

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berfokus pada interpretasi makna visual serta emosional warna dalam konteks naratif, bukan pada pengukuran kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi studi literatur terhadap teori warna, psikologi warna, dan character arc, serta observasi karya film dan animasi dengan pendekatan visual yang relevan terhadap tema pencarian jati diri, dengan tambahan merelakan *needs* untuk *wants*.

Referensi karya film dan animasi sebelumnya kemudian dianalisa menggunakan teori pemetaan Vladimir Propp, dan berdasarkan kondisi pada skenario dilakukan pemetaan warna → fungsi Vladimir Propp. Hal ini dilakukan agar dapat terlihat garis besar bagaimana pewarnaan pada gambar ketika fungsi Vladimir Propp sedang dieksekusi, menghasilkan acuan warna untuk karya *Dangerous Circle*.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. Rincian Karya

Music Video Dangerous Circle ini dibuat menggunakan teknik *2D animation* dengan rasio 1920 : 1080 dengan durasi kurang lebih 3 menit. Film ini dibuat menggunakan perangkat lunak animasi berbasis komputer Toonboom Harmony. Setelah proses penggambaran selesai akan masuk ke proses *compositing* menggunakan aplikasi After Effects.

Karya ini membahas tentang kelompok pertemanan yang buruk. Menceritakan tokoh bernama Riven yang diajak untuk reuni dengan teman lamanya. Riven dan pacarnya Celia pergi ke sebuah club tempat mereka berkumpul. Teman-teman lama Riven adalah orang-orang kelompok pertemanan yang bebas dan nakal. Riven yang memiliki sifat ingin diterima berakhir mengikuti kelompok pertemanannya dan berubah menjadi tokoh yang jahat. Referensi visual dan tematik diambil dari *Black Swan* (2010) untuk pendekatan warna kontras pada konflik identitas, La La

Land (2016) untuk penggunaan palet emosional yang dinamis, dan gim Sifu (2022) untuk integrasi warna sebagai penanda tahapan psikologis karakter.

