

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

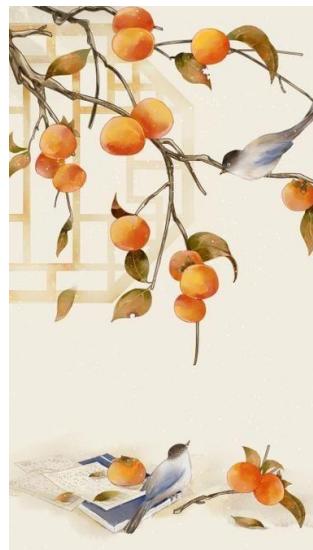
Metode penciptaan yang digunakan untuk karya ini adalah metode kualitatif. Pendekatan metode kualitatif menekankan kepada pemahaman yang mendalam mengenai fenomena melalui observasi, wawancara, dan interpretasi data secara deskriptif maupun induktif (Muhajirin et al, 2024). Penulis melakukan penafsiran dan menginterpretasi informasi yang telah dikumpulkan untuk diterapkan sesuai dengan kebutuhan pada karya yang diciptakan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi dan studi literatur. Penulis melakukan observasi dari karya animasi yang sebelumnya dibuat. Karya tersebut dapat meliputi film atau ilustrasi untuk digunakan sebagai acuan dalam perancangan warna dalam proyek iklan animasi parfum Terran. Penulis juga melakukan studi literatur berdasarkan buku dan artikel ilmiah yang membahas mengenai psikologi warna dan hubungannya dengan sebuah produk parfum.

3.2 OBJEK PENCIPTAAN

Proyek iklan animasi produk parfum Terran terdiri dari empat video, sesuai dengan jumlah varian parfum yang dimiliki Terran. Proyek iklan animasi ini bertujuan untuk memasarkan produk parfum Terran dan akan diunggah di platform sosial media seperti Instagram dan Tiktok. Masing-masing video memiliki durasi sekitar 15-20 detik dengan resolusi 1080 x 1920 dan aspek rasio 9:16 sesuai dengan kebutuhan dari platform media sosial yang digunakan untuk penyebaran iklan.

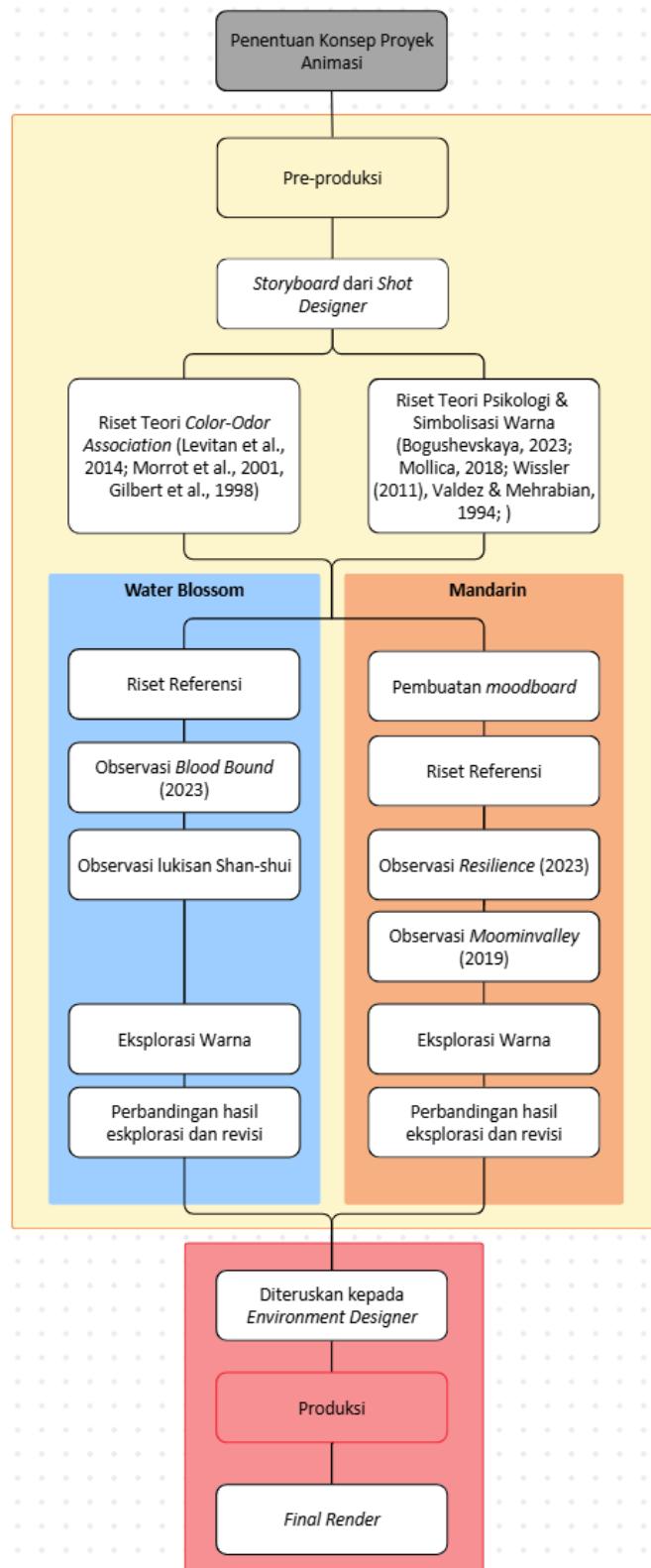
Iklan ini menggunakan berbagai macam aplikasi dan *software* dalam proses produksinya. Penulis menggunakan aplikasi *GoPaint* untuk melakukan eksplorasi dan perancangan warna dari video iklan animasi Terran. Software dan aplikasi lainnya yang digunakan dalam produk proyek ini adalah *Clip Studio Paint*, *Procreate*, *Toonboom Harmony*, dan *Adobe After Effects*. Animasi 2D yang digunakan adalah pencampuran dari teknik animasi *Frame-by-Frame* dan *Motion Graphic*, sesuai dengan kebutuhan dari konsep masing-masing video.



Gambar 3.1 Referensi gaya visual iklan animasi Terran. Diadaptasi dari 妍羽-YanYu (2022)

Pemilihan gaya visual, latar dan suasana dari tiap video dilakukan untuk memberikan pengalaman yang imersif bagi penonton iklan dan konsumen Terran. Hal ini sesuai dengan target market yang dimiliki oleh Terran yang mencakup demografis wanita remaja hingga dewasa muda yang aktif di sosial media dan memiliki ketertarikan terhadap seni dan juga budaya Asia Timur. Narasi yang digunakan dalam video iklan singkat ini memiliki fokus dalam memberikan kesan terhadap varian parfum Terran. Hal tersebut dilakukan melalui perancangan aspek-aspek visual iklan sehingga *storytelling* dalam iklan dapat dengan mudah dipahami dan melekat dengan audiens. (Cotw, 2025).

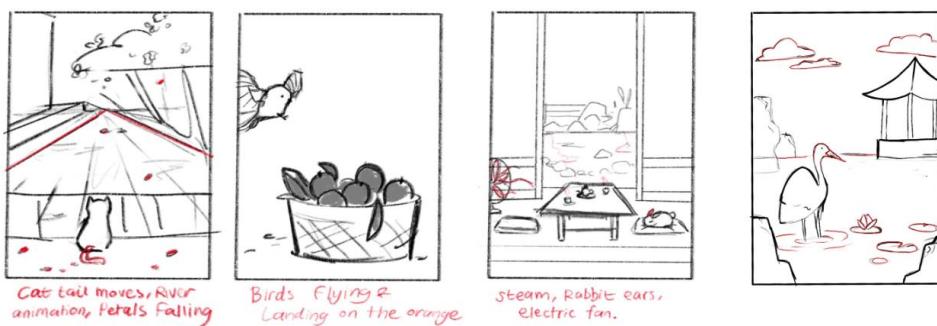
Tiap video iklan animasi parfum Terran menggambarkan sebuah skenario atau pemandangan yang umumnya dilihat di Asia Timur. Tokoh binatang yang menjadi subjek dari masing-masing video juga hadir sebagai simbol dari budaya dan negara yang menginspirasi aroma dari varian parfumnya. Iklan animasi parfum Terran menyajikan semua aspek tersebut dalam gaya visual yang terinspirasi dari lukisan cat air tradisional dari Asia Timur untuk memperkuat inspirasi budaya yang menjadi *branding* Terran. Dari perencanaan konsep untuk tiap video, muncul sebuah kesan terhadap aroma parfum yang dipasarka



Gambar 3.2 Skema perancangan warna. Sumber: Penulis (2025)

3.3 Proses Produksi Karya

Setelah konsep untuk video dari masing-masing varian telah ditentukan, *Character Designer* mulai melakukan riset dan sketsa untuk tokoh yang akan menjadi subjek dari tiap video, *Environment Artist* juga membuat draft pertama dari latar yang akan digunakan dalam video. Setelah sketsa dan desain dari tokoh dan latar telah ditentukan dan disetujui oleh *Director*, *Storyboard Artist* melakukan perancangan *shot* dalam bentuk sebuah *storyboard* untuk menentukan komposisi dan pergerakan kamera. *Storyboard* tersebut kemudian diberikan kepada penulis untuk melakukan perancangan warna.



Gambar 3.3 Sketsa storyboard. Dokumentasi pribadi (2025)

Penulis selaku *Colorist* melakukan eksplorasi warna berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Eksplorasi warna dilakukan untuk memahami pengaruh warna terhadap audiens dan didasarkan dengan warna dari kemasan varian parfum. Dalam proses eksplorasi tersebut, penulis menggunakan beberapa karya sebagai referensi untuk menggambarkan suasana dan kesan yang ingin disampaikan untuk tiap video. Referensi tersebut akan dilakukan ekstraksi skema warna dan dianalisis untuk dipahami pengaruh dari *color harmony* yang digunakan. Dalam laporan skripsi ini, video iklan varian parfum yang akan dibahas adalah untuk varian *Water Blossom* dan *Mandarin*.

Melalui penelitian yang dilakukan, penulis menentukan bahwa warna dengan *saturation* yang menengah hingga rendah akan digunakan untuk

memberikan kesan dan ciri khas aroma parfum dengan ciri khas yang menenangkan dan lebih kalem. Sebaliknya, warna dengan *saturation* dan *value* atau kecerahan yang tinggi akan digunakan untuk menunjukkan kesan dan ciri khas aroma parfum yang lebih *fresh* dan hidup. Bagian dari komposisi yang akan diwarnai juga akan mengikuti referensi gaya visual dengan penggunaan latar belakang yang menggunakan sedikit detail dan kontras tinggi

3.3.1 Perancangan Warna “Water Blossom”

Parfum Terran varian *Water Blossom* mempunyai ciri khas aroma *floral, light, dan clean* yang cocok untuk orang-orang feminin. Melalui ciri khas aroma tersebut, tim Terran ingin menggambarkan suatu pemandangan yang berkesan *peaceful*. Tim Terran juga ingin menyorot budaya Tiongkok yang meinginspirasi varian parfum ini dan konsep *yin & yang* atau keseimbangan yang dikaitkan dalam aspek *storytelling* varian parfum ini. Konsep-konsep tersebut dapat dilihat melalui perancangan latar video ini beserta dengan tokoh burung bangau.



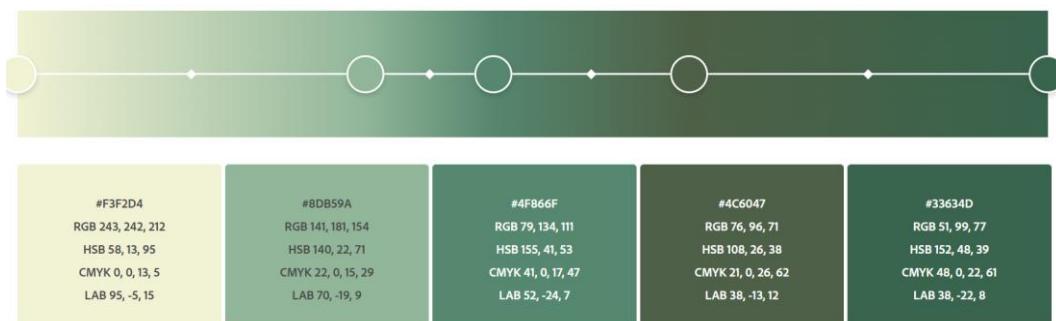
Gambar 3.4 Moodboard “Water Blossom”. Dokumentasi pribadi (2025)

Penulis menggunakan *moodboard* milik tim dan juga perancangan kemasan parfum Water Blossom yang dikaitkan dengan warna biru untuk dijadikan sebagai acuan dari perancangan warna sesuai latar dan suasana yang ingin dicapai. Berdasarkan *moodboard*, warna biru dan hijau menjadi salah satu hal yang menonjol dalam pemberian kesan. Oleh karena itu, penulis mulai melakukan observasi penggunaan warna-warna tersebut dalam karya lainnya.



Gambar 3.5 Adegan pertama “Blood Bound”. Diadaptasi dari Hoang (2023)

Penulis melakukan eksplorasi warna berdasarkan observasi dan interpretasi dari beberapa referensi pilihan. Referensi pertama yang digunakan oleh penulis adalah “*Blood Bound*” (2023) oleh Llyl Hoang. Adegan ini menggambarkan Ai dan Bac, dua tokoh utama yang sedang menutupi sebuah pembunuhan yang dilakukan oleh Ai. Rasa iri mendorong Ai, seorang pemain panggung di acara teater sekolahnya, untuk membunuh teman sekelasnya untuk mendapatkan peran yang dinginkannya. Dalam adegan ini, Ai mencoba untuk membujuk Bac untuk ikut menutupi tindakan tersebut.

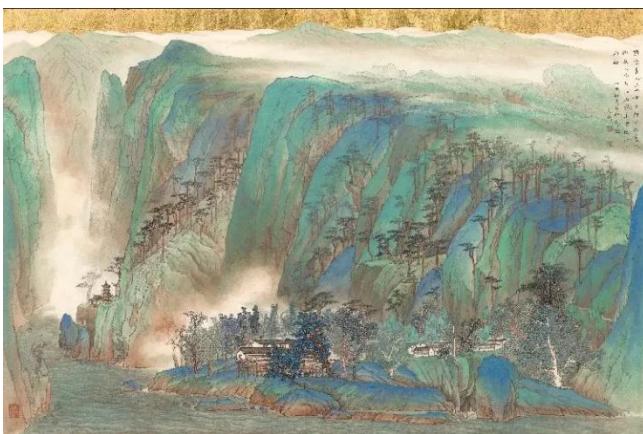


Gambar 3.6 Ekstraksi warna “Blood Bound” (2023). Dokumentasi pribadi (2025)

Hue dari adegan ini memiliki rentang yang mirip, yakni dari 140° - 155° dengan pengecualian warna aksen kuning dengan *hue* 58° . *Saturation* dari adegan ini cenderung rendah dan lebih muted dengan tingkatan *saturation* dari 13-48%. Adegan ini memiliki kontras yang cukup tinggi dengan *value* antara 38-95% dengan warna kuning yang mendekati putih. Penggunaan warna aksen kuning yang

mendekati putih juga memberikan kontras terhadap komposisi dan mengajak audiens untuk fokus terhadap tokoh-tokoh dalam *shot*.

Warna yang digunakan dalam adegan ini didominasi dengan suhu warna yang dingin. Berdasarkan konteks dari film dalam cerita, warna biru-hijau atau *teal* yang digunakan pada adegan ini memberikan kesan yang *distant*, dingin, dan terencanakan. Warna putih yang digunakan juga memberikan kesan polos kepada Ai dan rasa tidak bersalah yang dimiliki oleh Bac. Manipulasi emosional dilakukan oleh Ai untuk menyakinkan Bac untuk menutupi tindakannya, sehingga penggunaan *color harmony analogous* memberikan adegan ini suasana yang menenangkan dan *peaceful* sesuai dengan motif Ai.



Gambar 3.7 Lukisan blue-green shan-shui. Diadaptasi dari Liu (2021)

Referensi lain yang digunakan oleh penulis adalah bentuk lukisan tradisional dari Tiongkok yang dikenal sebagai *shan-shui* (山水) yang berarti gunung dan air. Bentuk seni ini dimulai dari abad ke-5 dan berkembang di bawah dinasti Song. Lukisan *shan-shui* menggambarkan gunung, perbukitan, tebing, dan air menggunakan tinta atau pigmen mineral di atas *rice paper* atau kain sutra putih (Shu, 2016). Lukisan ini memiliki konotasi spiritual dan menunjukkan konsep *yin & yang* dalam penggunaan aspek visual gunung dan air dan teknik perwarnaan yang memanfaatkan warna alami dari kertas yang digunakan (Bruni, 2021). Menurut Liu (2021), lukisan *shan-shui* memberikan efek kekaguman karena kepercayaan mitologis bahwa dewa-dewa, makhluk supernatural, burung-burung eksotis, dan binatang buas tinggal di daerah pegunungan yang sulit untuk dipahami dan

dijangkau oleh manusia di masa lalu. Terdapat beberapa jenis lukisan *shan-shui*, tetapi salah satu jenis yang menjadi salah satu acuan karya dalam perancangan warna video untuk varian *Water Blossom* adalah *blue-green shan-shui*.

Setelah observasi, penulis melakukan eksplorasi warna berdasarkan sketsa yang diberikan oleh *Storyboard Artist*. Penulis menentukan bahwa *color harmony* warna biru dan hijau akan menjadi warna utama yang dipakai dalam varian *Water Blossom*. Hal ini dilakukan berdasarkan korelasi warna-warna tersebut dengan penggambaran latar pegunungan dan air, inspirasi budaya, dan juga pengaruh warna-warna tersebut dalam memberikan suasana yang *peaceful*, sesuai dengan konsep yang telah dibahas oleh tim.



Gambar 3.8 Eksplorasi warna “Water Blossom”. Dokumentasi Pribadi (2025)

Penulis memilih untuk menetapkan warna langit untuk memiliki *value* yang tinggi dan tingkatan saturasi yang rendah. Hal ini dilakukan untuk memberikan kontras yang tinggi dalam komposisi dan membantu memberikan fokus terhadap subjek dan latar sesuai dengan gaya visual yang ditentukan. Penulis mencoba beberapa iterasi dari warna-warna tersebut dengan mengubah *saturation*, *value*, dan suhu.

Penulis kemudian melakukan perbandingan antara tiap iterasi sebelum menetapkan rancangan warna yang sesuai. Saturasi dari *color harmony* biru-hijau untuk eksplorasi pertama memberikan kesan suasana yang terlalu dingin sehingga penulis melakukan perubahan suhu hingga menjadi lebih hangat dan lebih *muted* dengan menurunkan *saturation*. Perubahan ini menghasilkan warna yang terlihat *murky* dan cenderung berwarna abu-abu. Oleh karena itu, penulis memutuskan

untuk merubah kembali *hue* dan *saturation* yang digunakan untuk tiap aspek visual dalam komposisi.

3.3.2 Perancangan Warna “Mandarin”

Parfum Terran varian *Mandarin* mempunyai ciri khas aroma yang *citrusy*, *fruity*, dan floral. Parfum varian Mandarin secara kemasan dikaitkan dengan warna oranye. Konsep budaya yang digunakan sebagai bagian dari *storytelling* varian parfum ini adalah *Inyeon* (인연), yaitu kepercayaan akan takdir dalam hubungan antarmanusia. Suasana yang ingin digambarkan dalam video animasi ini adalah suasana yang optimistik, positif, dan hidup, sehingga perancangan warna yang dilakukan mencerminkan suasana tersebut.



Gambar 3.9 Moodboard suasana “Mandarin”. Dokumentasi pribadi (2025)

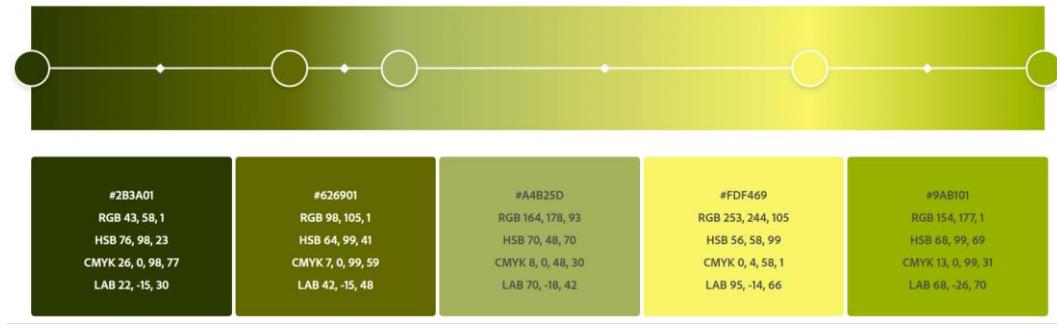
Setelah penulis membuat *moodboard* dari suasana yang ingin dicapai, penulis melakukan observasi beberapa karya yang digunakan sebagai referensi. Karya referensi dipilih berdasarkan dengan persamaan dalam warna yang digunakan dengan *moodboard* yang telah dibuat. Karya-karya tersebut kemudian dilakukan ekstraksi warna untuk melakukan analisis dari penggunaan warna tersebut dan kesan yang diberikannya.

Referensi pertama yang diobservasi oleh penulis adalah “*Resilience*” (2023) oleh Yunie Choi. Film pendek ini bercerita tentang tumbuh kembalinya alam setelah akhirnya perang. Masing-masing *shot* dalam film pendek ini menunjukkan perubahan waktu di medan perang melalui perubahan dalam latarnya.



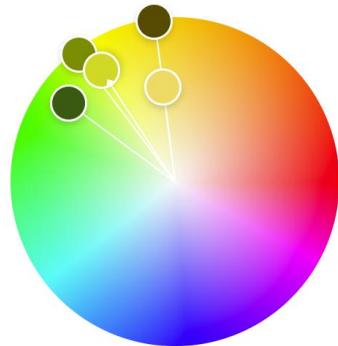
Gambar 3.10 Adegan pertama dan terakhir film pendek “Resillience”. Diadaptasi dari Choi (2023)

Gambar di atas adalah perbandingan *shot* dari adegan awal dan terakhir dari film pendek tersebut. Pada *shot* di adegan pertama, ditunjukkan seorang prajurit yang mengenakan baju baja modern yang gugur dalam perang. Latar dari *shot* tersebut menggambarkan medan perang yang penuh dengan reruntuhan. Pada *shot* terakhir, ditunjukkan bahwa prajurit tersebut sudah berubah menjadi kerangka dan medan perang yang dahulu penuh dengan reruntuhan sekarang ditutupi dengan tumbuhan. Dalam adegan tersebut, seorang anak yang mengenakan pakaian primitif muncul dari antara semak-semak untuk menginspeksi kerangka prajurit.



Gambar 3. 11 Ekstraksi warna “Resilience” (2023). Dokumentasi pribadi (2025)

Hue dari adegan ini memiliki rentang yang sempit, yaitu dari 76-56°. Rentangan *hue* yang sempit tersebut membentuk *color harmony analogous* warna hijau-kuning. Saturasi warna yang digunakan termasuk sangat *vibrant* dan terang dengan tingkatan di antara 99-48%, dengan mayoritas warna memiliki tingkatan saturasi 99%. *Value* yang digunakan bervariasi dan memberikan kontras yang tinggi dengan tingkatan *value* di antara 99-23%.

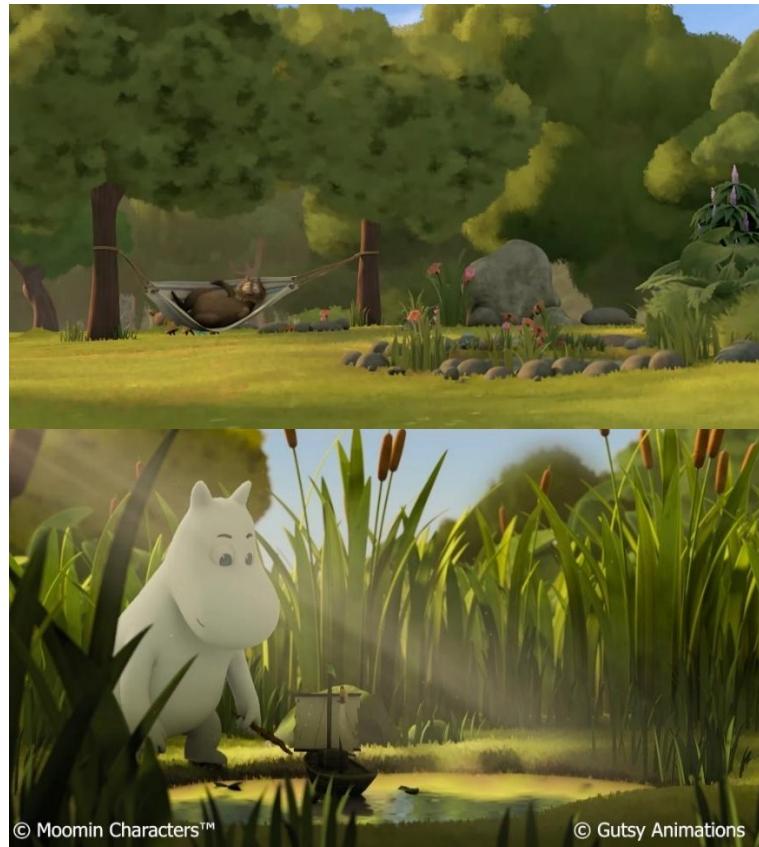


Gambar 3.12 Color harmony “Resilience” (2023). Dokumentasi pribadi (2025)

Penggunaan warna hijau yang mendominasi adegan tersebut memberikan kesan kepada audiens bahwa alam sedang dalam proses penyembuhan dari kehancuran yang dialami saat masa perang. Penggunaan warna kuning juga memberikan kesan yang optimistik dan positif terhadap adegan tersebut. Menurut Mollica (2018), warna yang kontras dan *saturated* mengajak audiens untuk memperhatikan adegan yang sedang terjadi dan juga memberikan kesan suasana yang *upbeat*.

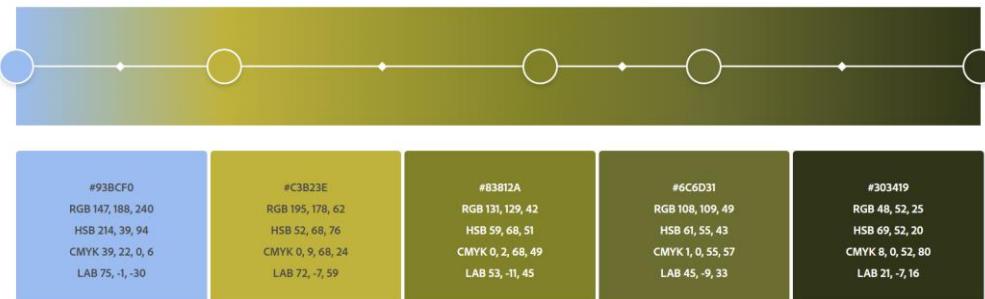
Referensi karya yang selanjutnya digunakan untuk observasi perancangan warna adalah serial televisi animasi “Moominvalley” (2019) yang diproduksi oleh Gutsy Animations. Penulis melakukan observasi dari beberapa episode untuk memahami kesan yang ingin diberikan dengan penggunaan warna dalam serial

tersebut. Lalu, penulis mengambil beberapa *shot* yang relevan dalam proses perancangan warna untuk video “*Mandarin*.“



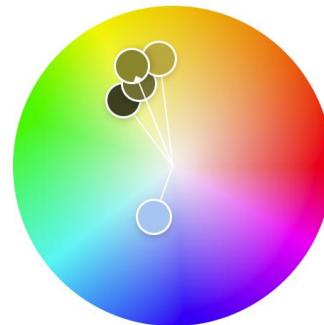
Gambar 3.13 Penggunaan warna musim panas di Moominvalley. Diadaptasi dari Gutsy Productions (2019)

Moominvalley adalah *setting* utama dari serial animasi tersebut dan menjadi rumah bagi tokoh utamanya, Moomintroll. Penggunaan warna dalam serial ini mengikuti perubahan musim seiring berjalanannya waktu, sehingga penulis memilih untuk melakukan observasi penggunaan warna pada saat musim panas. Kedua shot pada gambar di atas digunakan karena adanya pengulangan dan kemiripan dalam penggunaan warna untuk menggambarkan musim panas.



Gambar 3. 14 Ekstraksi warna Moominvalley (2019). Dokumentasi pribadi (2025)

Hue yang digunakan memiliki rentang yang besar, yakni dari 52-214°. Saturasi dari warna yang digunakan cenderung lebih *muted* dengan tingkatan *saturation* di antara 39-68%. *Value* dari warna yang digunakan juga memiliki kontras yang lumayan tinggi dengan tingkatan *value* antara 20-94%.

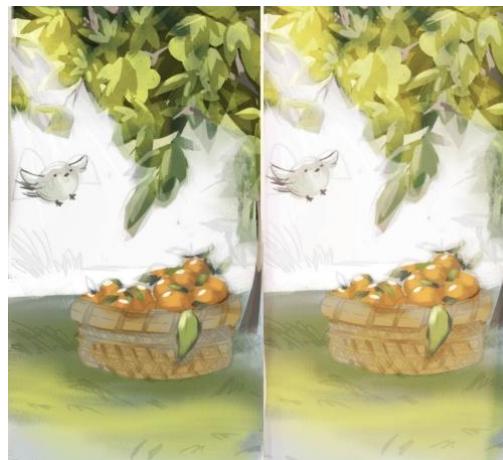


Gambar 3.15 Color harmony Moominvalley (2019). Dokumentasi pribadi (2025)

Rentang *hue* tersebut membentuk *color harmony complementary*, di mana warna biru yang digunakan memberikan kontras terhadap warna kuning yang mendominasi kebanyakan shot yang menunjukkan latar eksterior pada musim panas di Moominvalley. Penggunaan warna kuning untuk tumbuh-tumbuhan hijau memberikan suasana yang nyaman dan hangat. Warna-warna tersebut juga memberikan kesan yang positif dan *cheerful*. Penggunaan warna dengan saturasi yang rendah juga memberikan kesan kehalusan dan menyeimbangi penggunaan *color harmony complementary* antara warna kuning dan biru yang digunakan.

Setelah melakukan observasi, penulis melakukan eksplorasi warna berdasarkan dengan *moodboard* yang telah dibuat dan sketsa *Storyboard* yang diberikan. Penulis menentukan bahwa warna yang akan digunakan adalah warna hijau hingga kuning. Penulis menentukan untuk menggunakan warna yang

cenderung lebih *saturated* yang kemudian dipadu dengan warna *muted*. Penulis juga memilih untuk menggunakan warna yang cukup terang sehingga



Gambar 3.16 Eksplorasi warna “Mandarin”. Dokumentasi pribadi (2025)

Dari hasil eksplorasi warna, penulis kembali melakukan perbandingan di antara kedua iterasi tersebut. Iterasi pertama memberikan kesan yang terlalu dingin dan warna yang digunakan cenderung lebih *muted*. Oleh karena itu, penulis mengubah saturasi dan suhu dari warna yang digunakan hingga menjadi lebih hangat. Penulis juga menambahkan warna kuning pada dedaunan untuk menambahkan cahaya matahari.