mendefinisikan ketenangan berpandangan mental datang dari aspek psikologi manusia yang menyerupai kebutuhan fisiologi binatang, yaitu *instincts* berupa kebutuhan cinta, kerja dan rekreasi (Dastmart, 2018). Selain Keyness Berg, Karl Manjier dan Watson juga menjelaskan ketenangan mental merupakan bagaimana individu memanfaatkan dan berdamai dengan hidup (Dastmart, 2018). Aksi individu berupa mengadaptasi dan menumbuhkan keterampilan demi memenuhi kebutuhan penting dan berinteraksi dengan lingkungan (Dastmart, 2018).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Penulis beserta tim-nya membuat Film animasi pendek bernama *Triloka Island*. Film animasi pendek yang berdurasi 6 menit, adalah animasi naratif fiksi bertema Mitologi Supernatural yang mereferensikan budaya Bali. Genre Film animasi pendek *Triloka Island* adalah *Magic-Realism* dan *Thriller* dikarenakan integrasi makhluk mitologi Bali dalam cerita. Film animasi *Triloka Island* yang berdurasi 6 menit, memiliki resolusi sebesar 1920 x 1080 piksel dengan aspek rasio 16:9.

Animasi naratif tersebut berbentuk 2D (dua dimensi) dengan penerapan teknik *frame by frame*. Aplikasi utama dalam pembuatan animasi para tokoh disepakati memakai *Toon Boom Harmony*. Selain *Toon Boom Harmony,* aplikasi lain seperti *Adobe After Effects* digunakan untuk penyuntingan atau *editing*, dan *Clip Studio Paint* digunakan untuk pembuatan animasi dalam Gua Rangda antar Barong dan Rangda serta pembuatan lokasi atau *environment*.

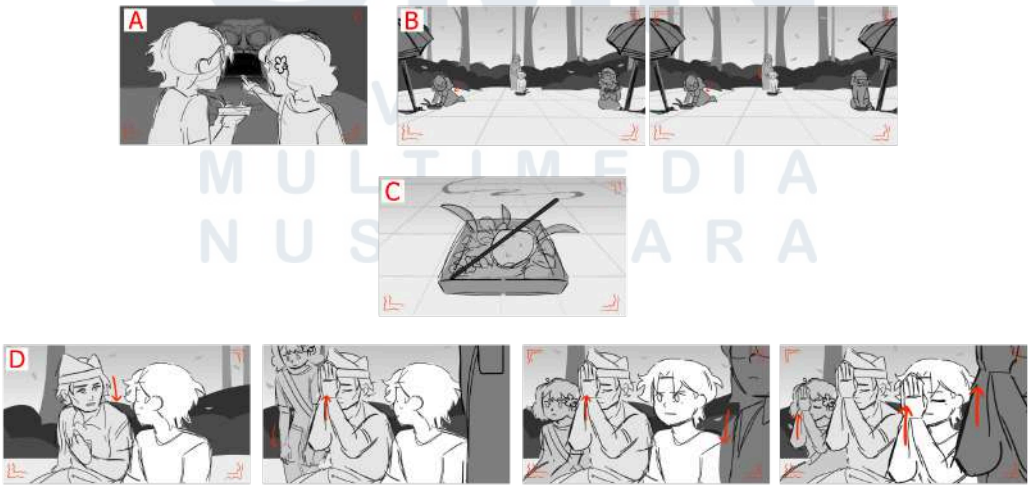
Gaya animasi *Triloka Island* direferensikan oleh aestetika animasi Jepang, yaitu *anime.* Animasi Jepang memanfaatkan penggambaran gerakan di beberapa bagian tubuh tertentu serta penggambaran langsung letak bayangan dan cahaya tokoh. Berbanding dengan gaya animasi, acuan estetika *background* terinspirasi dari karya Makoto Shinkai dan studio animasi Ghibli yang memakai aestetika penerapan teknik lukis atau *painting*.

3.2. Konsep Karya

Film animasi *Triloka Island* bermula dari kejahilan seorang anak bernama David yang tidak menghormati sekelilingnya. Kejahilan David membuat dia bersikap mementingkan dirinya, berbohong, sampai memakan beberapa persembahan sajen untuk dewa. Aksi dari kejahilan David, terutama memakan persembahan sajen, menarik perhatian makhluk mitologi di Bali bernama Rangda. Rangda memperlihatkan dirinya sebagai seekor kucing yang membawa pergi persembahan sajen untuk memancing David ke cengkramannya. Namun sebelum David semakin dalam bahaya, ia diselamatkan oleh Barong yang berubah dari seekor anjing. Aksi keselamatan Barong mendorong David untuk membenarkan kesalahannya, dengan cara sembahyang memakai persembahan sajen yang baru.

Animasi naratif *Triloka Island* menyampaikan bahwa kejahilan tanpa hormat terhadap budaya merupakan aksi yang salah namun dapat dibenarkan. Konsep cerita memanfaatkan penempatan kamera dari sudut pandang orang ketiga yang menunjukkan sebab-akibat aksi kejahilan David hingga pembenaran aksi yang dilakukan. Memperkuat poin sebab-akibat menghasilkan *treatment* yang berawal dengan penggambaran suasana aman, menjadi semakin berbahaya, hingga kembali lagi menjadi aman mengikuti aksi David sepanjang film.

Berikut merupakan beberapa gambar *storyboard* (penggambaran naratif cerita) yang ditampilkan untuk memberikan konteks suasana yang diangkat;



Gambar 3.1. Storyboard *Triloka Island scene* 7 *shot* 5 (A), *scene* 7 *shot* 6 (B), *scene* 7 *shot* 7 (C) dan *scene* 7 *shot* 8 (D)
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tabel 3.1. Penjelasan konteks *shot* pada *scene* 7

Gambar	**Suasana**	**Narasi *shot***	**Waktu dan Cuaca**	**Kondisi *Environment***
3.1. (A) *Scene* 7 *shot* 5	Ketegangan	Ira menunjuk ke arah Gua Rangda, menyuruh David untuk segera menaruh Canang.	Sore (16.00 - 16.30)	• Eksterior • Hutan, depan Gua Rangda • Keseluruhan bergetar dan dedaunan berjatuhan, menandakan Gempa • Cahaya bersinar dari celah dedaunan tepat antara Gua Rangda dan hutan lebat
3.1. (B) *Scene* 7 *shot* 6		David, Ira, Pak Pandu dan Dinah menaruh Canang di beberapa lokasi tertentu.		
3.1. (C) *Scene* 7 *shot* 7		Canang terlihat dengan sebuah dupa sebagai persiapan persembahyangan.		
3.1. (D) *Scene* 7 *shot* 8		Pak Pandu meminta mohon David untuk sembahyang bersama yang diikuti oleh Ira dan Dinah.		

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.2. Storyboard *Triloka Island scene* 8 *shot* 5 (A), *scene* 8 *shot* 6 (B)
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

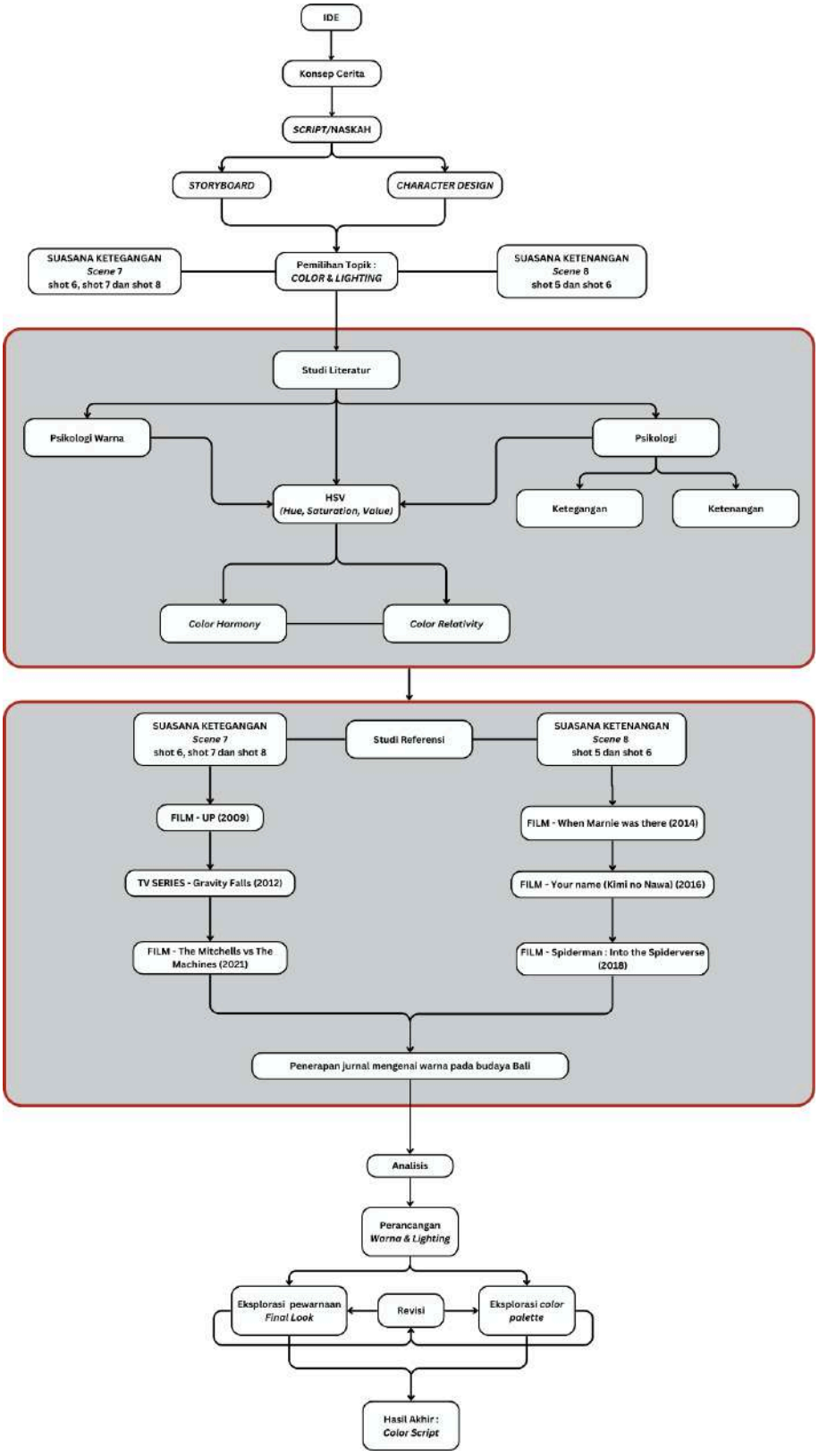
Tabel 3.2. Penjelasan konteks *shot* pada *scene* 8

Gambar	**Suasana**	**Narasi *shot***	**Waktu dan Cuaca**	**Kondisi *Environment***
3.2. (A) *Scene* 8 *shot* 5	Ketenangan	David melambaikan tangannya ke arah Ira, Pak Pandu dan Rong. David terlihat dengan ekspresi yang bersalah atas tindakannya dan lega karena telah meminta maaf.	Sore (17.00 - 17.30)	• Eksterior • Pelabuhan, berseberangan dengan jalan masuk desa • Cerah, matahari sedang terbenam dengan awan-awan panjang
3.2. (B) *Scene* 8 *shot* 6		Ira, Pak Pandu dan Rong melambaikan tangan dan ekor balik kerah David, mengucapkan selamat tinggal.		

3.3. Tahapan Kerja

Dibawah ini merupakan bagan pengerjaan sebagai penggambaran tahapan yang diambil penulis untuk mencapai ekspektasi karya yang diharapkan. Pengerjaan tersebut berawal dari tahap pra-produksi hingga produksi. Penulis selanjutnya mengobservasi beberapa contoh film dan serial animasi pada aspek *hue*, *saturation*, dan *value* yang digunakan untuk menyampaikan sebuah emosi pada suasana tertentu. Hasil observasi tersebut lalu akan penulis analisa dan digunakan untuk mendukung penggambaran warna yang ingin disampaikan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Bagan Pengerjaan
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.4. Observasi

Karena Film animasi *Triloka Island* merupakan animasi naratif, penulis memutuskan untuk mengobservasi Film atau serial animasi lainnya untuk menjadi studi observasi. Pemberlakuan studi observasi mengangkat 2 suasana cerita, yaitu suasana ketegangan dan suasana ketenangan dengan mengambil sebanyak 3 Film atau serial animasi sebagai acuan. Pemilihan Film atau serial yang menjadi studi observasi akan bersangkut pada animasi berbentuk 2 Dimensi dan 3 Dimensi.

Observasi akan tersusun dengan rancangan *color palette,* beserta kode warna, yang lalu dibandingkan antar sesama bahan studi observasi. Pemberlakuan observasi juga akan menyusun skema hitam-putih bahan studi observasi tersebut dengan menurunkan *saturation* menjadi 0%. *Color Palette* dan skema hitam-putih bahan studi observasi akan digunakan untuk mengamati aspek warna berupa HSV (*Hue, Saturation, Value)* yang terangkai pada sebuah tabel. Konklusi observasi akan diperlihatkan pada sebuah *color wheel* dan meter persentase yang menampilkan jangkauan pemilihan warna dari aspek HSV yang kemudian terangkum secara deskriptif.

Sebelum memulai observasi, penulis memutuskan untuk merangkai sebuah parameter untuk pemilihan warna *color palette.* Perancangan *color palette* berjumlah 5 rona terpilih menggunakan *eyedropper* pada area tokoh utama dan *environment* yang menjadi fokus utama. Area tersebut merupakan pewarnaan cahaya, bayangan, serta refleksi warna pada tokoh maupun *environment.* Alasan mengapa 5 rona tersebut tertuju pada area tertentu, dikarenakan 5 rona tersebut secara konsisten hadir dalam setiap *shot* yang membantu membangun suasana *scene.* Untuk memastikan 5 rona ini membantu membangun sebuah suasana, penulis menyusun sebuah tabel parameter pemilihan warna sebagai berikut;

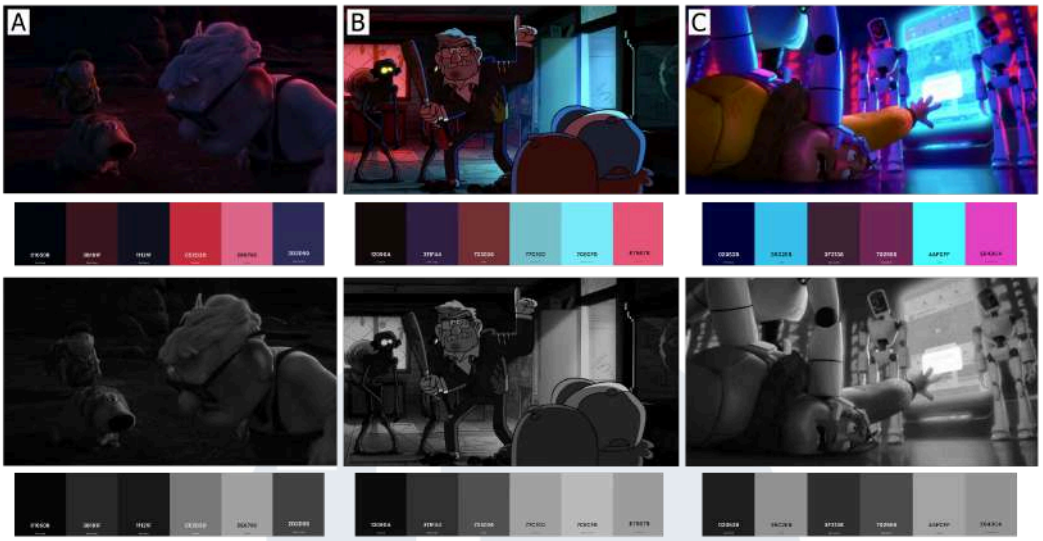
Tabel 3.3. Parameter pemilihan warna pada tabel HSV

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Warna untuk tabel HSV	Deskripsi parameter warna tabel
Merah	Warna bayangan yang terpantul menjadi rona area tergelap *environment*
Jingga	Warna cahaya yang terpantul menjadi rona area terang *environment*
Kuning	Rona warna bayangan terpantul karena terkena cahaya pada kulit tokoh
Hijau	Rona warna terang yang langsung terkena cahaya pada kulit tokoh
Biru	Warna terang secara keseluruhan yang mendekati asal letak cahaya
Ungu	Warna terang yang menjadi rona warna pantulan (*reflective light*) asal letak cahaya pada *environment* atau tokoh

A. Suasana Ketegangan

Penulis memutuskan untuk mengamati pewarnaan film animasi *Up* (2009) dari Pixar Animation Studio, serial animasi *Gravity Falls* (2012) dari Alex Hirsch yang diproduksi oleh Disney Television Animation, dan film animasi *The Mitchells vs The Machines* (2021) dari Columbia Pictures & Sony Pictures Animation. Hasil pengamatan ketiga film dan serial animasi digunakan sebagai rujukan suasana ketegangan pada *scene* 7. Alur cerita *scene* 7 menunjukkan bagaimana David membenarkan kesalahannya, yaitu memakan sesajen tanpa rasa bersalah dan hormat.



Gambar 3.4. *Color Palette* dari hasil observasi film Up (2009) (A), Gravity Falls musim 2 episode 1 "Scary-oke" (2012) (B), dan The Mitchells vs The Machines (2021) (C)
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tabel 3.4. Konteks suasana ketegangan saat melakukan observasi terhadap 3 film dan serial animasi

Judul Film dan/atau serial	*Up* (2009)	*Gravity Falls - Musim 2 episode 1 "Scary-oke"* (2012)	*The Mitchells vs The Machines* (2021)
Gambar	3.4. (A)	3.4. (B)	3.4. (C)
Narasi *shot*	Carl sedang mengeluarkan rasa frustrasi kepada Russell dan Dug karena rumah dia yang hampir terbakar oleh idola masa kecilnya bernama Charles Muntz. Kejadian kebakaran rumah menyebabkan misi Carl tertunda untuk menaruh rumahnya di Paradise Falls yang ia janjikan kepada	Stan Pines atau dipanggil Grunkle Stan, sedang melindungi keponakannya Dipper dan Mabel dari kemunculan para *zombie* dalam tokonya di kota *Gravity Falls*. Kemunculan *zombie* disebabkan oleh Dipper yang berusaha membuktikan kepada pemerintah federal bahwa kota *Gravity Falls* terdapat aktivitas	Rick Mitchell sedang berusaha menyiarkan video anjing yang dibuat oleh anaknya Katie Mitchell. Di tengah mencoba bernavigasi, layar yang tertampak berubah dari bahasa inggris ke bahasa spanyol. Sebelum Rick Mitchell dapat memencet tombol untuk menyiarkan video, ia terkepung oleh beberapa robot yang

	istrinya bernama Ellie.	paranormal sekelilingnya.	diperintahkan oleh tokoh antagonis.

Tabel 3.5.Tabel HSV hasil observasi suasana ketegangan terhadap 3 film dan serial animasi

***Up* (2009), Gambar 3.4. (A)**						
Kode Warna	#1050B	#3B161F	#11121F	#C52D3D	#DE678C	#2D2D59
***Hue* (H)**	216°	345°	236°	354°	341°	240°
***Saturation* (S)**	91%	63%	45%	77%	54%	49%
***Value* (V)**	4%	23%	12%	77%	87%	35%
***Gravity Falls* (2012), Gambar 3.4. (B)**						
Kode Warna	#12090A	#311F44	#733036	#77C1CD	#7CECFB	#E75678
***Hue* (H)**	353°	269°	355°	188°	187°	346°
***Saturation* (S)**	50%	54%	58%	42%	51%	63%
***Value* (V)**	7%	27%	45%	80%	98%	91%
***The Mitchells vs The Machines* (2021), Gambar 3.4. (C)**						
Kode Warna	#02053B	#39C2EB	#3F2138	#702956	#4AFCFF	#E643C4
***Hue* (H)**	237°	194°	314°	322°	181°	313°
***Saturation* (S)**	97%	76%	48%	63%	71%	71%
***Value* (V)**	23%	92%	25%	44%	100%	90%

Berdasarkan tabel HSV diatas, terlihat bahwa *hue* pada film *Up* (2009) memakai warna sekitar area sudut 216 sampai 354 yang mencakup warna biru-tosca hingga merah di *color wheel*. Berbeda dengan film *The Mitchells vs The Machines* (2021) yang memakai *hue* pada area sudut 181 sampai 313 yang mencakup warna tosca hingga ungu-fusia di *color wheel*. Pada serial animasi *Gravity Falls* (2012), *hue* warna yang terpakai ada pada area sudut 187 sampai 355 yang mencakup warna tosca-biru hingga merah pada *color wheel*. Perbandingan *hue* diatas membuktikkan warna pada suasana tegang dapat menggunakan warna yang mencakup tosca, biru, merah, ungu, dan fusia.

Saturation secara keseluruhan observasi pemilihan warna *Up* (2009), memberikan kontras antara gelap dan terang dengan tingkat kepekatan warna sebesar 45% sampai 91%. Aplikasi tingkat *saturation* pada *The Mitchells vs The Machines* (2021) juga serupa dengan mencakup 48% hingga 97%. Hanya animasi

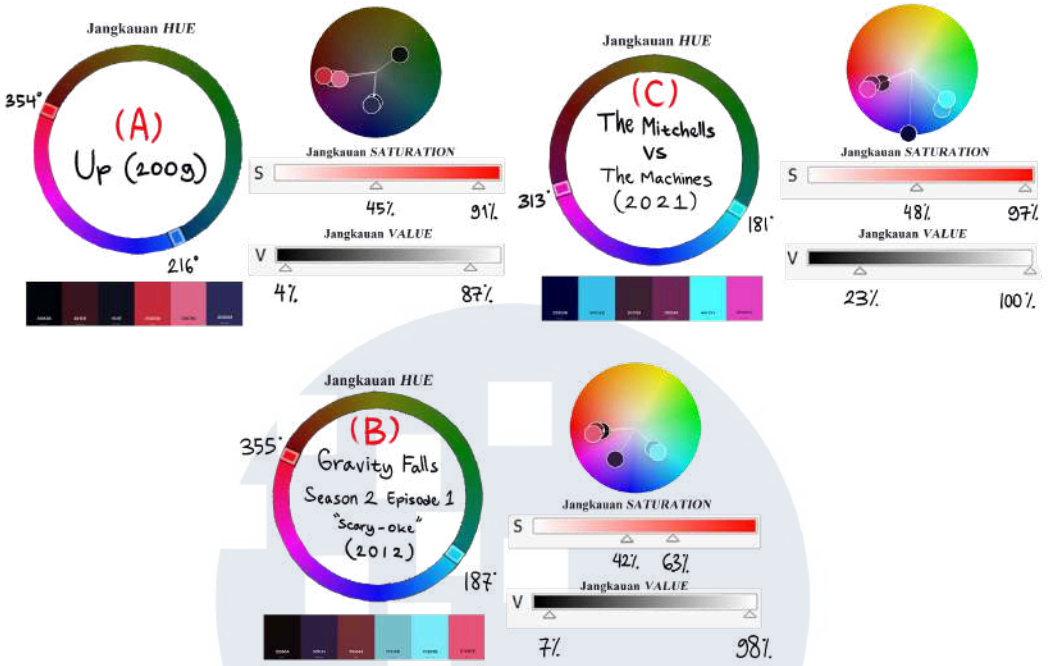
serial *Gravity Falls* (2012) saja yang memiliki tingkat *saturation* yang berbeda yaitu pada persentase 42% hingga 63%.

Penyebab persentase *saturation* yang tidak jauh berbeda pada *Gravity Falls* (2012) tertampak dari sifat serial animasi. Susunan tipe animasi tersebut harus dibuat secara cepat dengan jadwal penyiaran yang ketat. Perbandingan tingkat *saturation* memperlihatkan bahwa suasana tegang dapat terbangun pada persentase tengah (sekitar 50%) sampai persentase sangat tinggi atau lebih tinggi dari yang ditempatkan sebelumnya.

Tingkat *value* pemilihan warna pada ketiga bahan studi observasi relatif serupa. *Value* setiap pilihan warna pada film *Up* (2009) berjangkau dari 4% yang paling rendah (gelap) hingga 87% yang tertinggi (cerah), *value* pewarnaan serial animasi *Gravity Falls* (2012) berada pada *value* 7% yang terendah dan 98% yang tertinggi, dan *value* pewarnaan film *The Mitchells vs The Machines* (2021) terjangkau dari 23% yang terendah dan 100% yang tertinggi. Tingkat *value* ketiga film tersebut terlihat memakai diantara tingkat *value* yang tinggi atau yang rendah, namun pemakaian value di area tengah (sekitar 50%) tertampak hanya di 1 atau 2 *hue*.

Perbandingan *value* ketiga bahan studi observasi menjelaskan bahwa pembangunan suasana tegang memerlukan konsiderasi bahwa setiap pilihan warna berada pada tingkat *value* yang berbeda-beda. Kepentingan tingkat *value* terlihat saat membedakan antara warna yang tertampak pada *environment* dan warna yang tertampak pada tokoh.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



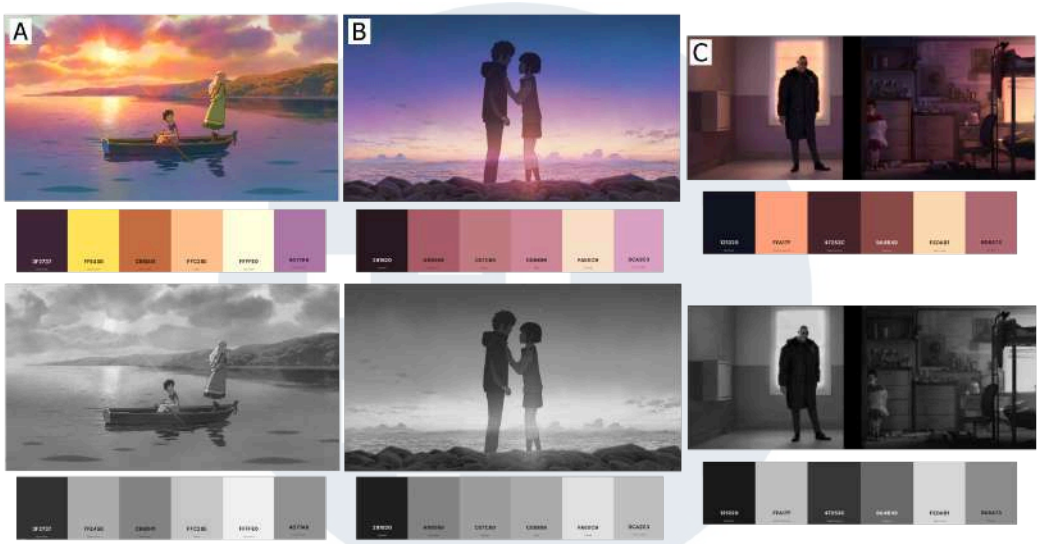
Gambar 3.5. Konklusi jangkauan HSV dari film dan/atau serial animasi dari *Up* (2009) (A), *Gravity Falls* (2012) (B), dan *The Mitchells vs The Machines* (2021) (C)
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Observasi aspek warna HSV untuk membangun suasana tegang dapat terangkum dalam 3 poin. Pemilihan kontras antar h*ue* berkaitan dengan *analogous color* yang secara mayoritas merupakan *cool colors* yang terpilih untuk area bayangan atau sinaran pada tokoh maupun *environment*. Pemilihan *saturation* menyangkut dengan tingkat warna yang relatif cerah untuk memperlihatkan kontras jelas antara *hue* pada suatu adegan. Pemilihan *value* berhubungan dengan bagaimana warna akan digunakan untuk mendukung perbandingan kontras bayangan dan cahaya yang terlihat pada tokoh, *environment*, dan objek yang menjadi fokus utama. Poin-poin tersebut menghasilkan pewarnaan ketiga bahan studi observasi yang memiliki konteks narasi yang sama berada di suasana ketegangan.

B. Suasana Ketenangan

Selanjutnya, penulis memutuskan untuk mengamati pewarnaan pada film animasi *When Marnie was there* (2014) dari Studio Ghibli, film animasi *Your Name (Kimi no Nawa)* (2016) dari CoMix Wave Films, dan film animasi *Spiderman : Into the*

Spiderverse (2018) dari Columbia Pictures dan Sony Pictures Animation. Hasil pengamatan ketiga film akan menjadi rujukan pada penggambaran suasana ketenangan pada *scene* 8. *Scene* 8 merupakan konklusi cerita yang memperlihatkan David merasa bersalah karena sifat dan tingkah lakunya yang telah menyakiti semua.



Gambar 3.6. *Color Palette* dari hasil observasi film *When Marnie was there* (2014) (A),*Your name (Kimi no Nawa)* (2016) (B), dan *Spiderman : Into the Spiderverse* (2018) (C)
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tabel 3.6. Konteks suasana ketenangan saat melakukan observasi terhadap 3 film animasi

Judul Film	*When Marnie was there* (2014)	*Your Name (Kimi no Nawa)* (2016)	*Spiderman : Into the Spiderverse* (2018)
Gambar	3.6. (A)	3.6. (B)	3.6. (C)
Narasi *shot*	Anna Sasaki diajak oleh Marnie untuk berpiknik dalam sebuah perahu dayung. Saat itu, Anna Sasaki menanyakan nama Marnie karena sebelumnya dia tidak mengetahui namanya. Relasi mereka berdua	Taki Tachibana baru saja mengetahui bahwa dia dan Mitsuha Miyamizu berada di garis waktu yang berbeda, dimana Mitsuha sudah tiada ada. Maka Taki dan Mitsuha berusaha untuk bertemu sekali lagi. Taki yang menemukan reruntuhan	Miles Morales baru saja berpisah dengan para spiderman lainnya karena Peter B. Parker menahan dia di kamarnya untuk tidak mengikuti mereka karena takut dia terbunuh. Saat mencoba untuk melepaskan diri,

	merupakan teman yang baru saja bertemu namun merahasiakan keberadaan mereka kepada orang-orang sekitar.	desa Mitsuha, meminum persembahan sajian dari Mitsuha, dan membawakan badan Mitsuha yang tertukar dengan badannya ke tempat lokasi reruntuhan tersebut.	ayahnya Jefferson Morales, datang ke depan pintu kamarnya. Jefferson Morales meminta maaf serta memberikan alasan mengapa ia bersifat buruk kepada Miles Morales sebelumnya.

Tabel 3.7.Tabel HSV hasil observasi suasana ketenangan terhadap 3 film animasi

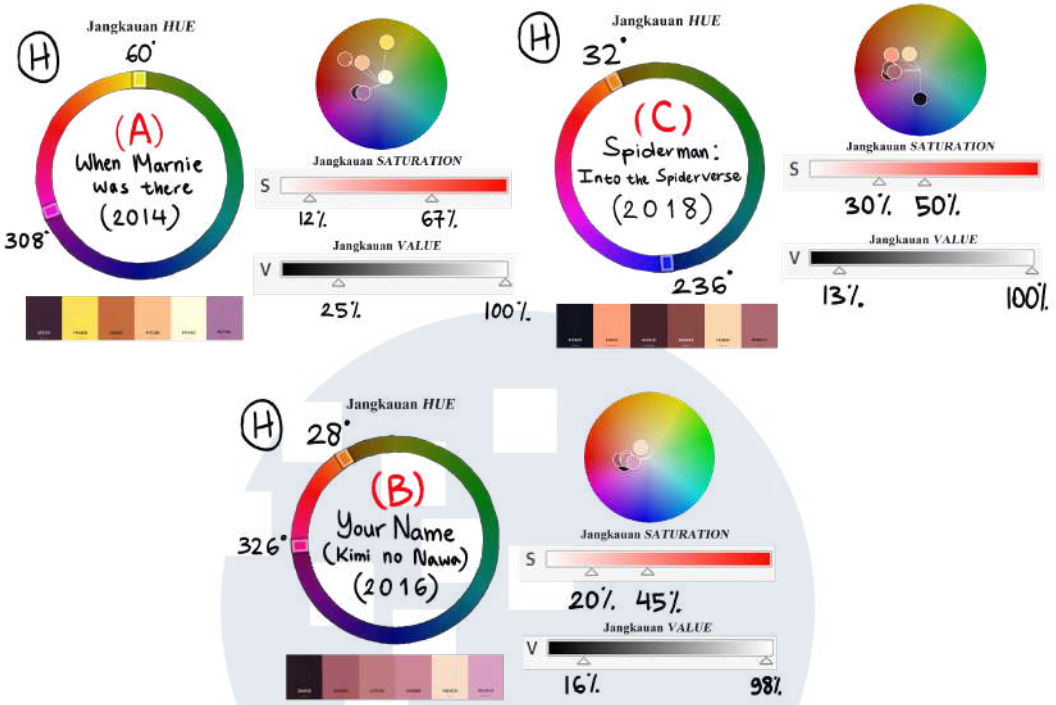
***When Marnie was there* (2014), Gambar 3.6. (A)**						
Kode Warna	#3F2737	#FFE45B	#C66D41	#FFC28E	#FFFFE0	#AD77A6
***Hue* (H)**	320°	50°	20°	28°	60°	308°
***Saturation* (S)**	38%	64%	67%	44%	12%	31%
***Value* (V)**	25%	100%	78%	100%	100%	68%
***Your Name (Kimi no Nawa)* (2016), Gambar 3.6. (B)**						
Kode Warna	#281820	#A95D69	#C07C80	#CE8899	#FAE0C9	#DCA2C3
***Hue* (H)**	330°	351°	356°	345°	28°	326°
***Saturation* (S)**	40%	45%	35%	34%	20%	26%
***Value* (V)**	16%	66%	75%	81%	98%	86%
***Spiderman : Into the Spiderverse* (2018), Gambar 3.6. (C)**						
Kode Warna	#121320	#FFA17F	#47252C	#8A4B49	#FEDAB1	#B06A73
***Hue* (H)**	236°	16°	348°	2°	32°	352°
***Saturation* (S)**	44%	50%	48%	47%	30%	40%
***Value* (V)**	13%	100%	28%	54%	100%	69%

Dari tabel HSV yang tersusun, dilihat bahwa pemakaian *hue* pada film *When Marnie was there* (2014) mencakup warna kuning ke fusia pada area sudut 60 hingga 308. Film *Your Name (Kimi no Nawa)* (2016) terlihat memakai warna kuning-merah ke ungu-fusia pada area sudut 28 hingga 326. Pemakaian *hue* pada film *Spiderman : Into the Spiderverse* (2018) terlihat mencakup warna kuning-merah ke biru pada area sudut 32 hingga 236. Perbandingan *hue* dari ketiga film animasi membuktikan bahwa suasana tenang dapat tersampaikan dengan penggunaan warna kuning, fusia, ungu, merah dan biru.

Tingkat *saturation* pada ketiga film animasi relatif sama berada di persentase tengah (sekitar 50%). Warna pada film animasi *When Marnie was there* (2014) memiliki tingkat *saturation* di 12% sampai 67%, Film animasi *Your Name (Kimi no Nawa)* (2016) mencapai tingkat *saturation* pada 20% sampai 45%. dan *Spiderman : Into the Spiderverse* (2018) mencapai sekitar 30% sampai 50%. Perbandingan *saturation* diatas membuktikan bahwa pewarnaan pembangunan suasana ketenangan secara mayoritas memakai *saturation* dengan persentase tengah (sekitar 50%). Persentase *saturation* warna yang mendekati 0% atau 100% pun hanya digunakan jika warna tersebut merupakan sumber cahaya atau merupakan area gelap suatu adegan.

Value pada pilihan warna ketiga film animasi serupa dengan opsi memakai diantara tingkat *value* yang rendah atau tinggi. Pada film animasi *When Marnie was there* (2014) *value* pemilihan warna berada di area persentase 25% atau diantara 100%. Pada film animasi *Your Name (Kimi no Nawa)* (2016) *value* pewarnaan mencapai area persentase 16% atau di 98%. Pada film animasi *Spiderman : Into the Spiderverse* (2018) *value* warna ditempatkan pada 13% atau sekitar 100%. *Value* warna ketiga film animasi memperlihatkan kontras warna dengan memanfaatkan keterangan dan kegelapan sesuai dengan intensi penggunaan warna yang terpilih.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7. Konklusi jangkauan HSV dari film dan/atau serial animasi dari *When Marnie was there* (2014) (A), *Your Name (Kimi no Nawa)* (2016) (B), dan *Spiderman : Into the Spiderverse* (2018) (C) (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dapat diketahui bahwa pembangunan suasana tenang berdasarkan HSV bahan studi observasi tercapai dengan 3 poin rangkuman. *Hue* yang terpilih dalam rancangan warna berkaitan dengan *analogous color* yang memakai *warm color* dan *complementary color* yang memakai *cool color.* Pemilihan *analogus warm color* digunakan untuk memberikan nuansa kecerahan, digabung dengan *complementary cool color* maka akan mendukung pemisahan antara bayangan dan cahaya yang terpantul pada tokoh maupun *environment*. *Saturation* yang terpilih pada rancangan warna berada di persentase tengah (sekitar 50%) yang meminimalisir kontras yang mencolok sehingga menjadi kontras yang terlihat netral pada mata. *Value* pada rancangan warna sama seperti pemakaian *value* suasana ketegangan, tingkat *value* digunakan untuk mendukung penampilan kontras antara bayangan dan cahaya pada adegan. Ketiga poin tersebut menghasilkan pewarnaan ketiga bahan studi observasi pada konteks narasi suasana ketenangan.

3.5. Proses Pengerjaan

Saat tahap produksi telah dimulai, penulis berlanjut mengimplementasi hasil observasi terhadap karya. Pengerjaan penulis sebagai penentu pewarnaan karya berupa pembuatan *Color Script* untuk gambaran suasana keseluruhan cerita, penggambaran *Final Look* beberapa *shot*, mewarnai animasi yang sudah dirapikan, serta membuat *Color Palette* dan memastikan pewarnaan itu konsisten terhadap berbagai suasana yang diperlukan pada *scene* tertentu. Pada penulisan sub bab ini, penulis akan menjelaskan proses pengerjaan *Final Look*, yaitu penampilan secara garis besar bagaimana animasi terlihat ketika sudah selesai dikerjakan.

Proses pembuatan *Final Look* melalui 3 tahapan, yaitu tahap *Lining*, *Base Color Blocking,* dan *Rendering.* Semua tahapan dilakukan pada aplikasi *Clip Studio Paint* yang disesuaikan berdasarkan penampilan dan warna dasar tokoh dan *environment* yang telah disepakati. Dibawah ini merupakan penjelasan detail mengenai 3 tahap pembuatan *Final Look*;

1. *Lining*

Gambar 3.8. Tahap *Lining Final Look* untuk *scene* 8 *shot* 5
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

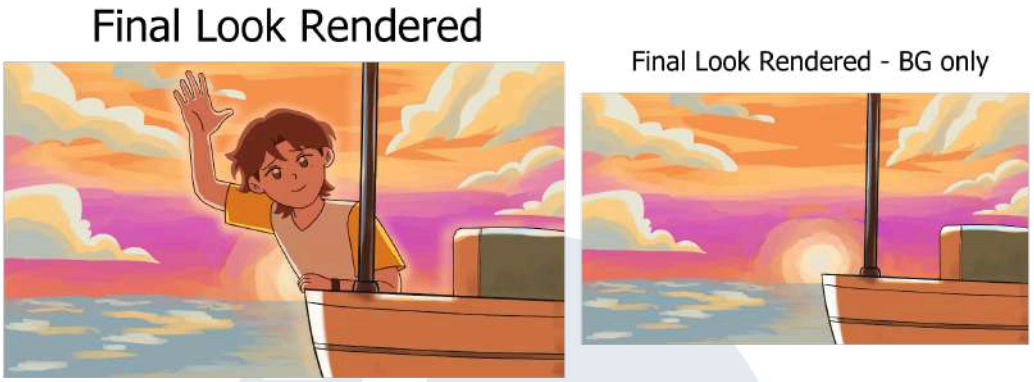
Pada tahap *Lining*, penulis mencoba menggambarkan *scene* sesuai dengan penggambaran cerita pada *storyboard*. Bentuk tokoh dan properti pada *scene* disesuaikan dengan dokumen *character sheet* serta *prop design* yang disepakati oleh kelompok. Ketebalan garis juga disesuaikan dengan kesepakatan yang berbasis pada objek yang terlihat mendekat pada kamera, maka ketebalan garis akan ikut menebal. Pewarnaan garis pada *scene* serupa mengikuti sesuai dengan dokumen *character sheet, environment design* serta *props.*

2. *Base Color Blocking*

Gambar 3.9. Tahap *Base Color Blocking* untuk *scene* 8 *shot* 5
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahapan *Base Color Blocking* adalah usaha penulis untuk memberikan warna dasar terhadap keseluruhan *scene*. Pewarnaan dasar ditentukan oleh beberapa dokumen seperti *character sheet*, *prop design*, dan *Color Script.* Aplikasi pewarnaan dasar dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan konsistensi pewarnaan dasar tertentu. Konsistensi warna yang harus dijaga merupakan pewarnaan tokoh dan pewarnaan objek yang berinteraksi dengan tokoh yang disesuaikan dengan dokumen-dokumen diatas.

3. *Rendering*



Gambar 3.10. Tahap *Rendering* untuk *scene* 8 *shot* 5
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Proses *Rendering* merupakan tahapan akhir dalam pengolahan *Final Look* pada penggambaran *scene.* Pada tahapan ini, penulis mengolah kembali warna dasar dan menyesuaikan keseluruhan warna sesuai dengan rancangan warna pada *color script. Rendering* dilakukan untuk melihat keseluruhan ekspektasi nuansa pada *scene* seolah karya telah selesai tersusun. Tahapan *Rendering* juga membolehkan penulis untuk melakukan penyesuaian warna *scene* pada aspek HSV secara lebih detail.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Penulisan pada sub bab ini mengarah pada perancangan warna film animasi *Triloka Island* yang terlihat dengan susunan struktur *Color Script.* Rancangan warna *Color Script* terlihat dari beberapa *shot* yang terpilih diantara total 81 *shot* keseluruhan film. Beberapa *shot* tersebut menyampaikan suasana ketegangan pada klimaks naratif dan suasana ketenangan pada konklusi naratif. Berikut merupakan pemilihan *shot Color Script* yang tersusun berdasarkan 2 suasana utama dan transisi suasana warna yang disebut;