

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan penulis adalah kualitatif studi literatur dan observasi karya film. Penulis memilih *shot* film untuk diobservasi, diantara lain film *Look Back*, *anime Dandadan*, dan *The Impossible*. Studi literatur menggunakan teori-teori seperti *color theory*, *value*, *color script*, *natural lighting*, teori psikologi warna, dan emosi.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Judul objek penciptaan adalah film animasi naratif pendek berjudul *7,6 SR*. Animasi ini dibuat oleh *production house* bernama *Mazi Production*. Durasi animasi ini adalah 9 menit 12 detik. Lalu rasio video animasi adalah *format 9:16*, resolusi 2560x1440p. *7,6 SR* menggunakan teknik *hybrid* 2D dan 3D. Penggambaran animasi karakter menggunakan 2D *frame by frame* sedangkan *background* ada yang 2D dan ada yang 3D. *Software* yang digunakan adalah *Toonboom Storyboard Pro*, *Toonboom Harmony*, *Clip Studio Paint*, *Blender*, *After effect*, dan *FL Studio*.

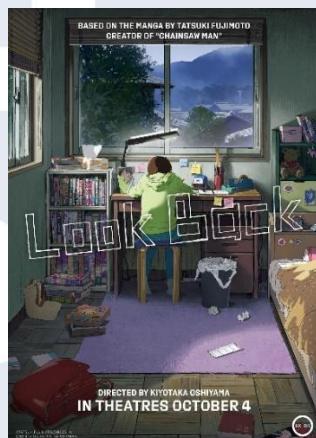
Konsep karya didasarkan dari kepedulian penulis atas ancaman dan dampak gempa. Cerita animasi *7,6 SR* adalah fiksi, namun berdasarkan dari kejadian nyata yang penulis alami yaitu gempa di Padang pada tanggal 30 September 2009. Film *7,6 SR* menyampaikan perasaan dan kondisi anak kecil ketika terkena gempa dan seorang ibunya yang menjadi korban. Penulis ingin menghadirkan adegan emosional, seperti kebahagiaan dan rasa ketakutan.

Untuk menunjukkan perasaan dan emosi tersebut, digunakanlah perancangan *color script*. Salah satu unsur penting dalam *color script* adalah warna. Hal ini dikarenakan *color script* adalah peta visual perjalanan emosi yang bisa diatur oleh pembuat film (Amidi, 2011). Semua warna dan pencahayaan disusun sedemikian rupa agar memastikan penonton dapat merasakan emosi yang dikejar pembuat film.

3.3. ACUAN KARYA

Penulis mendapatkan acuan karya dari film yang pernah ditonton. Beberapa adegan atau *shot* dari film tersebut menginspirasi penulis dalam merancang *color script* dalam 7,6 SR. *Shot* film dipilih untuk menjadi acuan karya karena beberapa hal. Misalnya *mood shot* mirip dengan yang penulis ingin terapkan dalam animasi. Lalu juga memang *shot* yang indah dalam segi estetika sehingga menginspirasi penulis.

Look Back (2024) merupakan film *anime* yang menceritakan kisah hubungan 2 perempuan (Fujino dan Kyomoto) dalam mengejar mimpi mereka sebagai seniman. Film ini terkenal dari penggambaran adegannya yang emosional lewat sinematografi dan animasi yang berkualitas tinggi.



Gambar 3. 1 *Look Back* (2024) poster.

