

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penulis menggunakan metode kualitatif dalam proses penciptaannya, melalui studi literatur dan observasi karya. Studi literatur dilakukan dengan menelusuri berbagai referensi seperti buku, jurnal, serta artikel yang relevan.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. Bentuk Karya

Film animasi *Duet Maut* merupakan produksi dari Cinderamata. Film ini menggunakan teknik animasi *frame by frame* 2D untuk karakter dan instrumen musik yang dimainkan, sedangkan untuk *environment* pada film ini dibuat dalam 3D. *Layout* dan *blocking* karakter dirancang dalam bidang 3D sebagai acuan dimensi dan perspektif, kemudian akan dilanjutkan dengan *re-drawing* dalam *style* 2D agar tetap konsisten. Format animasi dirancang menggunakan 24 FPS, dengan durasi kurang lebih 5 menit.

3.2.2. Konsep Karya

Konsep penceritaan yang diangkat adalah tentang pentingnya rasa atau *passion* dalam proses menjalani dan menggapai ambisi, perjuangan, serta keinginan yang dimiliki. Rasa ini diwujudkan melalui dua karakter utama, Mauryn dan Dito, yang berusaha menggapai impian mereka dengan mengekspresikan perasaan lewat musik dan nyanyian. Film animasi Duet maut membawa tema *coming of age* dengan genre *musical, comedy, and romance*.

Sebagai refrensi dalam menceritakan *passion* dalam memenuhi suatu keinginan yang disampaikan lewat musik penulis dan tim Cinderamata memakai film animasi *Bocchi the Rock!* (2022) film ini menceritakan seorang gadis SMA yang dipanggil Bocchi ia memiliki keahlian bermain gitar tetapi kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dalam film ini musik merupakan jembatan yang menghubungkan perasaannya Bocchi dengan penonton dan tema-temannya sama seperti mauryn yang ingin meyampaikan mimpiya kepada orangtuanya.



Gambar 3.1 *Bocchi the Rock!* (2022)

(Sumber: CloverWorks – Crunchyroll, 2022)

Selain film *Boochi the Rock!*, film *Kpop Demon Hunter* menjadi pilihan penulis dalam mengobservasi *mood konser*. Film ini menceritakan tentang kehidupan 3 perempuan yang bekerja sebagai *Kpop Idol* tetapi dibaliknya mereka menyimpan rahasia sebagai pemburu iblis. Film ini menggabungkan kemegahan dan meriah khas budaya *kpop* dimana visual pertunjukan musik yang hidup dan penuh warna *vibrant*. Untuk *treatment* warna *konser* didominasi menggunakan warna *Cyan*, *Magenta*, dan *Yellow*.



Gambar 3.2 *Kpop Demon Hunter* (2025)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi , 2025)

Refrensi lain yang digunakan penulis dalam membangun *mood* adalah film animasi CoCo (2017). Coco merupakan film animasi yang menceritakan tentang perjalanan seorang Bernama Miguel, yang bercerita menjadi Musisi. Dalam perjalanannya ia masuk kedalam dunia arwah yang kemudian menemukan bahwa keluarganya yang terdahulu merupakan seorang pemusik. Visual film ini kaya akan ragam warna-

warni seperti jingga, merah, dan kuning yang kontras dengan warna ungu dan biru. Coco mengangkat tema dari perayaan *Día de los Muertos*. Dengan kesamaan pada tema perancangan yaitu *mood konser* sehingga penulis memakai refrensi ini juga dalam perancangan *color script*.



Gambar 3.3 Coco (2017)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi , 2025)

