90	92	67	72	55
Value (V)	98	97	87	31	39



Gambar 3.7 Roda Warna Palet Emosi Marah Film “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train” (a) dan “Dororo” (b)

(Sumber: <https://color.adobe.com/create/color-wheel>, 2024)

Berdasarkan tabel HSV serial dan film observasi untuk emosi marah, rentang angka *hue* pada film “Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train” sekitar 260 hingga 358, termasuk dalam

kelompok *hue* merah dan ungu merah (Epifania & Sedyono, 2011). Rentang angka *saturation* warna yang digunakan sekitar 29 hingga 86, termasuk tingkat rendah hingga tinggi. Rentang angka *value* warna yang digunakan sekitar 12 hingga 85, termasuk tingkat gelap hingga terang.

Rentang angka *hue* pada serial “Dororo” sekitar 10 hingga 40, termasuk dalam kelompok *hue* merah dan jingga (Epifania & Sedyono, 2011). Rentang angka *saturation* warna yang digunakan sekitar 55 hingga 92, termasuk tingkat sedang hingga tinggi. Rentang angka *value* warna yang digunakan sekitar 31 hingga 98, termasuk tingkat sedang hingga terang.

Berdasarkan tabel HSV dari kedua referensi untuk emosi marah penulis menyimpulkan warna yang dominan digunakan adalah warna merah dan jingga dengan tingkat *saturation* dan *value* warna yang sedang hingga tinggi. Warna merah digunakan untuk menggambarkan perasaan marah (Weber & Kostek, 2019). Warna jingga dikaitkan dengan perasaan jengkel, untuk meningkatkan perasaan marah dari warna merah (Haller, 2019).

Berdasarkan posisi warna-warna yang digunakan pada roda warna, skema warna yang digunakan kedua film merupakan skema warna *analogous* karena menggunakan warna-warna yang terletak saling bersebelahan satu sama lain di roda warna (Mollica, 2018).

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan beberapa teori dari ahli dan jurnal penelitian untuk memperkuat pemahaman supaya dapat merancang warna dengan tepat pada film “Lament”.

Tabel 3.10 Studi Pustaka

<b>Penulis</b>	<b>Teori Utama</b>	<b>Penggunaan Teori</b>
Leatrice Eiseman (2017)	HSV ( <i>Hue, Saturation, dan Value</i> )	Memperkuat pemilihan warna berdasarkan HSV referensi film.
Karen Haller (2019) dan Dawid Weber Gdansk & Bozena Kostek (2019)	Psikologi Warna	Menentukan warna yang digunakan sesuai dengan persepsi manusia terhadap warna.
Patti Mollica (2018)	Skema Warna	Memperkuat kombinasi warna yang dipilih agar terlihat harmonis.
<b>Penulis</b>	<b>Teori Pendukung</b>	<b>Penggunaan Teori</b>
Dachel Keltner, Jessica L. Tracey, Disa Sauter, & Alan Cowen (2019), Robert Plutchik (1980)	Teori Emosi dan Roda Emosi	Mengetahui jenis emosi yang dialami tokoh pada film

d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan studi pustaka dan observasi dari beberapa film, penulis mulai merancang *color script*. Penulis melakukan eksplorasi dari *hue, saturation, dan value*, dan skema warna agar menyesuaikan dengan psikologi warna. Penulis terlebih dahulu memilih warna-warna yang bisa digunakan sesuai dengan psikologi warna. Kemudian dari beberapa opsi warna tersebut disesuaikan dengan hasil observasi warna pada pilihan film. Penulis menggabungkan HSV dari kedua observasi film dan serial animasi untuk tiap perancangan emosi. Lalu, penulis merancang skema warna dari warna yang dipilih agar tetap harmonis dan selaras.