Sumber: Oshiyama

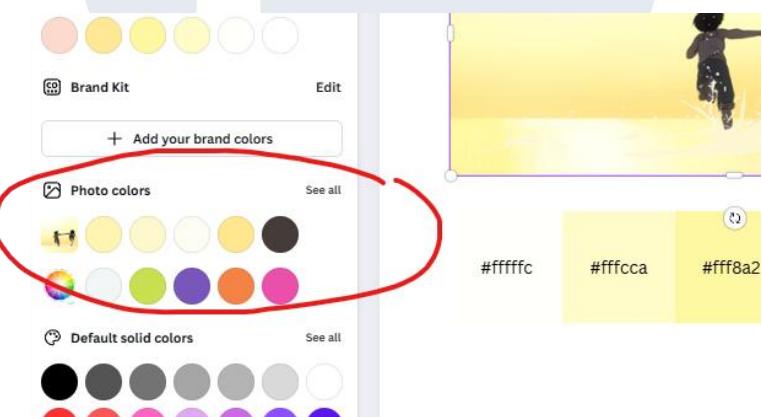
Look Back menampilkan emosi karakter lewat *acting*, warna, ruang, tempo, dan musik. Pendekatan artistiknya menggabungkan realisme dan simbolisme visual. Salah satu *shot* yang ingin di observasi penulis adalah kedua karakter sedang bermain di pantai. Konteks adegan ini adalah menunjukkan hubungan Fujino dan Kyomoto yang bermain bersama dan berpegangan tangan di pantai



Gambar 3. 2 Adegan bermain bersama dari film "Look Back."

Sumber: Oshiyama (2024).

Shot ini menggambarkan emosi *joy* yang dirasakan oleh tokoh dalam film dengan baik. Selain itu *shot* ini berada dalam adegan montase yang berguna untuk menunjukkan koneksi kedua tokoh. Di dalam *shot* tersebut dapat dilihat dengan jelas warna dominannya yaitu kuning putih terang.

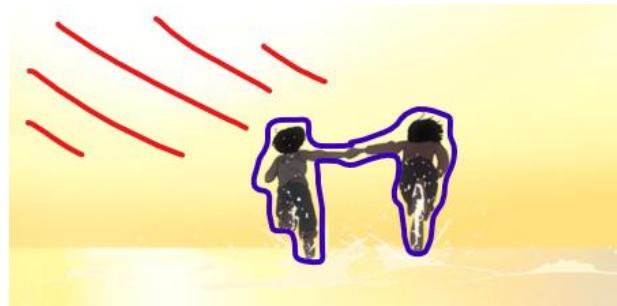


Gambar 3.3. Pengambilan sampling

Sumber: Penulis dan Canva.com

Cara penulis mengambil warna adalah menggunakan *website canva*. Salah satu fitur *website* ini adalah dapat mengambil warna dominan dari suatu gambar.

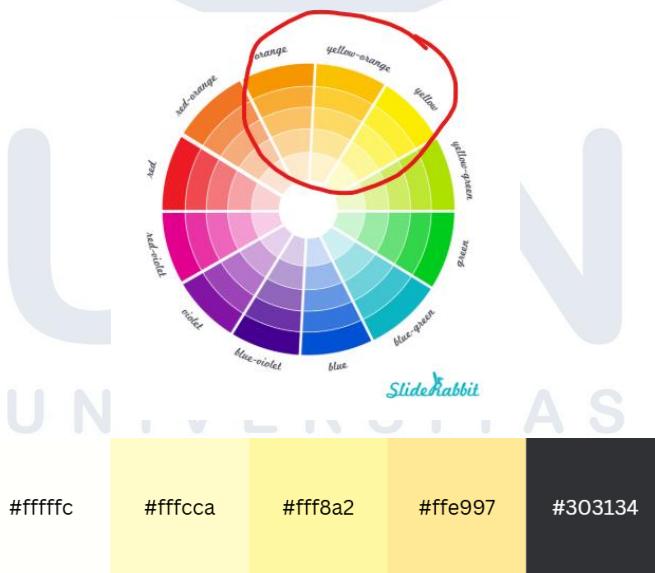
Warna tersebut dipilih karena menduduki bagian yang cukup banyak pada gambar. Jadi merupakan salah satu cara yang dapat diandalkan dalam memilih warna.



Gambar 3.4. Karakter dan Background

Sumber: Penulis

Pada *shot* ini warna kuning terang datang dari cahaya matahari sore. Set *outdoor* di pantai dan diterangi oleh *natural lighting* dari matahari memberikan efek terang seperti gambar. Set ini selain realistik seperti dunia nyata, juga mendukung emosi dan atmosfer yang ingin pembuat film sampaikan yaitu kebahagiaan kedua tokoh.

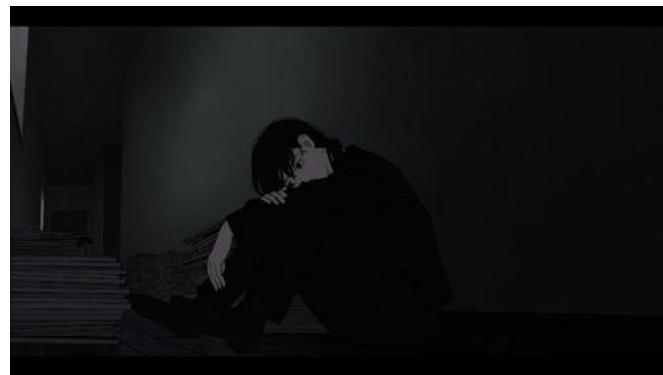


Gambar 3. 5 Color palette dari gambar 3.2.

Sumber: Penulis.

Color palette ini membuktikan bahwa tujuan *shot* dan visualnya benar mengikuti teori-teori yang dibahas. Warna dominan kuning menunjukkan keamanan dan emosi *joy* yang dirasakan kedua tokoh. Bukan itu saja tapi warna ini

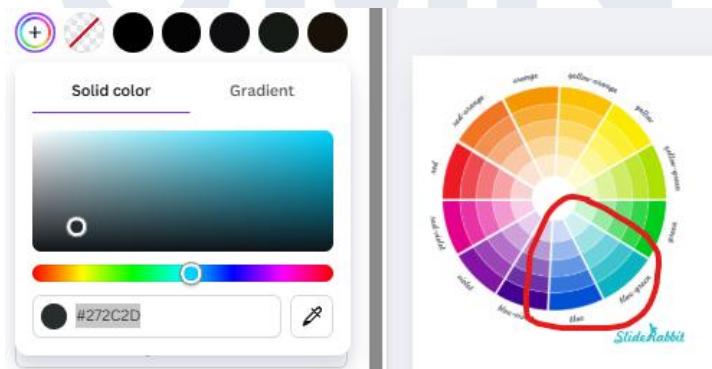
juganya menyampaikan emosi yang sama kepada penonton. Selain itu pentingnya *value* menunjukkan kontras tokoh dengan *background*. Tokoh diwarnai jauh lebih gelap dibandingkan *background* yang berguna untuk kontras. Hal ini mengarahkan perhatian penonton kepada kedua tokoh.



Gambar 3.6 Kesedihan Fujino

Sumber: Look Back, Oshiyama (2024).

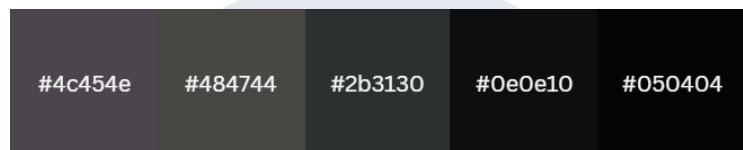
Sedangkan *shot* ini memiliki *tone* yang sangat berbeda dibandingkan *shot* sebelumnya. Terlihat kontras kuat *shot* yang terang dan penuh dengan warna, dengan *shot* yang gelap dan sedikit warna. *Shot* ini berguna untuk menunjukkan kesedihan yang tokoh rasakan. Dalam cerita, Fujino kehilangan teman baiknya. Namun tanpa konteks tersebut, penonton dapat melihat kesedihan atau setidaknya emosi negatif yang disampaikan pada *shot* ini.