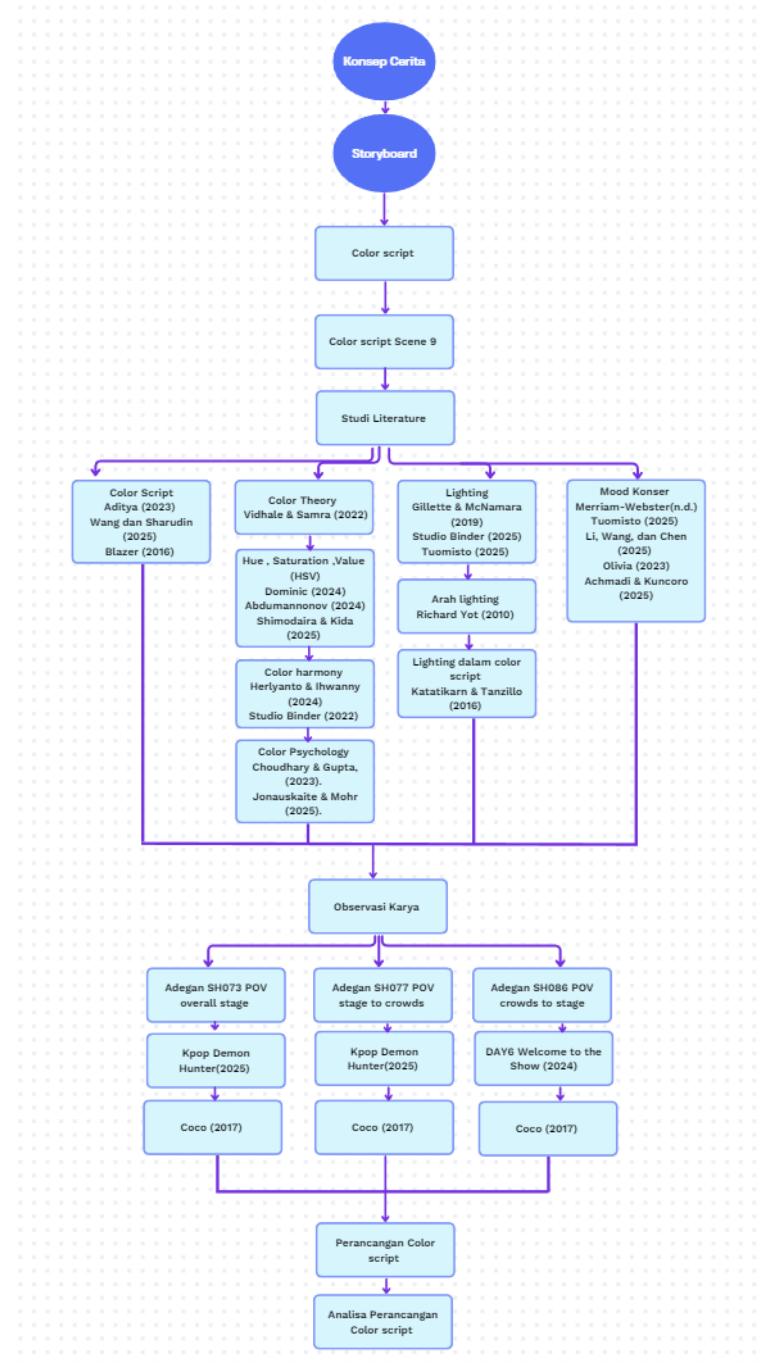
Refrensi lain yang digunakan penulis dalam merancang suasana meriah adalah Group band DAY6 yang memiliki 4 anggota Youngk sebagai *bassist*, Sungjin *lead guitarist*, Wonpil sebagai *Synthesizer*, dan Dowoon sebagai *drummer*. Penulis memilih salah satu video konser DAY6 yang melakukan *tour* ketiga mereka bertema *Forever Young*. Dengan konser bertajuk *Forever young* DAY6 menonjolkan identitas mereka sebagai band yang mempunyai tema anak muda.



Gambar 3.4 DAY6 Forever Young 3rd Tour Concert (2024)

(Sumber: Youtube , 2024)

3.2.3. Langkah pembuatan karya



Gambar 3.5 Skema Perancangan

(Sumber: Penulis , 2025)

a. Gagasan cerita

Pada tahap pra-produksi perancangan *color script Scene 9*, penulis melakukan diskusi dengan tim Cinderamata. Dari hasil arahan yang diberikan oleh *director*, penulis diminta untuk menampilkan suasana puncak pentas seni dengan nuansa malam hari, namun tetap menghadirkan kesan yang meriah, semarak, dan penuh cahaya. Gagasan ini menegaskan momen malam puncak pentas seni sebagai adegan klimaks dengan nuansa malam dipilih sebagai latar waktu dan cahaya panggung yang bewarna-warni cerah untuk memberikan kesan kemeriahan dan atmosfer megah pada penonton. Dalam proses perancangan *color script* dengan *mood konser*, penulis melakukan observasi dari beberapa media animasi dan film sebagai bahan referensi. *Mood konser* akan dibahas pada *scene 9*, dengan membagi adegan menjadi tiga sudut pandang (POV) utama.

Pertama adalah SH073 *overall stage* adegan ini menampilkan suasana panggung secara menyeluruh ketika melodi Mauryn dan Ditto menjadi satu. Suasana yang ingin dibangun adalah nuansa meriah dengan *setting* gelap yang mendominasi area sekeliling panggung, sementara pencahayaan dan warna-warna cerah dan saturasi tinggi berfokus di tengah untuk menyorot penampilan band Mauryn dan Ditto sebagai pusat perhatian.

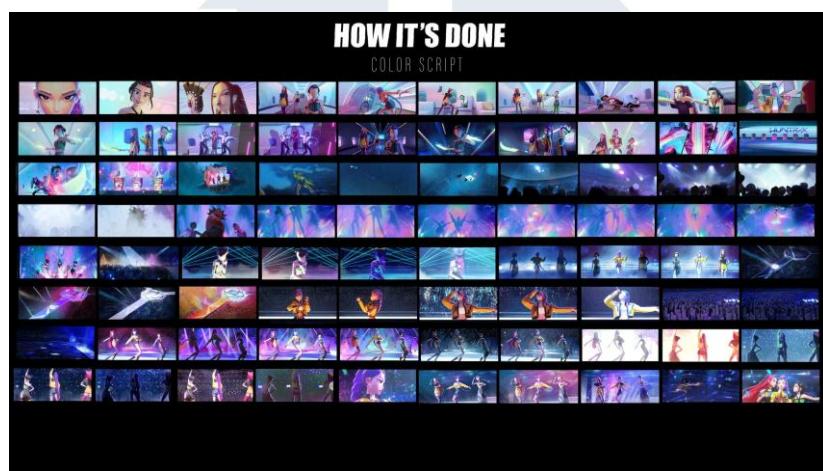
Lalu adegan kedua yang akan dibahas adalah SH077 *stage to crowds* adegan dari sudut pandang panggung ke arah penonton yang antusias penonton digambarkan bersorak meriah terhadap penampilan band Mauryn dan Ditto. Suasana yang dibangun ramai dan penuh energi sumber cahaya berasal dari cahaya panggung dengan dominasi warna gelap dan saturasi rendah untuk membuat kontras penonton dengan panggung dan *Synesthesia* yang bercahaya menjadi elemen utama.

Yang ketiga adegan SH086 *crowds to stage* adegan ini mengambil dari sudut pandang penonton kearah panggung memperlihatkan penampilan band Ditto dan Mauryn. Adegan ini cahaya panggung menyorot kearah Ditto memvisualkan ekspresinya yang bersemangat dan haru sebari memainkan alat musik dengan Mauryn dan band nya. Warna-warna yang dipakai cerah dan saturasi tinggi.

b. Observasi

1. Adegan SH073 POV *overall stage*

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi terhadap dua film animasi yang memiliki genre musikal dan drama sebagai acuan dalam menganalisis variasi penggunaan warna bernuansa *konser* pada film dengan *genre* sama. Film pertama yang menjadi objek obervasi adalah *Kpop : Demon Hunter* (2025).

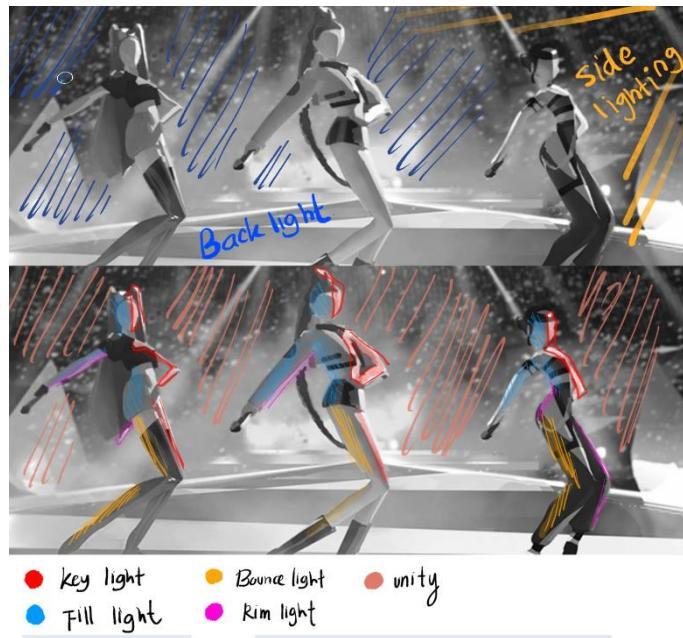


Gambar 3.6 *color script How it's Done Kpop Demon Hunter*

(Sumber: <https://www.conceptartassociation.com/>, 2025)

Kpop demon Hunter menceritakan tentang grup *idol kpop* bernama *Huntrix* yang terdiri dari Mira, Zoey, dan Rumi sebagai pemimpinnya. Mereka merupakan grup idol yang *energetic, glamour*, dan memiliki *stage presence* yang kuat. Kesan ini dapat dilihat ketika mereka membawakan salah satu lagunya *How it's Done* adegan ini menampilkan Huntrix yang sedang bernyanyi dan menari diaats panggung dengan penonton yang bersorak. Dari antara shot diatas penulis memilih gambar 3.5 karena memiliki kesamaan dalam menampilkan visual panggung secara keseluruhan.

Pada shot ini menampilkan suasana panggung secara keseluruhan analisa pencahayaan dilakukan lewat tahap *grayscale* agar *shaping* dan arah cahaya dapat terlihat lebih jelas.



Gambar 3.7 *Lighting color script How it's Done Kpop Demon Hunter*

(Sumber: <https://www.conceptartassociation.com/>, 2025)

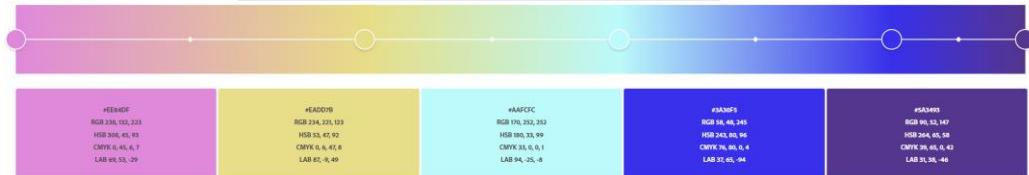
Adegan ini memiliki arah cahaya kombinasi *side lighting* dan *back lighting*, arah cahaya *side lighting* datang dari arah kanan hal ini dapat dilihat cahaya *key* pada character datang dari arah kanan. Sedangkan pada *back lighting* terlihat pada adanya *rim light* yang memisahkan *character* dengan background. Selain itu, terdapat *bounce light* dari permukaan panggung dan memberikan penerangan lembut dari arah bawah. Kedua arah cahaya ini juga dapat dilihat pada sisi kiri *character* memiliki *shadow* yang cukup kontras walau kontras tapi tidak terlalu keras karena adanya cahaya *fill* dari efek kabut dan pantulan cahaya panggung menciptakan kesatuan pencahayaan dan atmosfer, sehingga semua karakter tampak berada di ruang yang sama. Dengan kontras yang rendah dan cahaya yang lembut adegan ini masuk kedalam *High key tone* memberikan kesan ceria dan energetik.



Gambar 3.8 *color script How it's Done Kpop Demon Hunter*

(Sumber: <https://www.conceptartassociation.com/>, 2025)

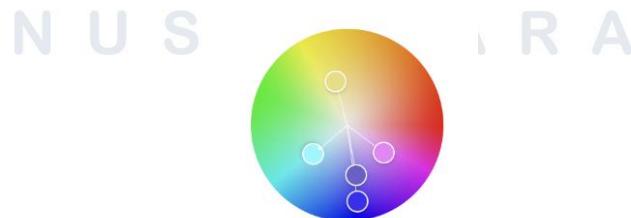
Shot ini berada pada rentang hue 48° hingga 320° palet warna didominasi biru–cyan hingga ungu–magenta dan warna kuning. Saturasinya relatif tinggi dari 62% hingga 100%. Sedangkan value yang digunakan berada dalam rentang 56% hingga 100%. Rentang HSV yang didominasi saturasi dan value yang tinggi menciptakan kesan positif (Shimodaira & Kida, 2025).



Gambar 3.9 *color pallete dan HSV Kpop Demon Hunter*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

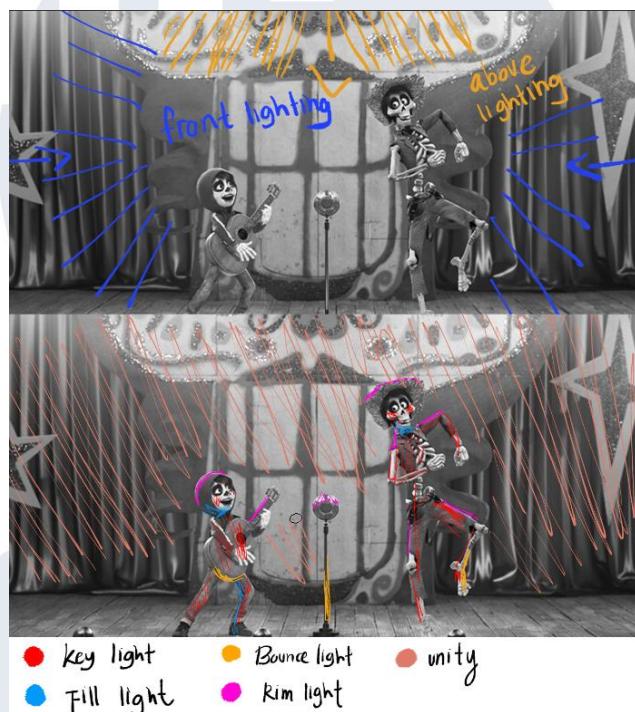
Palet warna diatas jika di masukan kedalam *color wheel* akan menghasilkan *triadic color harmony*. Penggunaan *color harmony* ini memberikan keseimbangan visual yang kontras namun harmonis. Pada shot ini konteksnya pink digunakan sebagai penggambaran feminimnitas, sedangkan biru kreativitas dan kuning *energetic*.



Gambar 3.10 *color harmony Kpop demon Hunter*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Salah satu adegan bertema *konser* musik dapat ditemukan dalam animasi *Coco* (2017). Pada adegan ini, Miguel sedang memainkan gitar dan menyanyikan lagu *Un Poco Loco!*, sementara Hector menari mengikuti irama musiknya di atas panggung kompetesi musik. Animasi *Coco* sendiri terinspirasi dari tradisi peringatan kematian asal Meksiko, *Día de los Muertos*. Dalam shot ini, terlihat sisi belakang panggung yang dihiasi lukisan tengkorak dan riasan wajah Miguel yang berwarna-warni, menghadirkan kesan meriah (*konser*) yang menjadi simbol khas dari tradisi tersebut (Lestari & Tiana, 2024).



Gambar 3.11 Lighting Coco animation (2017)

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Adegan ini merupakan perpaduan *front lighting* dan *above lighting* untuk menerangi karakter secara dominan. Cahaya *key* berasal dari arah depan, panggung, sehingga area wajah dan tubuh bagian atas tampak jelas. Sementara itu, dengan dibantu *above lighting* memberikan *rim light* tambahan pada rambut, bahu, serta instrumen yang mereka pegang memberikan kesan 3D membuat pencahayaan *front lighting* tidak datar (Katatikarn & Tanzillo, 2016).

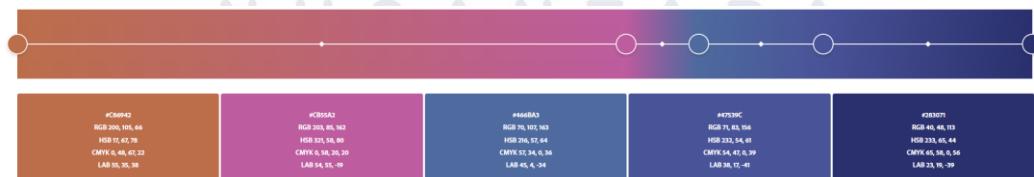
Sekaligus menegaskan bentuk tubuh dengan bayangan halus di bagian bawahnya. Terdapat juga *bounce light* dari lantai panggung yang memantulkan cahaya kembali ke karakter, membuat bagian kaki dan area bawah tetap terbaca. Meskipun terdapat bayangan pada sisi tubuh, sifatnya tetap lembut karena *fill light* dari lingkungan panggung dan pantulan material sekitar membantu meratakan intensitas cahaya. Seluruh sumber iluminasi ini bekerja secara konsisten dan harmonis, menciptakan *unity* antara karakter dan *background*. Karena distribusi cahaya yang merata, minim kontras, serta dominasi nuansa terang, adegan ini termasuk *high-key lighting* yang mendukung adegan panggung yang ceria, ramah, dan penuh energi.



Gambar 3.12 *Coco animation (2017)*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Shot ini memiliki rentang Hue 34° hingga 322° palet warna di dominasi warna hangat orange kecokelatan , biru tua, dan magenta. Saturasinya sedang pada rentang 54–67%. Sedangkan value nya pada 44% sisi tergelap dan 78% sisi paling terang. Rentang value yang rendah memberikan kesan tenang dan stabil (Shimodaira & Kida, 2025).



Gambar 3.13 *Color palette dan HSV Coco animation (2017)*

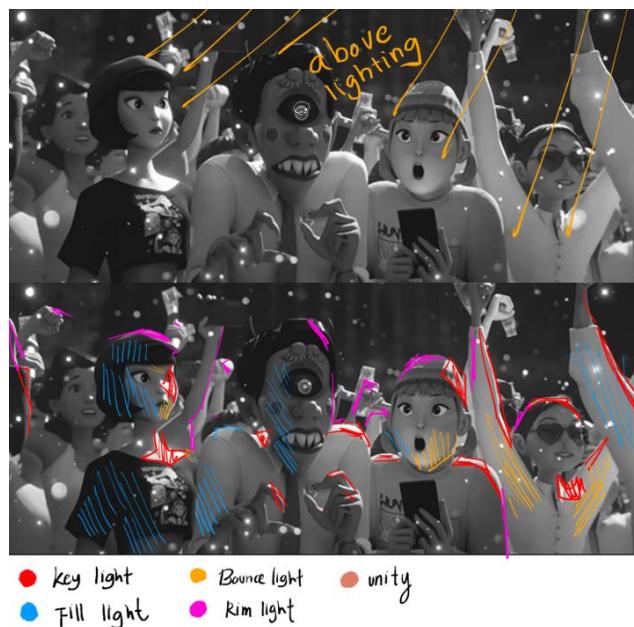
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Palet warna diatas jika di masukan kedalam *color wheel* akan menghasilkan *split-complementary color harmony*. Kontras yang diberikan cukup kuat dan tetap harmonis. Dalam film ini warna orange kecokelatan memberi kesan hangat dan simbol kematian , warna pink kegembiraan dan biru memberi kesan spiritual.



2. Adegan SH077 POV stage to crowds

Pada shot sudut pandang yang menghadap ke penonton penulis observasi salah satu adegan *Kpop Demon Hunter*. Konteks adegan ini adalah ketika pada bagian akhir konser ketika *Huntrix* telah selasai tampil dan para penonton bersorak ramai.



Gambar 3.15 *lighting Kpop Demon Hunter (2025)*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada adegan crowds ini, sumber cahaya utama berasal dari arah atas sehingga jenis arah cahayanya termasuk *above lighting*. *Key light* dari atas dan mengenai wajah serta bahu karakter, membentuk highlight dominan yang mengarahkan fokus penonton pada tiga ekspresi karakter. *Fill light* muncul dari pantulan cahaya panggung dan lingkungan sekitar, mengurangi kontras pada sisi wajah yang tidak terkena key sehingga detail tetap terbaca. *Bounce light* terlihat pada pantulan lembut dari pakaian, kulit, maupun objek di tangan penonton, menambah kedalaman dan kesan integrasi karakter dengan lingkungan. Selain itu, *rim light* dari lampu panggung belakang dan sumber cahaya sekitar menegaskan siluet pada tepi kepala dan bahu, membantu karakter tetap terpisah dari background di tengah keramaian. Keseluruhan *frame* kemudian disatukan oleh *unity light*, yaitu cahaya *ambient* panggung yang merata dan konsisten, menciptakan kesatuan suasana serta memastikan seluruh elemen visual berada dalam ruang pencahayaan yang sama. Dari tingkat kontrasnya, adegan ini termasuk *high key lighting* karena keseluruhan ruang tampak terang, minim area *shadow* pekat, dan didominasi cahaya panggung yang menyinari penonton secara merata.

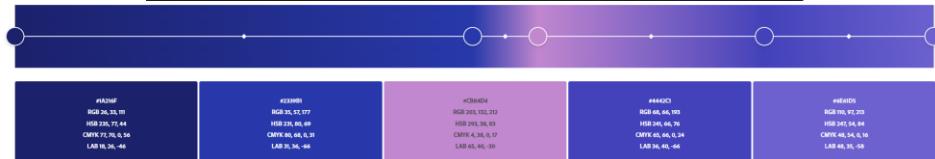


Gambar 3.16 *Kpop Demon Hunter* (2025)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Adegan ini memiliki rentang *hue* 200° hingga 300° sehingga membuat adegan didominasi warna biru dan keunguan. Sedangkan saturasi nya di rentang 50%-90% titik tertinggi pada pantulan cahaya panggung yang mengenai para penonton sedangkan titik terendah pada penonton berada

pada posisi belakang. *Value* nya pada 20%–95% sama seperti saturasi titik tertinggi pada pantulan yang cahaya yang dihasilkan cahaya panggung titik terendah pada penonton. rentang yang kontras ini menciptakan *foreground*, *midground*, dan *background*.



Gambar 3.17 *color palette* dan *HSV Kpop Demon Hunter*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

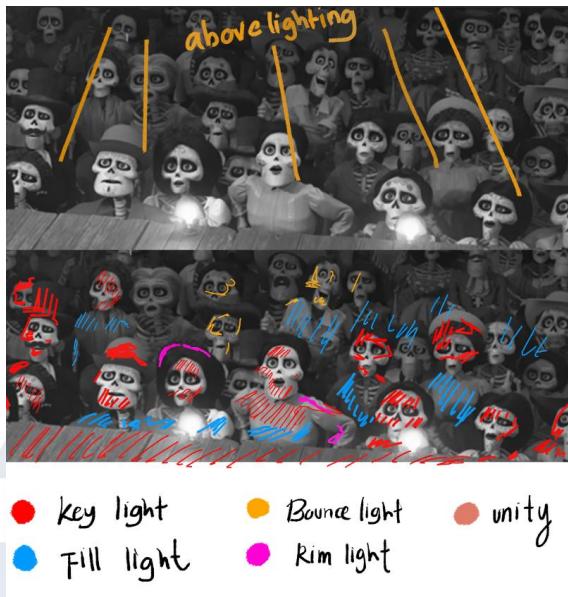
Jika palet warna diatas dimasukan kedalam *color wheel* akan termasuk kedalam *analogus harmony*. Warna biru dan ungu saling perbedaan jarak yang halus menjaga keseimbangan visual pada adegan tanpa memberikan distraksi berlebih kepada penonton.



Gambar 3.18 *color wheel analogous*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada shot sudut pandang yang menghadap ke penonton penulis juga observasi salah satu adegan pada animasi *Coco konteks adegan i*



Gambar 3.19 *Lighting* animasi *Coco* (2017)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada adegan *crowd* ini, pencahayaan menggunakan *above lighting* sebagai sumber cahaya utama, dengan lampu yang jatuh dari bagian atas frame ke seluruh karakter. Berdasarkan teori Michael Tanzillo (*Lighting for Animation*), cahaya ini membentuk *key light* pada bagian wajah dan kepala yang paling dekat dengan sumber cahaya, sementara *fill light* berasal dari pantulan cahaya lingkungan dan karakter lain sehingga melembutkan bayangan dan mengurangi kontras. *Bounce light* terlihat pada pantulan dari lantai dan pakaian terang, menambah volume bentuk karakter, dan *rim light* membantu memisahkan sebagian karakter dari background tanpa menciptakan kontras ekstrem. Pencahayaan *ambient* yang merata menciptakan *unity light*, menyatukan seluruh kerumunan dalam suasana visual yang konsisten. Ditinjau dari tonalitasnya, adegan ini termasuk *high key lighting*, ditandai dengan *shadow* lembut, tingkat iluminasi tinggi, dan minimnya area gelap yang pekat, sehingga seluruh karakter tetap terbaca jelas meskipun berada dalam kerumunan yang padat.



Gambar 3.20 Animasi Coco (2017)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Adegan ini memiliki rentang hue dari 25° hingga 310° , menciptakan transisi warna dari cokelat muda menuju ungu tua. Warna-warna hangat seperti oranye kecokelatan mendominasi sisi kiri, sedangkan warna dingin seperti ungu pekat muncul di sisi kanan. Saturasi berada di rentang 30% hingga 75%, dengan titik tertinggi pada area depan *crowds*, dan titik terendah pada posisi belakang *crowds*. *Value* atau tingkat kecerahan berkisar antara 35% hingga 85%, di mana titik terang muncul pada warna-warna sisi depan panggung yang lebih cerah, dan titik gelap berada di bagian belakang panggung yang lebih dalam dan kontras



Gambar 3.21 *color palette* dan *HSV Coco*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Jika palet warna diatas dimasukan kedalam *color wheel* akan termasuk kedalam *analogous harmony*. Pada konteks adegan *crowds*, palet *analogous* ini akan membuat penonton terlihat seragam namun tetap hidup, karena tiap warna memiliki nuansa yang berbeda namun tetap saling mendukung.

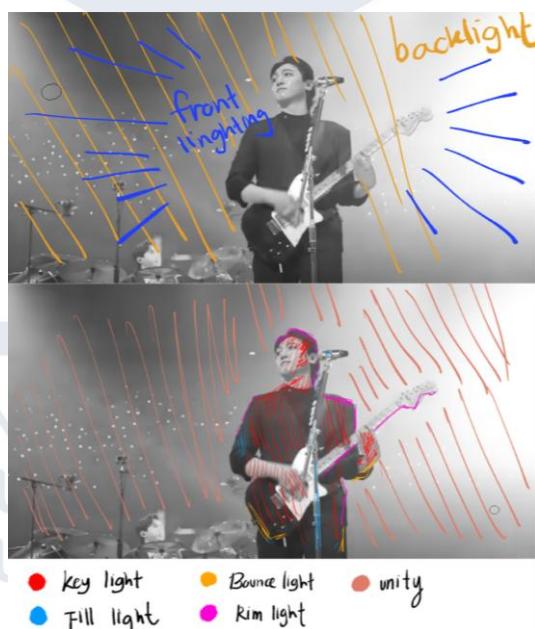


Gambar 3.22 *color wheel analogus*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

3. Adegan SH086 POV *crowds to stage*

Penulis mencari refrensi sudut pandang penonton yang mengarah ke panggung memperlihatkan penampilan band. Refrensi yang dipakai adalah penampilan band DAY6 saat membawakan lagu *Welcome To The Show* yang memiliki tema perjalanan meraih mimpi. Pada menit 0:58 dimana Sungjin salah satu personal nya sedang memainkan gitar dengan ekspresi yang penuh haru.



Gambar 3.23 *Lighting konser DAY6 Welcome to the Show (2024)*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada adegan panggung ini, yang menjadi objek utama adalah ekspresi haru gitaris pencahayaan didominasi oleh *front lighting* yang kuat sehingga menghasilkan suasana visual yang terang dan minim kontras, sehingga menghasilkan *key light* yang menerangi wajah dan tubuh gitaris secara merata, sementara *fill light* dari pantulan lantai dan kabut panggung membuat *shadow* tampak lembut. *Backlight* yang intens membentuk *rim light*, agar hasil pencahayaan *front lighting* tidak datar menegaskan siluet gitaris namun tetap menyatu dengan *ambience* panggung. Cahaya pantulan dari lantai berperan sebagai *bounce light*, menambah volume pada instrumen dan pakaian. Selain itu, *unity* terdapat pada cahaya panggung dan kabut serta cahaya *lightstick* yang menyelimuti seluruh ruang. Adegan ini termasuk *high key lighting*, karena hampir tidak terdapat *shadow* pekat dan keseluruhan *frame* tampak terang, lembut, dan berkontras rendah.



Gambar 3.24 Konser DAY6 *Welcome to the Show* (2024)

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

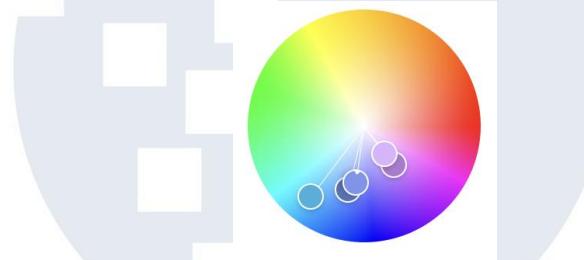
Pada menit ini memiliki rentang *Hue* 197° hingga 286° didominasi oleh warna biru dan ungu-violet dan sedikit warna pink. Saturasinya beragam pada 38% dan 72%. Pada *valuenya* cukup tinggi pada rentang 72% hingga 100% menciptakan palet yang terang, cerah dan *dreamy*. Shimodaira dan Kida (2025) menyatakan bahwa kombinasi warna biru dan ungu menimbulkan perasaan yang menyenangkan.



Gambar 3.25 Color palette dan HSV konser DAY6 Welcome to the Show (2024)

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Dari palet diatas dimasukan kedalam *color wheel* akan menghasilkan *analogus color harmony*. Dengan *color harmony* ini dapat mendukung penonton ikut merasakan perasaan haru para anggota band. Warna ungu memberi kesan melankolis, pink antusiasme, dan biru memberi rasa nyaman.



Gambar 3.26 color wheel analogus

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

POV crowd to stage juga di tunjukan pada salah satu animasi *Coco* dimana Miguel memainkan gitar sambil bernyanyi, sementara Héctor menari mengikuti irama musik.



Gambar 3.27 Lighting animasi Coco (2017)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada adegan ini, pencahayaan bersifat lebih dramatis dengan penggunaan kombinasi *side lighting* dan *backlight* sebagai struktur utama. Berdasarkan teori Michael Tanzillo dalam *Lighting for Animation*, *key light* berasal dari arah samping (*side lighting*) dan mengenai bagian wajah dan tubuh karakter utama, menciptakan highlight yang kuat terutama pada sisi yang paling dekat dengan sumber cahaya. Sementara itu, *backlight* yang terletak di belakang karakter menghasilkan *rim light* yang menegaskan kontur tubuh dan kepala sehingga karakter terpisah jelas dari latar belakangnya. *Fill light* hadir dalam intensitas rendah dan hanya berfungsi melembutkan *shadow* tanpa menghilangkan kedalaman kontras, sehingga nuansa dramatis tetap terjaga. *Bounce light* muncul dari pantulan cahaya pada gitar dan pakaian, menambah volume pada bentuk karakter dan memunculkan tekstur material yang berbeda. Keseluruhan pencahayaan kemudian dipersatukan oleh *unity light*, yaitu *ambience* panggung yang berasal dari cahaya lingkungan di belakang dan sekitar area pertunjukan. Adegan ini tergolong *low key lighting*, dengan shadow yang jelas, kontras yang tinggi, dan fokus cahaya yang terarah, sehingga menghasilkan suasana emosional dan panggung yang dinamis.



Gambar 3.28 Animasi *Coco* (2017)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Secara keseluruhan, palet warna pada adegan ini didominasi oleh *Hue* yang luas pada rentang 35° hingga 300° memberikan dominasi warna pink, *orange*, biru, dan ungu. Saturasinya berada pada rentang 30%–55%, menunjukkan tingkat kepekatan yang tidak terlalu mencolok. *Value* berada pada kisaran 45%–80%, dengan dominasi sedang hingga terang serta beberapa area lebih gelap untuk menciptakan kedalaman dan dimensi visual.



Gambar 3.29 *color palette* dan *HSV Coco*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Palet warna tersebut dipetakan ke dalam color wheel seperti pada Gambar 3.20, maka skema warna yang digunakan termasuk dalam *split-complementary color harmony*. Skema ini menghasilkan kontras yang cukup kuat, namun tetap menjaga keseimbangan visual antar warna



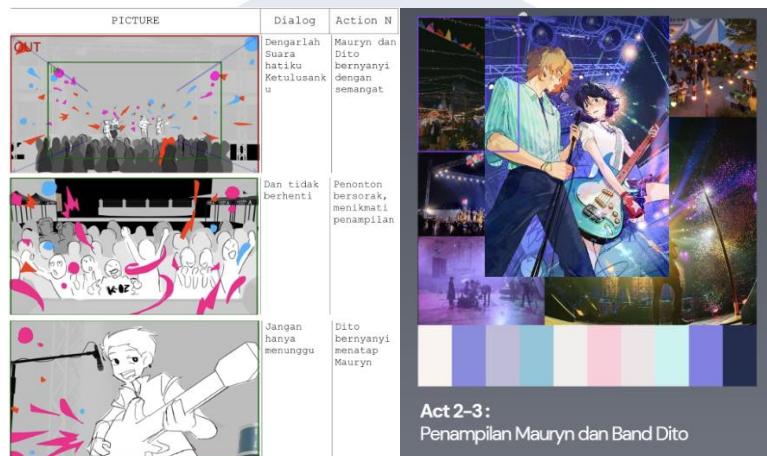
Gambar 3.30 *color harmony split-complementary*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)



c. Perancangan pada *color script*

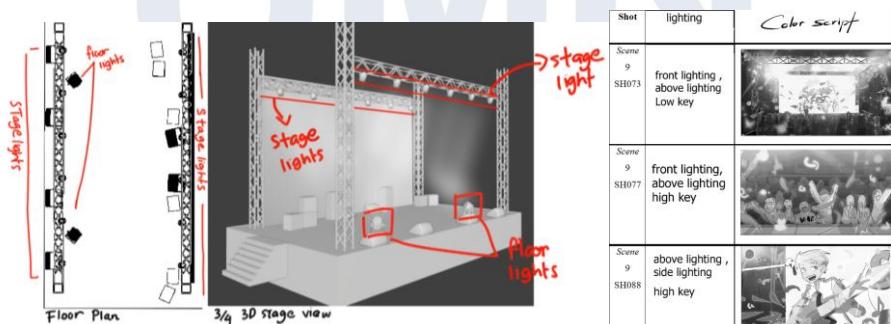
Penulis akan melakukan perancangan *color script* menggunakan refensi warna pada film yang telah di observasi. Sebelum memulai eksplorasi penulis menonton storyboard terlebih dahulu agar mengetahui konteks *shot* yang ingin dikembangkan setelah mengetahui konteks dari cerita penulis menyusun *moodboard* visual malam pentas seni .



Gambar 3.31 *Storyboard dan Moodboard Duet Maut Scene 9 (2025)*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Sebelum masuk kedalam tahap pemilihan warna penulis menentukan tata cahaya adegan berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada refensi film dan konteks *shot* pada *storyboard* serta tata cahaya pada panggung pentas seni.



Gambar 3.33 Tata Cahaya dan *Lighting Duet Maut scene 9 (2025)*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tahap berikutnya, penulis menentukan warna dominan untuk setiap adegan. Warna biru-keunguan dipilih sebagai warna utama untuk menekankan suasana malam. Untuk pencahayaan pada area panggung, nilai *value* dibuat tinggi agar

menjadi elemen utama yang mengarahkan perhatian penonton, sementara elemen di luar panggung diberi nilai kecerahan rendah untuk menciptakan kontras. Selain itu, saturasi dan *hue* dieksplorasi dalam berbagai rentang yang beragam.



Gambar 3.34 Eksplorasi *color script* Scene 9 Duet Maut (2025)

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam tahap produksi penulis memiliki peran sebagai *color script artist*. Dalam pekerjaannya penulis mengambil *shot* dari *storyboard* yang kemudian warna dan cahayanya dirancang berdasarkan observasi pada refensi film dan konteks di setiap adegannya. Hasil *color script* akan menjadi acuan warna pada langkah selanjutnya.



Gambar 3.35 *Color script* Scene 9 Duet Maut (2025)

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tahap terakhir pasca produksi ini *color script* akan diserahkan kepada *composer* sebagai acuan utama warna dan cahaya dalam menggabungkan seluruh elemen menjadi satu kesatuan.