Saat merancang *color script* penulis memilih beberapa *shot* penting untuk dirancang warnanya, seperti *shot* yang menyoroti emosi tokoh. Berikut 3 *shot* yang dipilih penulis:

### 1. *Shot 65*

Pada *Shot 65*, emosi yang dialami tokoh merupakan emosi bahagia. Tokoh Airin mengalami emosi bahagia ditunjukkan melalui raut wajahnya yang tersenyum (Keltner, Sauter, et al., 2019). Airin mengalami tingkatan emosi bahagia tertinggi yaitu *ecstasy* karena sedang menghabiskan waktu bersama Wilbur, orang yang dicintainya. Jenis emosi bahagia yang dialami oleh Airin adalah *love* atau cinta yaitu kombinasi dari emosi bahagia dengan kepercayaan (Semeraro et al., 2021). Hal tersebut dikarenakan tokoh Airin merasa nyaman dengan keberadaan Wilbur dan keduanya saling mencintai. Penulis berusaha untuk mengimplementasikan warna merah dan jingga pada *Shot 65* karena warna tersebut memiliki makna kebahagiaan (Haller, 2019). Dari hasil observasi film untuk emosi bahagia terdapat kesamaan dari penggunaan warna (Gambar 3.2). Penulis mencoba untuk menggunakan skema warna *analogous* seperti pada observasi kedua film (Gambar 3.3).



Gambar 3.8 *Color Script Shot 65*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.9 Eksplorasi Warna Shot 65  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada awalnya, penulis menggunakan warna dasar dari desain tokoh lalu mencocokkan warna sesuai dengan observasi film yang dipilih dengan *blending modes*. Penulis melakukan eksplorasi di bagian warna seperti jenis warna merah dan jingga yang akan digunakan. Kemudian, penulis melakukan hal yang serupa pada saturasi dan gelap-terang dari warna untuk menentukan tingkatan saturasi dan gelap-terang warna yang akan digunakan. Warna awal dari *shot 65* dirancang memiliki sedikit ke arah warna merah jambu dan jingga, namun penulis merasa kombinasi warna tersebut sedikit kurang cocok dalam menggambarkan emosi bahagia. Pada akhirnya penulis menggunakan warna jingga di bagian pencahayaan jendela.

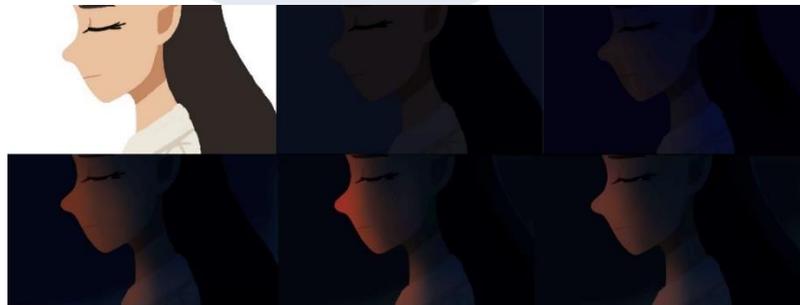
## 2. Shot 83

Pada Shot 83, emosi yang dialami tokoh merupakan emosi sedih. Tokoh Airin mengalami emosi sedih ditunjukkan melalui raut wajahnya yang mengerut dan tangisan (Keltner, Sauter, et al., 2019). Airin mengalami tingkatan emosi tertinggi yaitu *grief* karena sedang berduka akibat ditinggalkan oleh suaminya yang bunuh diri. Jenis emosi sedih yang dialami oleh Airin adalah *despair* atau keputusasaan yaitu kombinasi dari emosi sedih dengan takut (Semeraro et al., 2021). Hal tersebut dikarenakan tokoh Airin merasa takut jika alasan suaminya bunuh diri adalah ulahnya. Penulis berusaha untuk mengimplementasikan warna biru dan cokelat pada *Shot 83* karena warna tersebut memiliki makna kesedihan dan kehampaan

(Haller, 2019). Dari hasil observasi serial “The Promised Neverland” dan “Encanto” terdapat kesamaan dari penggunaan warna (Gambar 3.4). Penulis mencoba untuk menggunakan skema warna *complementary* seperti pada observasi kedua film (Gambar 3.5).