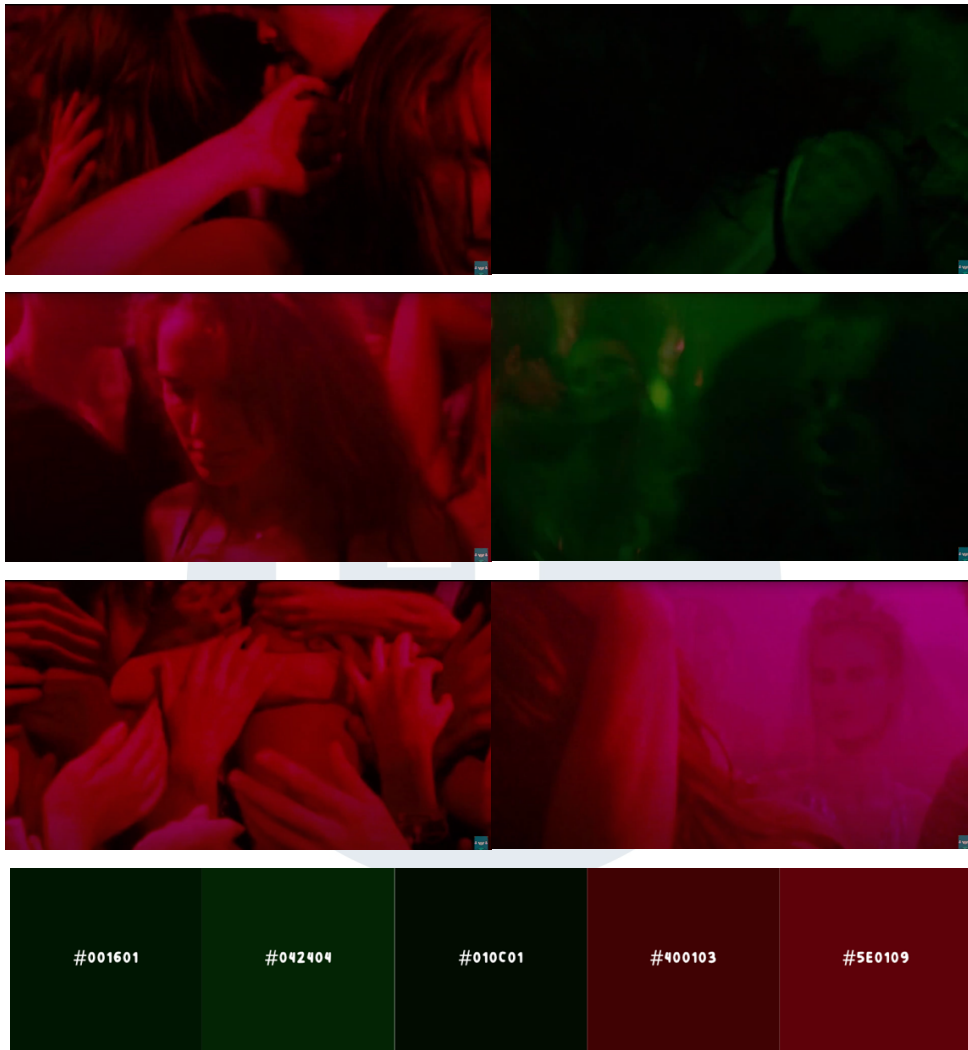
3.2.2. Konsep Karya

Konsep visual menggunakan teori warna (Feisner & Reed, 2014) dan psikologi warna (Feisner & Reed, 2014) sebagai dasar penentuan palet yang menggambarkan perubahan emosi karakter. Selain itu, sistem pemetaan Vladimir Propp (Propp, 1968) digunakan untuk menganalisis struktur naratif di mana Riven berangkat dari keinginan (*want*) untuk diterima secara sosial hingga menemukan kebutuhan sejatinya (*need*) berupa penerimaan diri.

1. Eksplorasi diri (*Black Swan*, 2010)

Berikut adalah sebuah adegan dari film *Black Swan* (2010). Dimana karakter berada di sebuah *club*. Karakter yang seorang balerina diceritakan harus memainkan peran angsa putih dan angsa hitam. Angsa putih yang dimainkan pemeran adalah sifat dasar dari pemeran yang sudah dipahat sedari lahir oleh ibunya, namun karakter yang lugu tidak bisa bermain menjadi angsa hitam karena tidak mengerti cara terbebas dan liar seperti perannya sebagai angsa hitam. Dalam eksplorasinya, dia berakhir di dalam sebuah club. Berikut adalah *footage scene* dari film tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



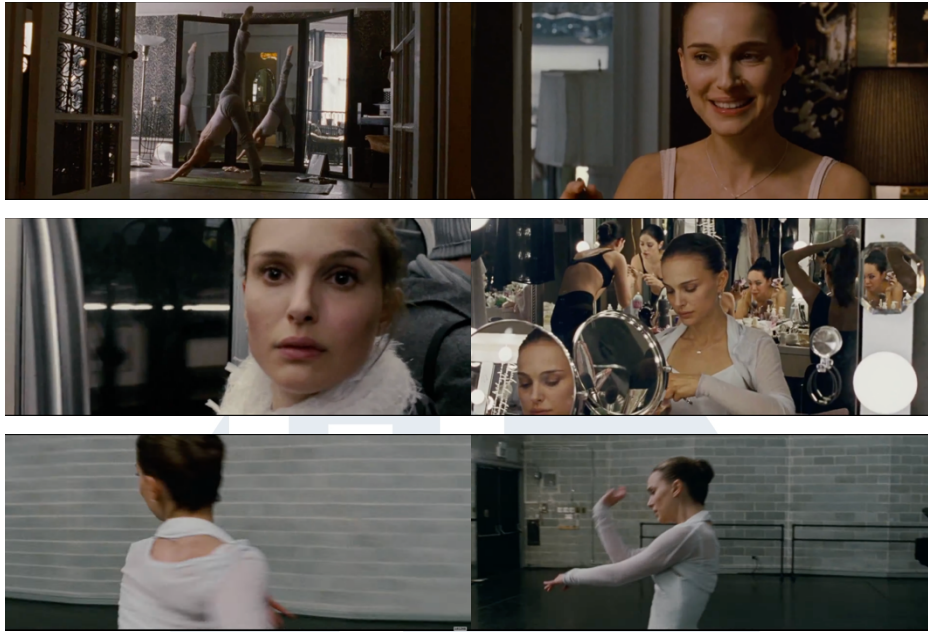
Gambar 3.1. Shotlist dan color bar *Black Swan* (2010). Sumber:
<https://www.youtube.com/watch?v=YKF1i7c3MPI>

Dalam adegan *club* di film ini, penggunaan warna pada film ini adalah warna merah, dan hijau. Teori warna yang digunakan adalah teori warna komplementer. Penggunaan warna ini menghasilkan warna kontras yang dominan dengan pewarnaan *warm* dan *cold*. Dalam pewarnaan ini, warna merah – merah muda ke hijau. Penggunaan warna yang kontras ini menghasilkan perasaan yang dinamis dan fluktuatif, dengan perubahan cut to cut yang menghasilkan transisi yang lebih *abrupt*, dan menciptakan suasana yang lebih dinamis. Penggunaan warna merah – merah muda dengan hijau memberikan rasa dualitas yang berani dan dinamis.

Skenario club pada film ini adalah bentuk *violation*. Dimana diri Nina yang sebelumnya bersifat innocence dan ditekan oleh ibunya berusaha melepaskan dirinya dengan terbebas dari Penggunaan warna dengan skema komplementer pada skenario ini bertujuan memberikan pernyataan *borderline* antara Nina yang dulu dan yang sekarang, serta menjadi debut dari sisi *black swan* Nina. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemetaan Propp menghasilkan *outcome* yang berbeda sesuai *path* dan *arc* yang digunakan (Dorga, 2017). Pada skenario ini tekanan (*interdiction*) yang diberikan akhirnya juga memakai 1 fungsi lagi yaitu *departure*. Konteks *departure*, disini adalah ketika Nina akhirnya masuk ke zona *black swan*. Penggunaan skema warna yang didapat dari studi *Black Swan* (2010) digunakan pada karya animasi *Dangerous Circle* dalam eksekusi skema warna pada skenario yang bersinggungan dengan pemetaan Propp *violation* dan *departure*.

dalam kasus *Black Swan* (2010) Nina memiliki *initial situation* dan *interdiction* sebelum akhirnya mengalami *violation*. Initial state Nina adalah *pure*, dan *interdiction*-nya adalah tekanan dari orang tua, sutradara balet, dan dirinya sendiri. Fungsi *interdiction* dimana orang tua Nina mengekang dia dan membuatnya menjadi sempurna, meski begitu, kekangan ini menciptakan Nina yang hidup berdasarkan *textbook* dan monoton. Mereka menggunakan warna yang pucat dalam rumah yang menghasilkan warna yang *desaturated*, penggunaan warna *desaturated* ini juga dipakai di sanggar balet. Pada film ini, perubahan warna pada *initial situation* dan *interdiction* tidak terlalu berbeda, dan warna mulai berubah pada fase *violation* Nina.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2. Warna pada film *Black Swan* (2010)

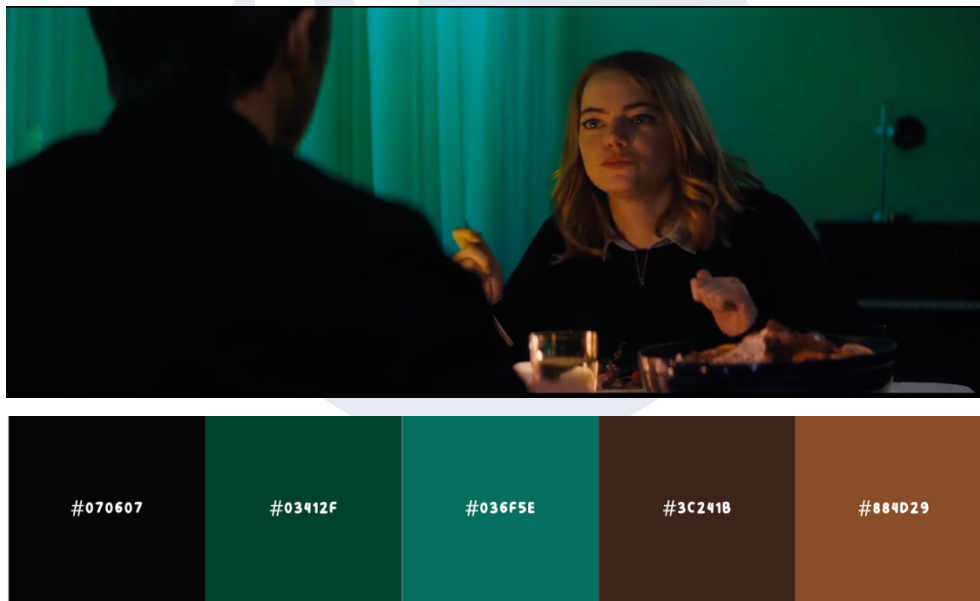
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=CdL5I9Ri7fg>

Nina juga mengalami fungsi *beginning of counteraction*, dimana Nina setelah mencoba pergaulan yang bebas sebagai bentuk *violationnya*, akhirnya berusaha untuk mengejar *wants*-nya yaitu menjadi kedua angsa dalam pentas tersebut. Nina berusaha melepaskan diri dari kepolosannya agar bisa memerankan angsa hitam. Dalam kegiatannya, Nina menjadi karakter yang ugal dan liar, meski begitu, mengalami perubahan dari *violation* yang dia lakukan, membuatnya mengalami konflik batin dan membuat dirinya sendiri sebagai *villain*. Dalam metode pemetaan Propp, fungsi yang dipakai dalam film *Black Swan* (2010) adalah *initial situation – interdiction – violation – departure – villainy – meditation – beginning of Counteraction – struggle – branding – victory – punishment – transfiguration – wedding*.

2. Eksplorasi warna dalam Film (*La La Land*, 2016)

La La Land menjadi film yang memainkan warna untuk menceritakan emosi dalam film. Warna digunakan pada film ini untuk menunjukkan dinamisme karakter dan

pembeda antara ruang imajiner dengan realita kehidupan. Film ini banyak menggunakan permainan warna dalam mengekspresikan mood dalam film. Sebagai contoh, saat Mia dan Sebastian pertama bertemu, saat mereka sedang jatuh cinta, konflik, hingga resolusi pada hidup mereka masing-masing. Semuanya memiliki psikologi warna yang unik dan berbeda dalam tiap adegan. Sebagai contoh ketika Mia dan Sebastian mengalami konflik, *mood* warna rumah mereka menjadi lebih kehijauan dan pucat, menggambarkan adanya kerenggangan dan hilangnya kehangatan dalam rumah mereka.



Gambar 3.3. Shotlist dan color bar La La Land (2016).

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=RHZ9rXVt3cQ>

Warna yang digunakan adalah warna hijau sebagai latar dengan sedikit kuning dari lilin, penggunaan warna ini menghasilkan perpaduan *cold* dan *warm* yang jelas. Pada adegan ini, morfologi Propp yang digunakan adalah *struggle* dan *counteraction*. Pembawaan warna sebagai representasi *backstory* dari film ini juga menggambarkan keadaan realita kehidupan antara *wants*, *needs*, dan representasi kompromisasi dan ambisi.

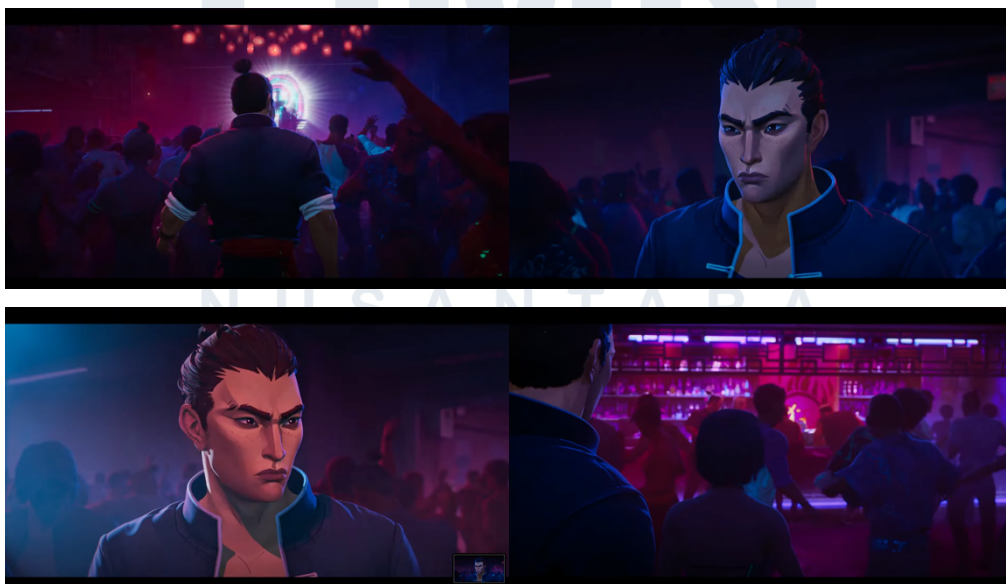
Warna hijau disini menggambarkan Sebastian yang berkompromi pada *needs*-nya dan Mia yang mengejar impiannya bermain di teater. Pada skala *wants*, dan *needs* mereka, Sebastian merelakan *needs* untuk bermain *jazz* murni demi bisa

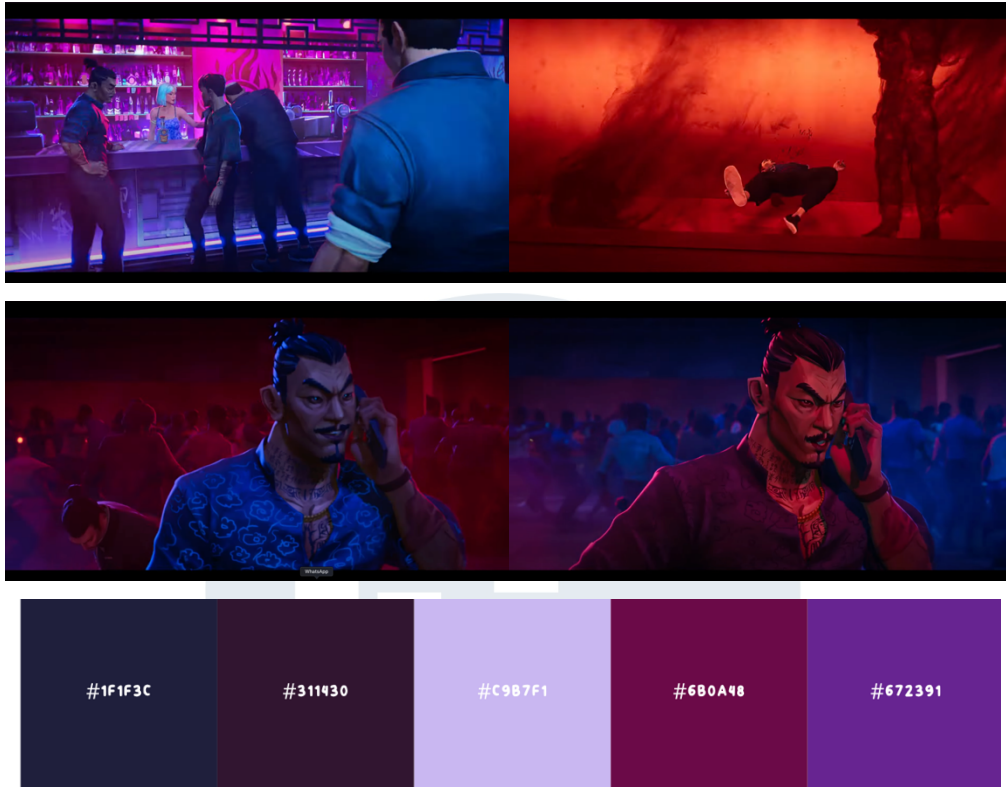
mendapatkan stabilitas ekonomi melalui *band* yang dibentuk Keith. Sedangkan Mia sedang mengejar *needs* nya untuk bermain dalam teater, namun juga ingin hubungan yang stabil. Kedua warna yang dipilih juga sesuai karena penggunaan warna hijau dengan saturasi yang lebih rendah menghasilkan berkurangnya perasaan senang. Sedangkan warna kuning membawa perasaan yang menenangkan (Xie et al., 2022). Sehingga kemudian penggunaan warna ini akan difokuskan pada skenario *Struggle* dan *Counteraction* pada karya animasi *Dangerous Circle*. Dalam *La la land* (2016) pemetaan Propp yang digunakan adalah *initial situation – villainy – mediation – beginning of counteraction – departure – struggle – branding – victory – punishment – transfiguration – wedding*.

3. Suasana visual dalam club (*Sifu – Secret levels*, 2024)

Selain itu, terdapat penggunaan warna lain dalam club yang digunakan dalam film ataupun animasi lain, berikut adalah penggunaan warna pada film animasi, contohnya adalah animasi perkelahian di animasi *Sifu – Secret Master*.

Dalam hal ini, terdapat sebuah skenario dalam serial animasi ini yang berlatar di sebuah *club*. Karakter memasuki *club* untuk balas dendam atas kematian keluarganya. dimana *club* tersebut memiliki arena dan pembunuh keluarganya bertarung disana. Sehingga goal karakter adalah untuk mencapai kemenangan dan membalas dendam. Berikut adalah cuplikan adegan dari animasi itu.





Gambar 3.4. Shotlist Sifu – Secret Levels (2024). Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=5asiLasIT4o>

Dalam animasi ini, club digambarkan dengan lampu spot putih yang gemerlap dan penggunaan warna biru, ungu, dan pink untuk keseluruhan *ambient* dari animasi ini. Penggunaan warna ini disebut juga dengan warna analogus. Penggunaan warna ini memberikan kesan warna yang remang dan fantasi. Penggunaan warna ungu menghasilkan kesan misterius dan fantasi, warna biru memberikan kesan kemewahan dengan kesan dingin, serta warna pink yang feminim, berarti terbuka dengan semua orang. Dalam adegan ini, pewarnaan club menghasilkan kesan mewah, misterius, fantasi, dan terbuka untuk semua orang. Walau begitu, pada *shot* akhir ketika karakter antagonis melakukan tindakan kriminal, warna latar berubah menjadi biru dan merah mengikuti strobo, yang dimana biru beralih kesan menjadi otoritas dan keamanan, dan merah pada strobo berarti darurat. Penggunaan warna ini mengubah *mood* film yang sebelumnya *fun* menjadi serius.

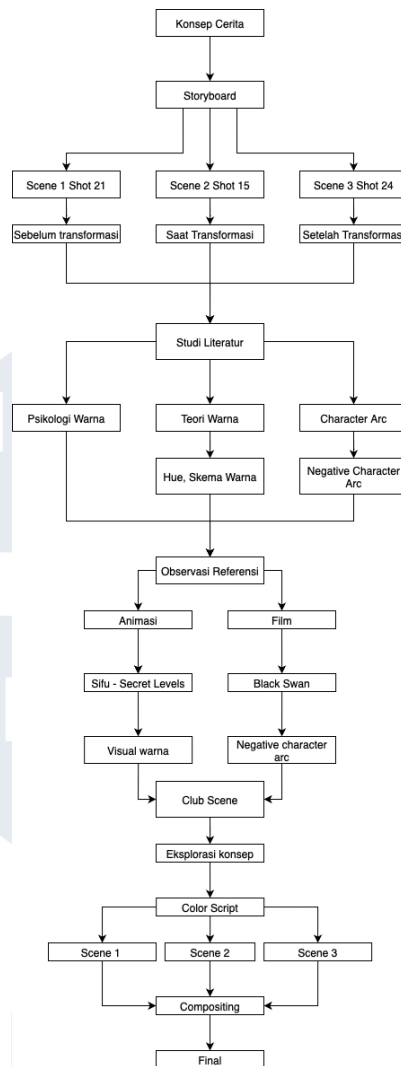
Penggunaan warna ungu, pink, dan biru disini adalah bentuk pemetaan Propp *violation*, meskipun sebelumnya di *Black Swan* terlihat penggunaan warna

komplementer merah hijau. Pada karya ini menggunakan warna analogus *blue-violet*. Penggunaan warna pada animasi ini mengacu pada misteriusnya dunia *club*. Sehingga morfologi Propp digunakan pada *path* yang dilalui karakter untuk mencapai kemenangan. Sehingga berbeda dengan pemetaan *violation* pada film *Black Swan*.

Penulis menggunakan palet warna sebagai bentuk transformasi karakter tokoh Riven. Pewarnaan tokoh Riven disini juga didampingi dengan perubahan pewarnaan dari dalam karakter Riven yang berakhir menggambarkan Transformasinya. Dalam hal ini, penulis memilih warna biru yang sesuai dengan sifat Riven yang kalem dan *insecure*. Penggunaan warna biru #303cb6 (*Governor bay*) disini menghasilkan perasaan tenang, gagah, tapi juga *insecure* dan *introvert*. Dimana dalam mengejar *wants*, Riven harus kehilangan *needs*. Proses penggambaran ini menggunakan teknik HSV, yaitu penggunaan biru yang lebih pucat dan gelap dengan mengatur saturation dan value pada baju Riven, hal ini menjadi *arbitrary color* dari Riven. Dimana penggunaan warna biru yang lebih pucat menjadi penanda bahwa Riven kehilangan *needs* untuk mengejar *wants*.

3.2.3. Tahapan Kerja

Sebagai seorang color script artist, penulis memulai dengan menggambar mood warna secara keseluruhan dari storyboard yang sudah ada. Menggunakan teori warna dan psikologi warna, penulis menambahkan *mood* apa yang penulis ingin tambahkan pada *scene* tersebut. Setelah itu, menggunakan kombinasi warna yang tepat, penulis menggambar menggunakan *Toonboom Storyboard*. Setelah proses coloring, maka akan masuk dalam proses produksi. Dimana hasil dari color script tadi dimasukkan kedalam animasi.



Gambar 3.5. Tahapan produksi. Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada proses produksi, penulis diberikan kepercayaan untuk membuat *color script* keseluruhan dari cerita. Proses pembuatan color script menggunakan aplikasi Procreate, hasilnya akan dirancang menjadi acuan warna dalam proses pasca produksi. Dari hasil observasi yang didapat dari referensi Black Swan dan La La Land, diketahui bahwa perubahan *mood* warna juga mempengaruhi

Penulis mencoba penggunaan warna menggunakan warna *complementary* seperti pada adegan *club* di film Black Swan (2010). Hasilnya seperti yang terlihat di gambar dibawah ini.

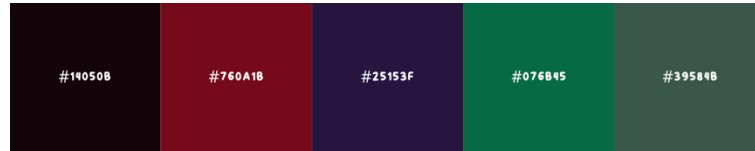


Gambar 3.6.eksperimen menggunakan skema warna komplementer dari *Black Swan* (2010) . Sumber: Dokumentasi pribadi

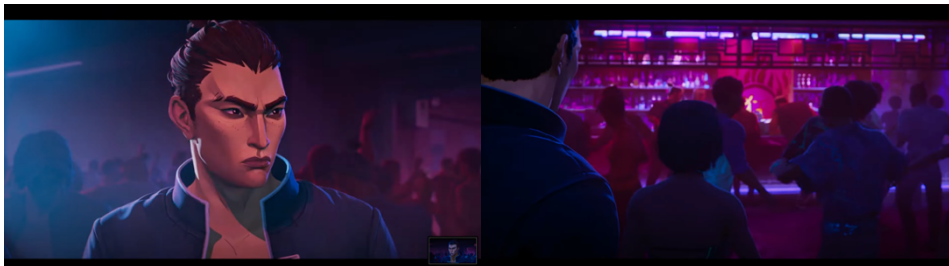
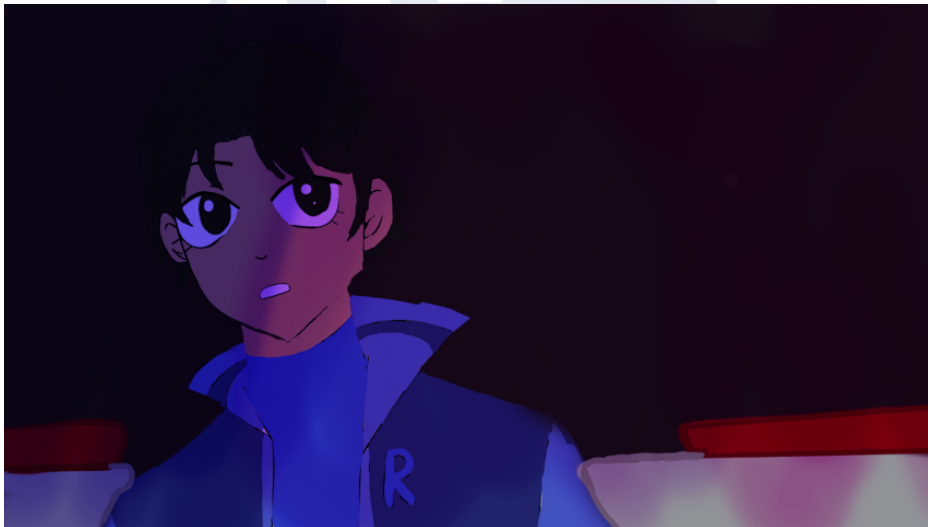
Scene berikut ini adalah *Scene* 1 shot 15, dimana Riven baru saja masuk kedalam bar, percobaan menggunakan warna komplementer ini digunakan untuk merepresentasikan emosi karakter Riven yang canggung, dan untuk menyampaikan pemetaan Propp yaitu *departure*. Pewarnaan dengan warna ini juga mengubah pewarnaan baju Riven, yang juga memiliki pengertian tersendiri berdasarkan teori HSV. Secara naratif, perubahan warna Riven yang menjadi redup dan gelap dipengaruhi oleh Riven yang termakan oleh orang-orang sekitarnya. Namun secara praktis, penggunaan warna lighting juga berpengaruh dalam perubahan warna tersebut.

Warna merah melambangkan keberanian (dalam arti yang baik maupun buruk). Sedangkan warna hijau menggambarkan perasaan represif dan tidak nyaman. Kedua warna ini memiliki arti yang bersebrangan dan menghasilkan kontras baik secara psikologis dan visual. Penggunaan skema warna ini pada

gambar 3.5 berkesinambungan dengan fungsi dari teori morfologi Propp yaitu *violation* dan *departure*. Berikut adalah *color bar* yang didapat dari hasil eksperimen pribadi penulis.



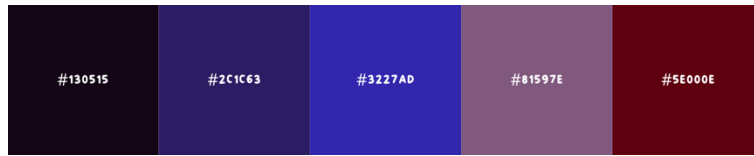
Gambar 3.7. *color bar* eksperimen skema warna komplementer dari film *Black Swan* (2010) . Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.8.eksperimen menggunakan skema warna analogous. Sumber: Dokumentasi pribadi

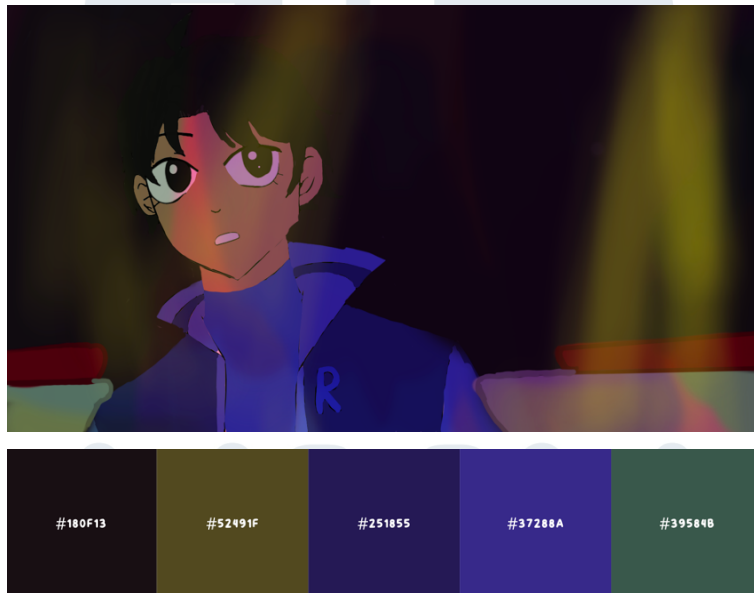
Penulis juga mencoba penerapan warna *analogous* dalam adegan yang sama, menghasilkan hasil seperti gambar berikut. Penggunaan warna ini menghasilkan kesan yang lebih *low key*. Penerapan warna ini menghasilkan perasaan yang lebih tenang, misterius, dan *subtle*, yang sesuai dengan psikologi warna biru, ungu, dan

merah muda. Pewarnaan ini dibuat serupa dengan referensi dari animasi *Sifu – Secret Levels*. Berikut adalah *color bar* yang didapatkan.



Gambar 3.9. *color bar* eksperimen menggunakan skema warna analogus. Sumber: Dokumentasi pribadi

Selain itu, penulis menggunakan teori warna tetradic sebagai bentuk eksplorasi dan berikut adalah contoh yang didapatkan.



Gambar 3.10. eksperimen menggunakan skema warna tetradic. Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam proses penerapannya, masing masing skema memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dalam menghasilkan *mood* yang diinginkan. Penulis menggunakan skema warna hijau dan merah dalam proses eksplorasi ini. Selain itu, warna analogus yang dipakai adalah warna ungu – biru – merah muda. Serta penggunaan warna *tetradic* ungu – biru – kuning – hijau. Dari hasil-hasil tersebut, hasilnya memiliki *mood* dan *outcome* yang berbeda-beda. Dari beberapa pilihan diatas, penulis memilih skema warna yang paling menggambarkan kondisi

mood film saat ini, penggunaan warna kuning pada skema warna tetradic menghasilkan perasaan energik yang mengajak, menghasilkan perasaan yang seduktif bagi Riven untuk masuk lebih dalam. Warna ungu yang membawa perasaan mistis dan misterius juga menghasilkan perasaan menantang dalam diri Riven. Menciptakan perasaan euforia pada Riven.

Meski begitu, penggunaan warna ini terlalu ramai dan tidak ada acuan warna tetradic, sehingga penulis memilih untuk menggunakan warna komplementer dan analogous sebagai warna *lighting* dalam karya animasi ini. Penggunaan kedua warna tersebut juga memberikan *impact* yang signifikan dalam perubahan warna Riven yang didasari oleh HSV. Dimana penggunaan warna pada Riven yang mengalami perubahan saturasi dan *value* dihasilkan melalui penyerapan warna dari warna – warna yang digunakan sebagai *lighting* dalam observasi. Contohnya, warna magenta sebagai *lighting* menyerap warna, membuat warna disekitarnya mengalami penurunan saturasi.

Pada tahap pasca produksi, *color script* yang telah dibuat dijadikan acuan untuk *coloring*, *shading*, dan *compositing*, *compositing* dilakukan menggunakan aplikasi Adobe After Effects. Yang akhirnya disatukan bersama menjadi hasil akhir yang baik. Setiap adegan dianalisis kembali agar setiap intensitas warna konsisten dan sejalan dengan transformasi emosional tokoh Riven yang berubah perlahan lahan menjadi redup dan pucat.