Gambar 3.7. Color wheel gambar 3.6

Sumber: Penulis

Dapat dilihat pada *color wheel*, shot gambar 3.6 didominasi warna dingin yang gelap. *Shot* memiliki visual demikian karena set nya pada malam hari, didalam rumah tanpa adanya cahaya lampu. Minimnya sumber cahaya ini menghasilkan atmosfer yang mendukung dalam menyampaikan emosi negatif, kesedihan, dan kesenderian. Set dan cahaya demikian, lalu membuat film memasukan tokoh yang bereaksi sesuai dengan atmosfer.



Gambar 3. 8 Color palette dari gambar 3.4.

Sumber: Penulis.

Hue dari shot ini cukup sempit, dari warna biru dan biru kehijauhan. Dengan *saturation* yang rendah juga, warna tidak terlalu mencolok karena gelap. *Value* juga rendah karena minimnya cahaya. Tidak terlihat kontras, menciptakan efek yang hampir monokromatik.

Film animasi lain yang menginspirasi animasi 7,6 *SR* adalah *anime* Dandadan. Dandadan menggunakan *color scheme* yang ekstrim untuk meningkatkan pengalaman penonton. Selain dari visual, Dandadan juga menghadirkan inspirasi narasi yang sangat emosional, terutama pada episode 7. Episode 7 ini memiliki *subplot* yang menceritakan kisah ibu dan anak yang sangat emosional. Cerita ini menjadi inspirasi animasi 7,6 *SR* karena kemiripan cerita dan eksekusinya yang sangat baik.



Gambar 3.9 Adegan ibu dan anak

Sumber: *Dandadan episode 7, Yamashiro* (2024).

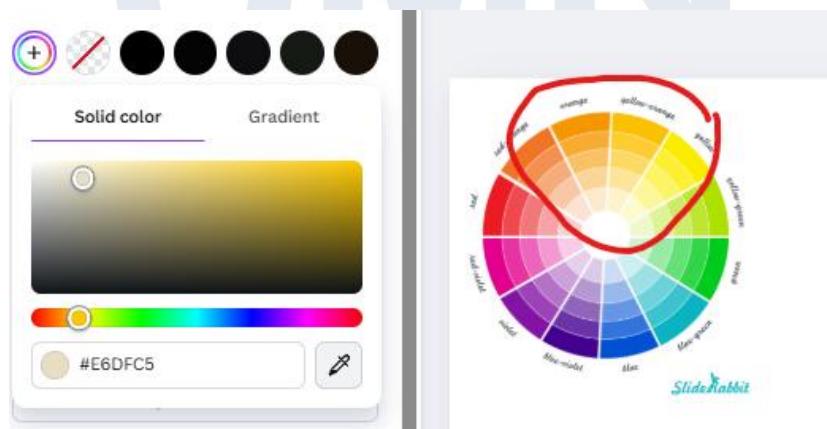
Shot pada gambar 3.6 diambil dari adegan montase kedekatan ibu dan anaknya. Adegan berisi dengan *shot* kedua tokoh melakukan berbagai kegiatan bersama. Adegan tersebut dibuat agar penonton merasa lebih peduli kepada kedua tokoh.



Gambar 3.10. Analisis shot adegan ibu dan anak

Sumber: Penulis

Dalam konteks visual, dapat dilihat warna dominan adalah kuning dan putih. Sumber cahaya yang terang masuk dari jendela kanan menerangi *shot*. Set yang di dalam rumah, namun terdapat jendela yang membiarkan masuknya cahaya matahari menghasilkan *shot* sedemikian rupa. Terang, hangat, dan minim *shadow*. Mirip dengan contoh nyata gambar 2.7. Dari setting lokasi, props, dan cahaya, *shot* tersebut bisa menjadi *shot* seperti itu yang mendukung atmosfer positif.





Gambar 3.11 Color palette dari gambar 3.6

Sumber: Penulis.

Bisa dilihat pada *color palette* diatas bahwa warna dominan merupakan warna *warm*. Dengan *hue* kuning, oranye, dan merah. Warna juga menggunakan *value* yang tinggi membuat *shot* terang, dengan mayoritas warna memiliki *value* diatas 50% .

Selain referensi dari animasi, penulis juga mengambil inspirasi dari film *live action The Impossible (2012)*. *The impossible* menceritakan kisah suatu keluarga yang terpisahkan disebabkan tragedi tsunami. Film ini menggambarkan tragedi tsunami dengan sangat baik. Perjuangan tokoh, keputus asaan, penggambaran korban dengan realistik dan penuh hormat. Alasan ini yang membuat penulis memilih film ini sebagai referensi.



Gambar 3.12. Ibu akan dioperasi

Sumber: *The Impossible* (2012)

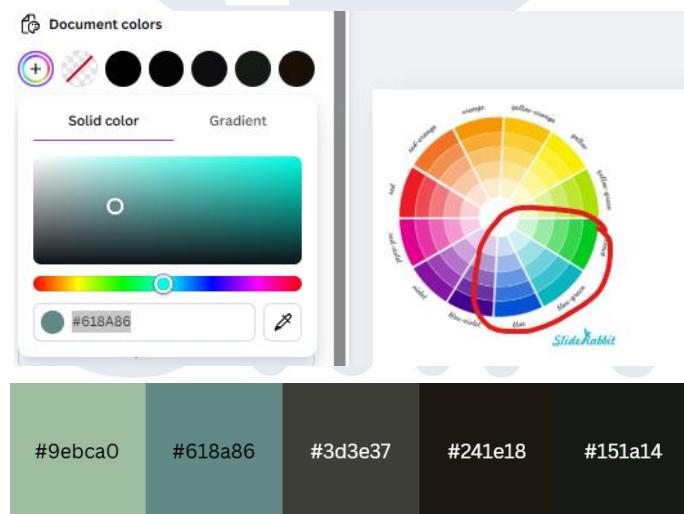
Shot ini menunjukkan kecemasan ibu yang akan dioperasi. Penonton dibuat khawatir dengan nasib tokoh ibu apakah dia akan selamat atau tidak. Pencahayaan dan pewarnaan *shot* terlihat lebih gelap dan dingin. Maupun terdapat cahaya yang menerangi tokoh, kesannya tetap gelap.



Gambar 3.13. Analisis shot The Impossible

Sumber: Penulis

Berikut observasi yang saya lakukan pada *shot* dari *The Impossible*. *Set* berada pada rumah sakit pasca tragedi, membuatnya masih berantakan. Lalu juga waktu *shot* berada pada hampir malam hari. Satu-satunya sumber cahaya datang dari lampu rumah sakit yang menerangi tokoh dari atas. Warna dingin dan gelap memberi kesan negatif dan atmosfer *hopelessness*.



Gambar 3.14 Color palette gambar 3.8

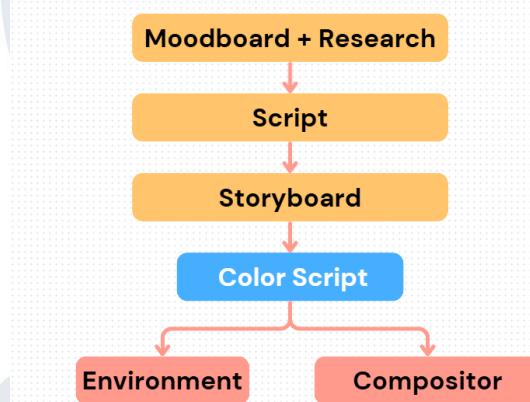
Sumber: Penulis.

Ternyata dapat dilihat warna terang pada *shot* tidak seterang itu dengan hanya 68% *value*. Tokoh diberikan cahaya yang membuatnya lebih terang dibanding *background* yang lebih gelap. Seperti teori, hal ini digunakan untuk mengarahkan fokus penonton kepada tokoh yang kontras. *Shot* juga didominasi

dengan warna dingin atau *cold* yang biasa lebih diasosiasikan dengan emosi negatif dibandingkan warna hangat. Semua kombinasi teknik ini membuat penonton untuk fokus kepada kecemasan tokoh, membuat penonton juga dapat merasakan hal berbahaya yang akan datang.

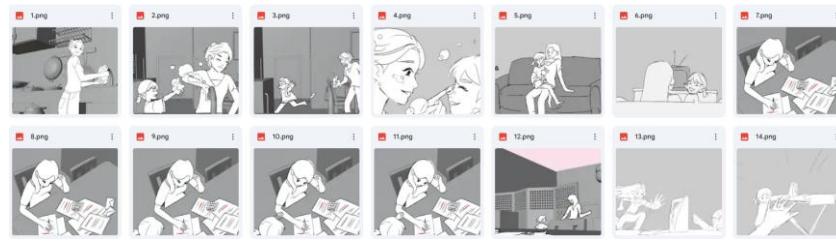
3.4. LANGKAH PEMBUATAN KARYA COLOR SCRIPT

Menonton dan mengambil referensi merupakan salah satu tahap pertama dari perancangan membuat film animasi. Pada laporan ini penulis membahas pekerjaannya sebagai *color script artist* yang berada pada masa praproduksi dalam film animasi. Skema perancangan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. 15 Workflow color script artist. Sumber: penulis

Praproduksi terdiri dari penulisan *script/ naskah* dan penggambaran *Storyboard*. Menurut Leahly (2024), naskah merupakan penulisan keseluruhan film, terdiri dari dialog, aksi, petunjuk visual. Naskah juga berisi ide perancangan visual dan emosional yang akhirnya harus diterjemahkan menjadi hasil visual. Lalu produksi berlanjut dalam tahap *storyboarding* yang berisi gambar-gambar sketsa adegan/ *shot*.



Gambar 3. 16 Storyboard scene 4

Sumber: penulis

Selanjutnya adalah tahap produksi penulis yang bertugas dalam merancang *color script* 7,6 SR. Penulis memilih *shot* utama dari suatu *scene*. *Shot* yang dipilih merupakan *shot* yang merepresentasikan emosi suatu *scene* itu dengan baik. Misalnya dalam *shot* tersebut menunjukkan semua karakter, *background*, dan emosi. Penulis memulai dengan eksperimen warna, mewarnai *flat*, merancang pencahayaan, dan efek warna pada tokoh dan *background*. *Software* yang digunakan penulis adalah *Clip Studio Paint*.



Gambar 3.17 7,6 SR storyboards

Sumber: Penulis

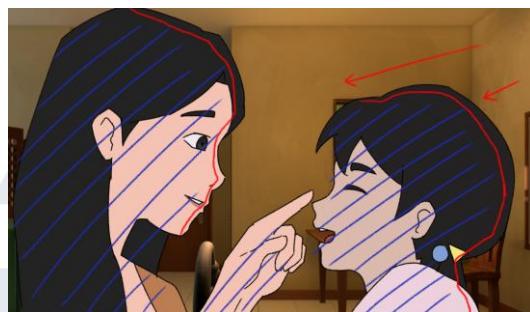
Gambar 3.13 merupakan *shot storyboard* yang penulis pilih untuk dibahas pada laporan ini.



Gambar 3.18 Scene 4 shot 4 flat

Sumber: Penulis

Dapat dilihat pada gambar 3.13 yang berisi dengan karakter flat dan *background* flat yang digambar oleh penulis. Lalu penulis akan merancang bagaimana agar *shot* ini memiliki atmosfir *joy* lewat pencahayaan dan warna. *Shot* ini memiliki konteks yaitu tokoh Mayra dan ibu yang bermain-main di tempat makan pada pagi hari.