Gambar 3.10 *Color Script Shot 83*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.11 *Eksplorasi Warna Shot 83*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pertama-tama, penulis menggunakan warna dasar dari desain tokoh lalu mencocokkan warna sesuai dengan observasi film yang dipilih dengan *blending modes*. Penulis melakukan eksplorasi di bagian warna seperti jenis warna biru yang akan digunakan. Pada *Shot 83* terdapat pencahayaan tambahan berupa api sehingga penulis menggunakan warna coklat sebagai warna pencahayaannya. Hal yang serupa dilakukan pada saturasi

dan gelap-terang dari warna untuk menentukan tingkatan saturasi dan gelap-terang warna yang akan digunakan.

### 3. *Shot 91*

Pada *Shot 91*, emosi yang dialami tokoh merupakan emosi marah. Tokoh Airin menunjukkan raut wajah dengan alis yang mengerut mengindikasikan jika dia mengalami emosi marah (Keltner, Tracy, et al., 2019). Tingkatan emosi marah yang dialami Airin berada di tingkatan paling tinggi yaitu *rage* karena dia merasa frustrasi tidak mengetahui alasan dibalik kematian suaminya lalu meluapkannya ke arah entitas api almarhum suaminya. Jenis emosi marah yang dialami Airin adalah *outrage* atau kemurkaan yaitu kombinasi emosi marah dengan kejutan karena dia terkejut dengan aksi pelampiasan yang dilakukannya (Semeraro et al., 2021). Penulis berusaha untuk mengimplementasikan warna merah pada *Shot 91* karena warna tersebut memiliki makna marah. Warna jingga juga diimplementasikan untuk mendukung emosi marah karena memiliki makna menjengkelkan (Haller, 2019). Dari hasil observasi film dan serial animasi dengan emosi tokoh marah terdapat kesamaan dari penggunaan warna (Gambar 3.6). Penulis mencoba untuk menggunakan skema warna *analogous* seperti pada observasi (Gambar 3.7).



Gambar 3.12 *Color Script Shot 91*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.13 Eksplorasi Warna *Shot 91*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pertama-tama, penulis menggunakan warna dasar dari desain tokoh lalu mencocokkan warna sesuai dengan observasi film yang dipilih dengan *blending modes*. Penulis melakukan eksplorasi di bagian warna seperti jenis warna merah yang akan digunakan. Kemudian, dilakukan eksplorasi dari intensitas warna dan gelap-terangnya merah yang ingin diterapkan. Pada akhirnya, penulis memutuskan untuk menggunakan warna jingga dan merah pada bagian tokoh dengan warna pencahayaan merah pada *rim light*. Latar belakang pada *color script* merupakan langit dengan warna ungu yang condong ke arah ungu.

2. Produksi:

Pada tahap produksi, proses mewarnai adegan dilakukan pada aplikasi *Toon Boom Harmony*. Proses mewarnai adegan dilakukan sekaligus dengan proses *clean-up animation* dikarenakan *style* yang ingin dicapai film merupakan *line-less* dengan *shading* yang minimal. Pada tahap produksi, warna adegan belum disesuaikan dengan *color script*. Warna yang digunakan merupakan *base color* yang di *color-pick* dari *character sheets* tokoh.

3. Pascaproduksi:

Pada tahap pascaproduksi, dilakukan proses penyesuaian warna dari *shot* dengan *color script* film. Proses penyesuaian warna dilakukan melalui proses *compositing* di aplikasi Adobe After Effects. Tidak hanya menyesuaikan warna

animasi tokoh, melalui *compositing* terjadi penyelarasan warna animasi tokoh dengan latar belakang.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA