

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dan observasi referensi yang telah dipilih. Penulis akan menganalisis sumber, intensitas, dan temperatur cahaya dan warna secara keseluruhan. Dari data observasi penulis akan menghasilkan *color script* berbentuk gambar 2D untuk *scene 1 shot 2* dan *scene 5 shot 1*

#### 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Karya yang dibuat merupakan animasi pendek naratif 3D berjudul “*Lifeforms and Legacies*” berdurasi 3 menit, menggunakan teknologi *realtime rendering engine* yaitu *EEVEE*, yang terdapat dalam program *Blender 4.5.2*. Karya ini memiliki tema utama tidak berputus asa walaupun lingkungan kita tidak mendukung. Desain visual menarik inspirasi dari jaman pertengahan benua Eropa (*Medieval ages*), Dicampurkan dengan elemen fiktif seperti magis, penyihir dan sekolah magis. Film tersebut tidak memiliki dialog dan hanya dilengkapi *soundtrack*, *sound effect* dan suara karakter non dialog. Pendekatan artistik mengacu pada hasil observasi karya sejenis pada animasi *David*, *Encanto*, *luca* untuk adegan positif dan *Frozen*, *Mulan*, *The Wild Robot*, untuk adegan negatif.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 1) *Frozen*



Gambar 3.1 Tangkapan layar Frozen (Sumber: Disney UK)

Pada adegan ini tokoh utama Elsa, yang baru saja dilantik menjadi ratu kabur jauh dari kerajaannya karena ia tak sengaja menampilkan kutukan esnya kepada tamu acara tersebut. Ia sampai pada suatu pegunungan jauh dari kerajaannya.

*Hue* pada adegan ini adalah biru, melambangkan depresi karakter Elsa  
*Chroma* pada adegan ini berada sedang, tidak terlalu murni dan tidak terlalu pucat.  
*Value* pada adegan ini memiliki dominan gelap dan sedang, *value* salju disekitar karakter utama diterangkan agar karakter utama lebih diperhatikan penonton.

Sumber cahaya: cahaya bulan

Warna cahaya: biru

Arah cahaya: tersebar rata dengan beberapa *spotlight* terarah kebagian puncak gunung tertentu

Jenis cahaya: natural

Intensitas cahaya: rendah-sedang

Temperatur cahaya: 6000 k

Overall mood yang dibangun dalam adegan ini adalah perasaan depresi karena *chroma* sedang dan *value* yang dominan gelap.

## 2) Mulan



Gambar 3.2 Tangkapan layar Mulan (Sumber: Walt Disney Pictures)

Pada adegan ini tokoh utama terbongkar sebagai wanita yang selama ini telah menyamar menjadi laki laki, demi menggantikan ayahnya yang telah berumur dan tak dapat berjalan kaki tanpa tongkat untuk menjadi prajurit wajib militer di masa perang antara suku Hunts dan negara Tiongkok. Walaupun tokoh utama telah membuktikan bahwa dirinya berbakat dalam taktik perang. Sang ketua prajurit menegur dan meninggalkannya di tengah musim dingin hanya karena ia adalah seorang wanita.

*Hue* pada adegan ini adalah biru, oranye dan merah melambangkan kekejaman dan kekasaran.

*Chroma* pada adegan ini berada sedang pada warna merah dan rendah pada warna lain.

*Value* pada adegan ini memiliki dominan gelap dengan sedikit sedang dan karakter utama menempati *value* paling terang namun berukuran paling kecil.

Sumber cahaya: *ambient light* sore hari

Warna cahaya: ungu

Arah cahaya: lebih tersebar rata karena matahari telah tenggelam

Jenis cahaya: natural

Intensitas cahaya: rendah-medium

Temperatur cahaya: 4500 k

*Overall mood* yang dibangun dalam adegan ini adalah perasaan tertindas karena *chromanya* sedang dan rendah dan *valuenya* yang dominan gelap.



Gambar 3.3 Tangkapan layar The Wild Robot (Sumber: DreamWorks Animation)

Pada adegan ini, karakter robot Roz terjatuh dari dataran tinggi akibat ulah sekumpulan rakun yang menggerogoti mekanisme dalam tubuhnya . Ia menimpa pohon dan tak sengaja membunuh induk angsa.

*Hue* pada adegan ini adalah biru kehijauan dan sedikit kuning. Biru melambangkan kematian

*Chroma* pada adegan ini rendah.

*Value* pada adegan ini memiliki dominan gelap dan karakter utama menempati *value* paling terang.

Sumber cahaya: cahaya bulan

Warna cahaya: biru pucat

Arah cahaya: berarah dari kanan *frame*

Jenis cahaya: natural

Intensitas cahaya: rendah-medium

Temperatur cahaya: 8000 k

Overall *mood* yang dibangun dalam adegan ini adalah perasaan dikalahkan karena *hue* kebiruan dan *valuenya* yang dominan gelap.



Gambar 3.4 Tangkapan layar David (Sumber: Angel Studios)

Pada adegan ini, David sedang mengarahkan kumpulan dombanya keluar dari sebuah gua dengan sebuah lagu.

*Hue* pada adegan ini dominan oranye dan sedikit hijau. Melambangkan kesegaran.

*Chroma* pada adegan ini tinggi pada area wajah karakter.

*Value* pada adegan merangkup terang hingga sangat gelap. Dengan karakter utama mengarahkan para domba keluar dari gua.

Sumber cahaya: cahaya bulan

Warna cahaya: biru pucat

Arah cahaya: berarah dari lubang gua

Jenis cahaya: natural

Intensitas cahaya: sedang

Temperatur cahaya: 4000 k

Overall *mood* yang dibangun dalam adegan ini adalah perasaan bahagia dan penuh dengan harapan karena *hue* oranye dan skala *valuenya* yang merangkup dari gelap hingga sangat cerah.



Gambar 3.5 Tangkapan layar Encanto (Sumber: Walt Disney Animation Studios)

Pada adegan ini, karakter Abuela Alma tampak pada *flashback* bersama suaminya sedang menantikan kelahiran anak mereka di dalam rumah mereka.

*Hue* pada adegan ini dominan Merah, oranye dan kuning. Melambangkan cinta dan kebahagiaan

*Chroma* pada adegan ini tinggi.

*Value* pada adegan dominan cerah. Dengan area wajah memberikan kontras paling besar.

Sumber cahaya: cahaya matahari

Warna cahaya: kuning oranye

Arah cahaya: berarah dari jendela

Jenis cahaya: natural

Intensitas cahaya: tinggi

Temperatur cahaya: 3000 k

*Overall mood* yang dibangun dalam adegan ini adalah perasaan bahagia dan cinta karena *hue* merah, oranye, kuning dan skala *valuenya* yang sangat tinggi dan sangat berkontras pada area ekspresi wajah.





Gambar 3.6 Tangkapan layar Luca (Sumber: Walt Disney Animation Studios)

Pada adegan ini, karakter Bruno sedang berlatih memakan pasta untuk memenangkan sebuah perlombaan tahunan untuk mendapatkan uang membeli vespa baru untuk teman dekatnya.

*Hue* pada adegan ini adalah merah, oranye, kuning dan sedikit hijau melambangkan optimisme.

*Chroma* pada adegan ini tinggi.

*Value* pada adegan dominan cerah. Dengan bagian gelap rambut memberikan kontras paling besar, mengarahkan fokus kepada wajah karakter Bruno.

Sumber cahaya: cahaya matahari

Warna cahaya: kuning oranye

Arah cahaya: berarah dari jendela

Jenis cahaya: natural

Intensitas cahaya: tinggi

Temperatur cahaya: 3000 k

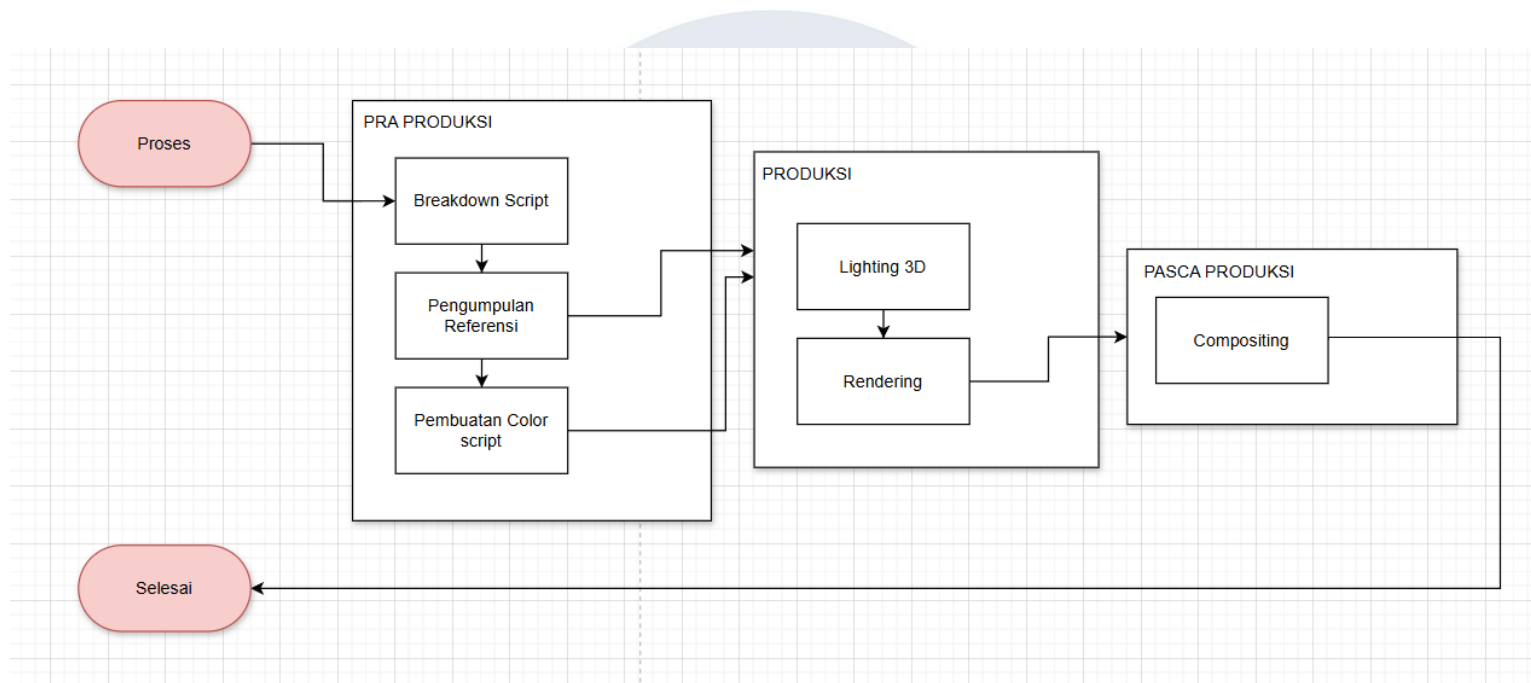
*Overall mood* yang dibangun dalam adegan ini adalah perasaan optimisme karena *hue* merah, oranye, kuning dan *value* yang sangat berkontras pada area ekspresi wajah.

Langkah-langkah perancangan cahaya dan warna dalam animasi ini antara lain:

- 1) Tanggal 10 Oktober 2025 : melakukan *breakdown scene*, setelahnya penulis melakukan analisis visual untuk elemen-elemen penting seperti desain tokoh dan emosi tokoh, serta desain latar dan tata pencahayaan yang pada latar.
- 2) Tanggal 11 Oktober 2025 – 12 Oktober 2025 : mengumpulkan referensi *lighting* dan memastikan referensi memiliki kualitas definisi tinggi.
- 3) Tanggal 17 Oktober 2025 – 22 Oktober 2025 : menganalisis tata pencahayaan pada referensi, mulai dari sumber cahaya, warna cahaya, arah cahaya, dan jenis cahaya yang dihasilkan pada referensi.
- 4) Tanggal 1 November 2025 – 7 November 2025 : membuat *color script* untuk membantu proses penataan cahaya pada program 3D Blender.
- 5) Tanggal 17 November - 2 Desember 2025 : menata cahaya pada program 3D Blender. Penulis menggunakan fitur *environment light*, *sun light*, *spot light* dan *area light* untuk menata cahaya. Penulis memperhatikan juga intensitas cahaya, temperatur warna cahaya, atau warna HCV sumber cahaya.
- 6) Tanggal 2 Desember 2025 – 4 Desember 2025 : Penulis memindahkan hasil penataan cahaya dari program Blender untuk sentuhan terakhir seperti penyesuaian warna, kontras dan penyatuan dengan efek efek lain lainnya pada proses *compositing*.







Gambar 3.7 Skema perancangan warna dan Cahaya. (Sumber: Penulis.)