

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Jenis penelitian kualitatif deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan situasi atau kondisi secara mendalam dalam bentuk uraian naratif (Ranti & Nurmaily dalam Arnetta & Amelia, 2022). Data akan dikumpulkan dengan dengan studi literatur dan observasi berbagai karya sejenis.

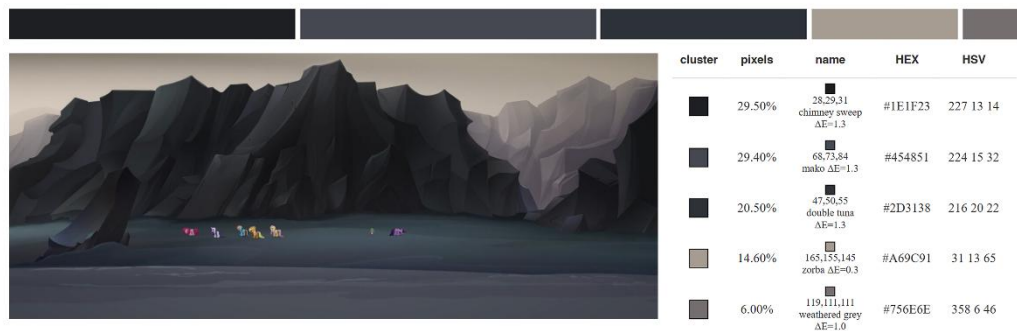
3.2. OBJEK PENCIPTAAN

*Ian*⁵ merupakan animasi pendek naratif yang diproduksi oleh penulis dengan empat anggota lainnya. Karya ini menggunakan teknik 2D *frame-by-frame* untuk animasi tokoh, dan teknik 3D *texture painting* untuk pembuatan *background* animasi. *Ian*⁵ berdurasi sekitar 8 menit, dan mengangkat tema mengenai drama keluarga yang berputar pada isu *child neglect*. Meski tema terkesan cukup kompleks, pembawaan cerita dikemas secara ringan dengan genre drama dan komedi untuk menyesuaikan target audiens, yaitu 14-18 tahun. Selain itu, digunakan juga berbagai elemen komedi dan absurditas agar isu yang diangkat dapat dicerna dengan mudah.

Untuk merancang *color script* animasi *Ian*⁵, digunakan berbagai referensi, mulai dari dalam bentuk ilustrasi gambar hingga animasi naratif. Meski demikian, ada tiga referensi utama yang digunakan. Masing-masing referensi tersebut ditujukan untuk perancangan tiga *mood*, yaitu kesepian, kegembiraan, dan kedamaian. Ketiga *mood* ini mewakili setiap babak dalam *three-act structures* animasi *Ian*⁵. Untuk memvisualisasikan tiga *mood* tersebut, penulis menggunakan warna biru dan kuning sebagai dua warna utama. Penulis kemudian melakukan observasi terhadap tiga referensi untuk melihat bagaimana tingkat saturasi dan value digunakan untuk menggambarkan *mood* adegan terkait.

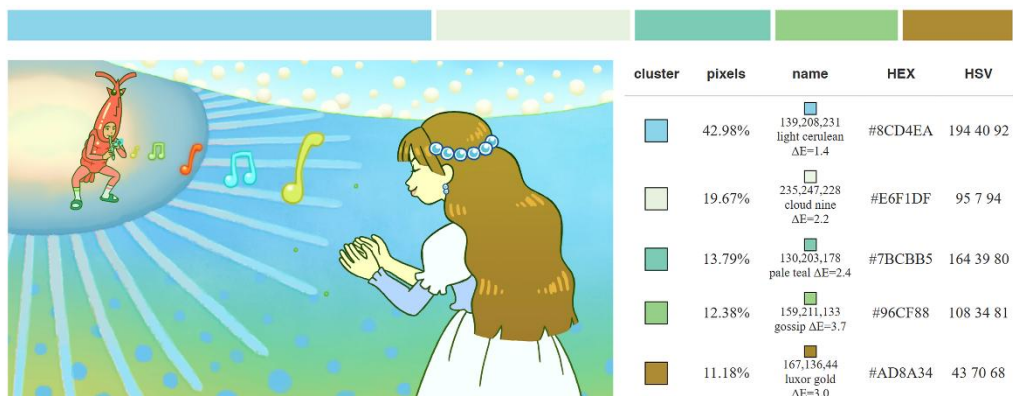
Dalam *My Little Pony: The Movie* (2017), penulis mengobservasi adegan di mana *mood* kesepian muncul dari tokoh Twilight Sparkle yang ditinggalkan oleh teman-temannya di tepi pantai akibat tindakannya sendiri. Adegan ini didominasi oleh warna biru dalam tiga variasi hue yang masuk rentang posisi hue biru (201° –

280°). Secara garis besar, seluruh warna (tidak termasuk warna tokoh) dalam adegan ini juga memiliki saturasi yang cukup rendah, yaitu di bawah 20%. Warna dan tingkat saturasi berhasil dapat memvisualisasikan *mood* kesepian yang datang dari Twilight Sparkle. Selain itu, *value* dari hue biru tersebut cenderung rendah, yaitu di <35%. Pemilihan tingkat *value* tersebut membantu dalam menyampaikan suasana emosi negatif yang ingin ditekankan.



Gambar 3.1. Palet warna dan data HSV My Little Pony: The Movie (2017).
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Karya selanjutnya yang digunakan sebagai referensi untuk *mood* kegembiraan dalam *Ian*⁵ adalah sebuah animasi pendek berjudul *Dance with the Seashells!* (2023) yang diproduksi oleh *Gobelins*. Singkatnya, animasi tersebut menceritakan seorang perempuan yang sedang panik mencari *concert hall*-nya yang hilang saat ingin tampil. Pencariannya dibantu oleh seseorang yang tak sengaja menemukan lembaran lagu yang ia lupa kan mengenai seekor anak anjing. Mereka pun sejenak melupakan *concert hall* yang hilang dan mulai bernyanyi bersama dengan gembira.

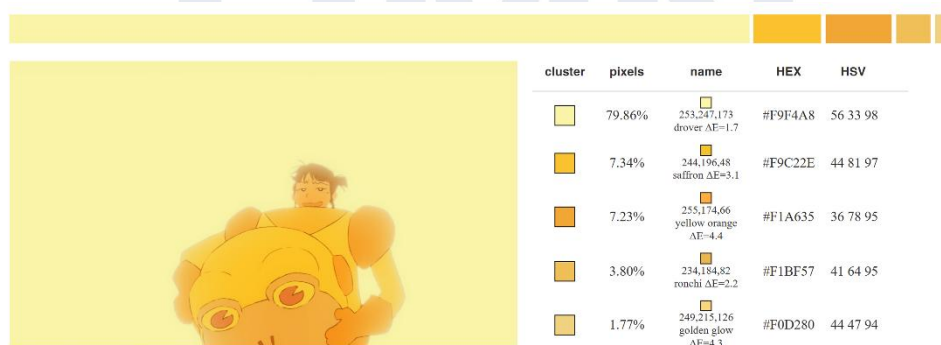


Gambar 3.2. Palet warna dan data HSV Dance with the Seashells! (2023).

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam *mood* adegan yang ceria tersebut, warna biru mendominasi hampir setengah dari komposisi visual dengan tingkat saturasi sebesar 40%. Selain warna biru, terdapat warna kuning dengan tingkat saturasi setinggi 70%. Secara keseluruhan, warna biru cerah yang mendominasi, didukung oleh warna kuning yang *saturated* dapat memvisualisasikan *mood* yang gembira dan ceria. Selain tingkat saturasi, *value* yang digunakan dalam adegan ini cenderung tinggi, yaitu >80%, yang digunakan untuk menekankan suasana positif. Selain dari segi warna, animasi pendek ini menjadi referensi bagi penulis dalam penggunaan area *shadow* yang sangat minim, dan *shading* yang simple untuk membantu menekankan perasaan yang ringan.

Referensi terakhir yang penulis ambil adalah animasi pendek *Golden Hour* (2021). Animasi ini mengikuti cerita seorang staf perempuan di hari terakhir syuting film yang berjalan dengan kacau. Sepanjang animasi, perempuan tersebut berada dibawah berbagai tekanan, seperti aktor utama yang menghilang. Namun, perempuan tersebut tidak sengaja menyelesaikan masalah dengan secara tidak sadar menggantikan posisi aktor utama yang hilang di proses pengambilan adegan yang krusial, yaitu saat adanya *golden hour*.



Gambar 3.3. Palet warna dan data HSV Golden Hour (2021).

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

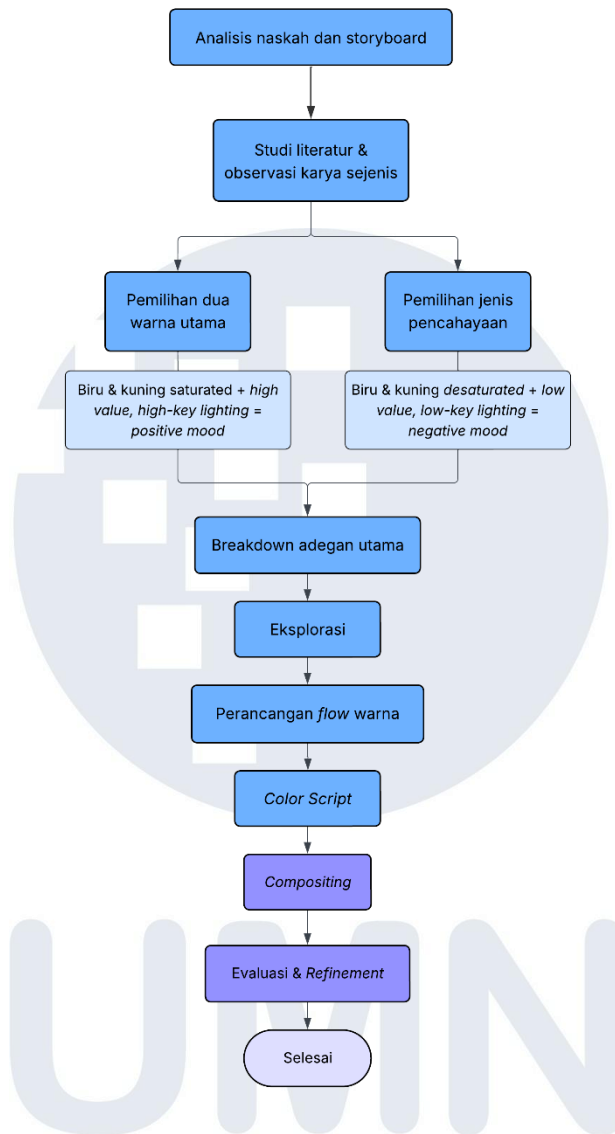
Mood yang dibawakan dalam adegan tersebut adalah resolusi dan kedamaian. Hal tersebut diwakili oleh *hue* warna kuning dalam rentang 41°-56° yang menjadi warna utama dominan dalam adegan ini. Warna kuning yang mendominasi

sebanyak 79,86% dari keseluruhan visual *shot* referensi ini memiliki saturasi senilai 33% dengan *value* sebesar 98%, yang dapat menciptakan suasana tenang dan damai dari resolusi sebuah permasalahan ketimbang stimulasi yang terlalu berlebih di mata. Subjek sendiri memiliki tingkat saturasi yang jauh lebih tinggi.

Dari tiga karya di atas, penulis memutuskan untuk mengambil *treatment* penggunaan warna biru dengan saturasi dan *value* yang rendah dari *My Little Pony: The Movie* (2027) untuk memvisualisasikan *mood* kesepian. Selain itu, penulis juga akan menggunakan *treatment* penggunaan warna biru dan kuning dengan saturasi dan *value* yang tinggi untuk memvisualisasikan *mood* kegembiraan dari *Dancing with the Seashells!* (2023). Penulis juga akan menggunakan animasi tersebut sebagai referensi *shading* yang minim. Terakhir, penulis akan menggunakan *treatment* penggunaan warna kuning dengan saturasi dan *value* yang tinggi dan pencahayaan yang *high-key* dari *Golden Hour* (2021) untuk memvisualisasikan *mood* kedamaian dalam animasi *Ian*⁵.

Adapun tahapan kerja yang penulis lakukan untuk merancang *color script* animasi *Ian*⁵.





Gambar 3.4. Skema tahapan kerja.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Sebagai langkah awal dalam perancangan *color script* yang terjadi di praproduksi, penulis terlebih dahulu menganalisis skrip secara singkat untuk mengerti fondasi cerita utama. Penulis sebagai *color script artist*, bersama dengan kelompok, kemudian memutuskan untuk menggunakan warna biru dan kuning sebagai dua warna utama sebagai representasi *mood* suasana sepanjang animasi *Ian*⁵ setelah mengobservasi beberapa karya sejenis. Keputusan ini dilandasi oleh umumnya asosiasi warna biru dengan *mood* negatif, dan juga warna kuning dengan

mood positif, Namun, dengan penggunaan *saturation* yang tepat, kedua warna tersebut dapat menghasilkan *mood* yang berlawanan. Pemilihan dua warna tersebut juga didukung oleh alur cerita animasi *Ian*⁵ yang mengikuti perubahan *mood* suasana yang dominan diisi oleh kesepian, menuju kegembiraan, hingga kedamaian.

Setelah pemilihan warna, penulis kemudian menandai adegan-adegan emosional penting dalam animasi *Ian*⁵, mulai dari ketidakhadiran sosok ayah dalam kehidupan Ian, Ian menganggap klon-klonnya dapat membuat ayahnya bangga terhadap dirinya, hingga momen di mana ayahnya menyadari dirinya yang absen di kehidupan Ian hingga tercapainya sebuah resolusi. Penulis kemudian melakukan eksplorasi terhadap tiga *shot* yang paling mewakili perubahan *mood* dalam animasi *Ian*⁵. Berikut adalah tabel dari *timeline* pengerjaan *color script* untuk animasi *Ian*⁵:

Tabel 3.1. *Timeline* pengerjaan *colorscript Ian*⁵

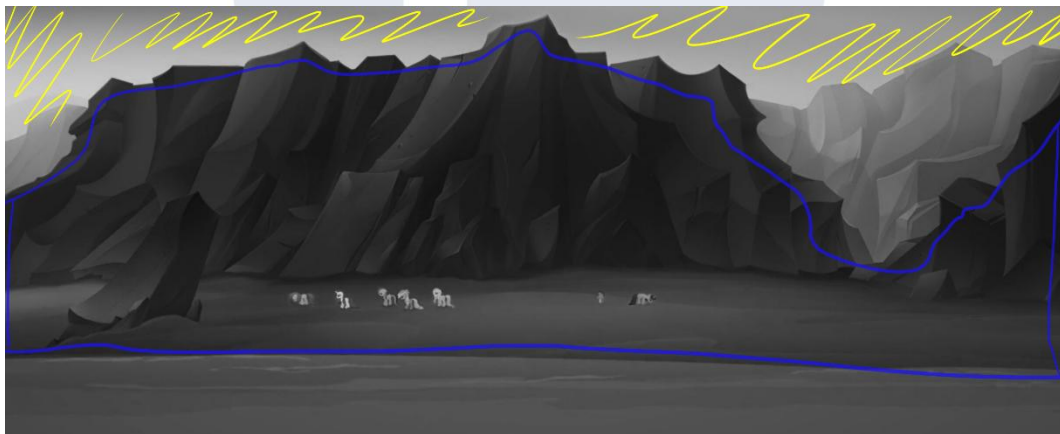
Bulan	Keterangan
April 2025 – awal Mei 2025	Menganalisis draft <i>storyboard</i> dan skrip. Studi literatur makna emosional warna. Memilih warna (biru dan kuning) sebagai tahap awal pembuatan <i>color script</i> (Blazer, 2016).
Awal Mei 2025 – awal Agustus 2025	Perancangan <i>pre-color script</i> (PCS) sebagai langkah selanjutnya (Blazer, 2016) dengan menentukan adegan yang perlu penekanan warna. <i>PCS</i> yang ada kemudian digabung ke dalam <i>storyboard</i> , dan mulai memberikan warna adisional untuk tokoh, set, properti yang muncul di tiap <i>shot</i> (Blazer, 2016, hlm 62).
September 2025	Revisi dan perubahan <i>color script</i> (jika ada).

(Sumber: Penulis)

3.3. EKSPLORASI

1. Eksplorasi *scene 2 shot 1 (mood kesepian)*

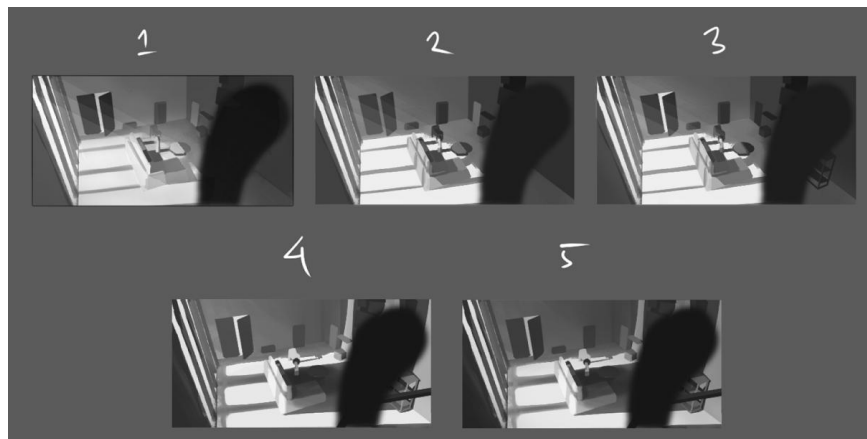
Pada *scene 2 shot 1*, terdapat *mood* kesepian yang muncul dari tokoh Ian. Maka dari itu, penulis menggunakan referensi animasi yang ada untuk adegan ini, yaitu *My Little Pony: The Movie* (2017). Dari referensi tersebut, daerah dengan tingkat *value* rendah yang dibatasi oleh garis biru melingkupi tokoh pendorong *mood* kesepian. Sedangkan daerah disekitarnya (diarsir dengan warna kuning) memiliki tingkat *value* lebih tinggi. Pendekatan ini kemudian penulis gunakan dalam tata pencahayaan dalam *scene 2 shot 1* untuk *mood* kesepian. Tokoh Ian dan ayahnya kemudian dirancang untuk diposisikan di daerah dengan *value* yang rendah dan dilingkupi oleh daerah ber-*value* tinggi.



Gambar 3.5. *Value My Little Pony: The Movie* (2017).

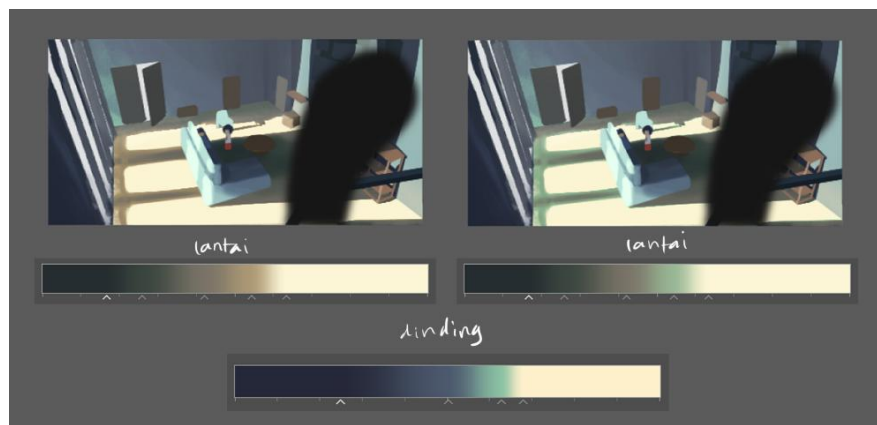
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Penulis kemudian melakukan eksplorasi tata pencahayaan melalui teknik *grayscale* agar visual dan *mood* dapat tersampaikan dengan baik dalam pencahayaan *low-key*. Arah datang cahaya diatur sedemikian rupa agar daerah bayangan menyelimuti daerah tokoh Ian berada. *Grayscale* digunakan juga untuk menentukan daerah mana saja yang ingin diatur tingkat *value* dan saturasinya. Penulis mencoba untuk merancang model pencahayaan di mana Ian dan Pak Man tidak terkena cahaya, lebih dekat dengan *low-key* daripada *high-key*.



Gambar 3.6. Eksplorasi grayscale scene 2 shot 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah itu, penulis menyeleksi desain *grayscale* yang paling cocok untuk digunakan, yaitu model 4. Penulis memilih model tersebut dikarenakan daerah gelap yang lebih kuat dibandingkan daerah lainnya. Selain itu, daerah yang terkena cahaya lebih menyelimuti ruangan daripada model lainnya, dengan masih tidak terkena Ian dan ayahnya. Penulis kemudian digunakan *gradient map* untuk memetakan warna-warna yang ingin dieksplor pada *value* tertentu.



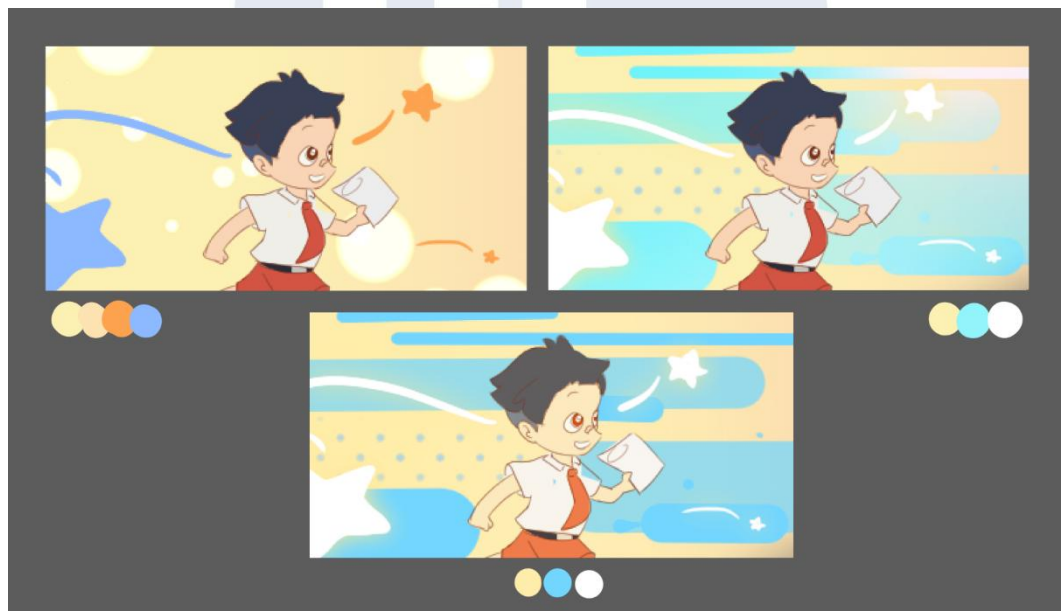
Gambar 3.7. Eksplorasi warna scene 2 shot 1
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

2. Eksplorasi *color script* scene 4 shot 12 (*mood* kegembiraan)

Adegan ini terlebih dahulu telah ditetapkan untuk menggunakan jenis pencahayaan *high-key* karena *mood* positif dari Ian yang merasa bahagia, sehingga sangat minim

bayangan ataupun *value* yang rendah. Maka dari itu, penulis tidak menggunakan teknik *grayscale* untuk merancang pencahayaan dan daerah yang ingin ditekankan kontrasnya. Penulis kemudian langsung bereksperimen dengan warna kuning dan biru yang tingkat saturasi dan *value*-nya lebih tinggi dibandingkan dengan *mood* adegan sebelumnya.

Warna biru dan kuning ditujukan untuk menyampaikan *mood* keseluruhan yang positif, yaitu rasa semangat dan ceria (Xu, 2025; Von Goethe, 1840). Eksplorasi dilakukan dari referensi yang ada untuk adegan ini, yaitu animasi *Dance with the Seashells!* (2023). Maka dari itu, penulis mengeksplor penggunaan warna biru dan kuning yang memiliki tingkat *value* di atas 70%.



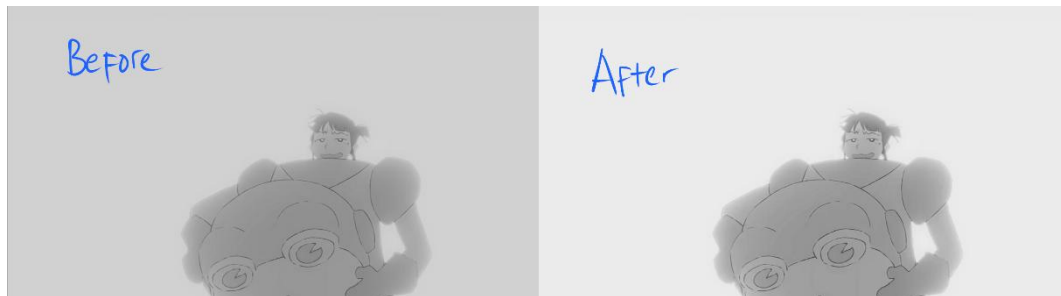
Gambar 3.8. Eksplorasi warna scene 4 shot 12

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3. Eksplorasi *color script* scene 6 shot 26 (*mood* kedamaian)

Untuk *mood* kedamaian, penulis mengambil referensi dari *color script* *Golden Hour* (2021) dengan warna kuning yang dominan (dibandingkan warna biru), dengan daerah yang menyelimuti tokoh lebih tinggi dibandingkan tokoh itu sendiri. Namun, referensi asli yang ada kurang menunjukkan adanya kontras antara tingkat *value* yang tinggi dan rendah. Maka dari itu, penulis terlebih dahulu memodifikasi

sedikit tingkat kekontrasan yang ada untuk mencapai pencahayaan *high-key* yang lebih intens.



Gambar 3.9. Modifikasi referensi kontras *value mood* kedamaian
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Penulis kemudian melanjutkan eksplorasi dengan perancangan *grayscale*. mengingat adegan ini adalah *mood* kedamaian sekaligus resolusi antara Ian dan ayahnya. Selain itu, *mood* dalam adegan ini merupakan kebalikan dari *mood kesepian* yang ada di *scene 2 shot 1*. Maka dari itu, HSV warna biru dan kuning yang digunakan akan berkebalikan dari yang ada di *scene* tersebut. Meski begitu, warna biru akan dikurangi penggunaannya, mengingat dalam pandangan umum, warna biru memiliki konotatif emosi lebih negatif (Song et al., 2025).



Gambar 3.10. Eksplorasi *grayscale* dan warna *scene 6 shot 26*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)