Gambar 3.19 Perancangan pencahayaan scene 4 shot 4

Sumber: Penulis

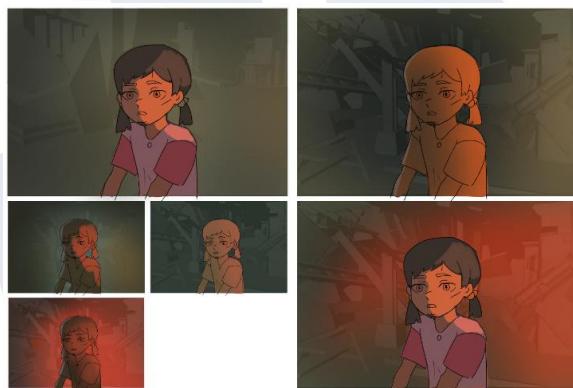
Sumber cahaya yang realistik dapat membantu sisi kreatif dalam membuat atmosfer *joy* yang mendukung. Cahaya pagi matahari yang terang dan kekuningan membantu menerangkan *shot* dan membuat warnanya kekuningan. Pencahayaan terang terdapat di *background* dan datang dari kanan. Penulis beride bahwa cahaya ini dapat membantu dalam membuat *value* yang kontras. *Background* yang terang, sedangkan tokoh tidak terkena cahaya matahari secara langsung. Hal ini membuat tokoh lebih gelap dibanding *background* yang terang, menghasilkan efek kontras yang mendorong perhatian penonton kepada emosi kedua tokoh.



Gambar 3.20 Scene 9 shot 1 Flat

Sumber: Penulis

Untuk *shot* kedua, penulis memilih adegan yang sangat berbanding terbalik dengan adegan sebelumnya. *Shot* ini menunjukkan tokoh Mayra yang mengambil keputusan untuk lari karena ancaman tsunami yang mengejar dirinya. *Shot* ini menjadi awal klimaks dimana tokoh berada pada titik terendah. Penulis ingin penonton menyadari seberapa serius dan berbahaya adegan ini. Untuk membuat penonton merasa emosi ketakutan tokoh lebih baik lagi, tentu warna yang dipilih penulis adalah merah.



Gambar 3.21 Eksplorasi pencahayaan dan warna scene 9

Sumber: Penulis

Untuk adegan di *scene 9* ini penulis melakukan beberapa eksplorasi pencahayaan dan warna. Adegan yang berada pada sore hari merupakan alasan realistik untuk mengeksplorasi pencahayaan dengan warna oranye ke merah-merahan. Selain itu, dipakai juga warna kehijauan untuk menciptakan perasaan ketidak nyamanan.

Sesudah penulis menetapkan warna yang akan dipakai. Penulis mengeksplorasi bagaimana warna tersebut berinteraksi dengan tokoh dan *background*. Sumber pencahayaan merah dicoba untuk mengenai tokoh secara langsung atau *background*. Lalu penulis membuat keputusan untuk memberikan cahaya merah terang yang mengenai tokoh dan meninggalkan *shadow* yang gelap pada objek yang tidak terkena cahaya matahari. Hal ini menghasilkan efek kontras yang dramatis. Cocok dengan atmosfer ketakutan dan berbahaya yang dikejar adegan.

7.6 Color Script



Gambar 3. 22 7,6 SR color script.

Sumber: penulis

Tahap akhir adalah pasca produksi. Pasca produksi setelah *color script* adalah penulis memberikan *color script* kepada departemen yang terkait. *Color script* menjadi acuan kepada *background artist* dan *compositor* dalam mengerjakan tugasnya. *Background artist* melihat arah pencahayaan, warna cahaya, dan intensitasnya. Sedangkan *compositor* menggabungkan aset-aset dan meningkatkan kualitas visualnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA