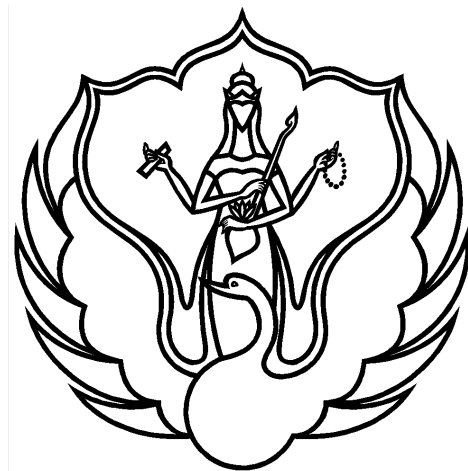


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**EFEK WARNA TERHADAP EMOSI DALAM
PENCIPTAAN FILM ANIMASI EKSPERIMENTASI
“TARING”**



Ann-Marie Ramadhania Nalapraya
NIM 1800228033

Pembimbing:

1. Andri Nur Patrio, M.Sn.
2. Arif Sulistyono, M.Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

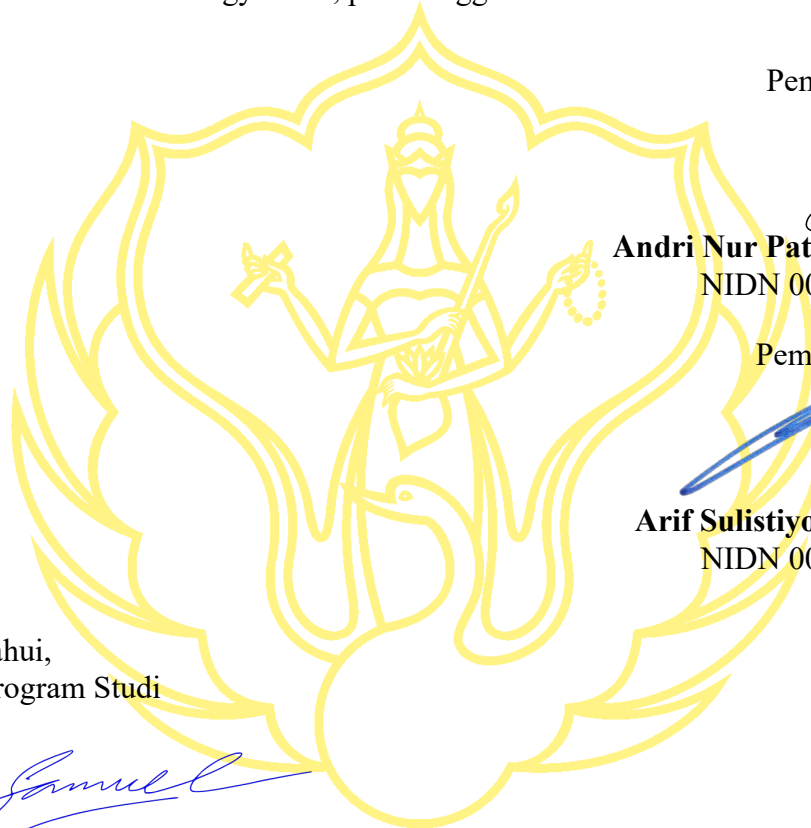
Judul:

**EFEK WARNA TERHADAP EMOSI DALAM PENCIPTAAN FILM
ANIMASI EKSPERIMENTASI “TARING”**

Disusun oleh:

Ann-Marie Ramadhania Nalapraya
NIM 1800228033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal



Pembimbing I

Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Pembimbing II

Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Mengetahui,
Ketua Program Studi

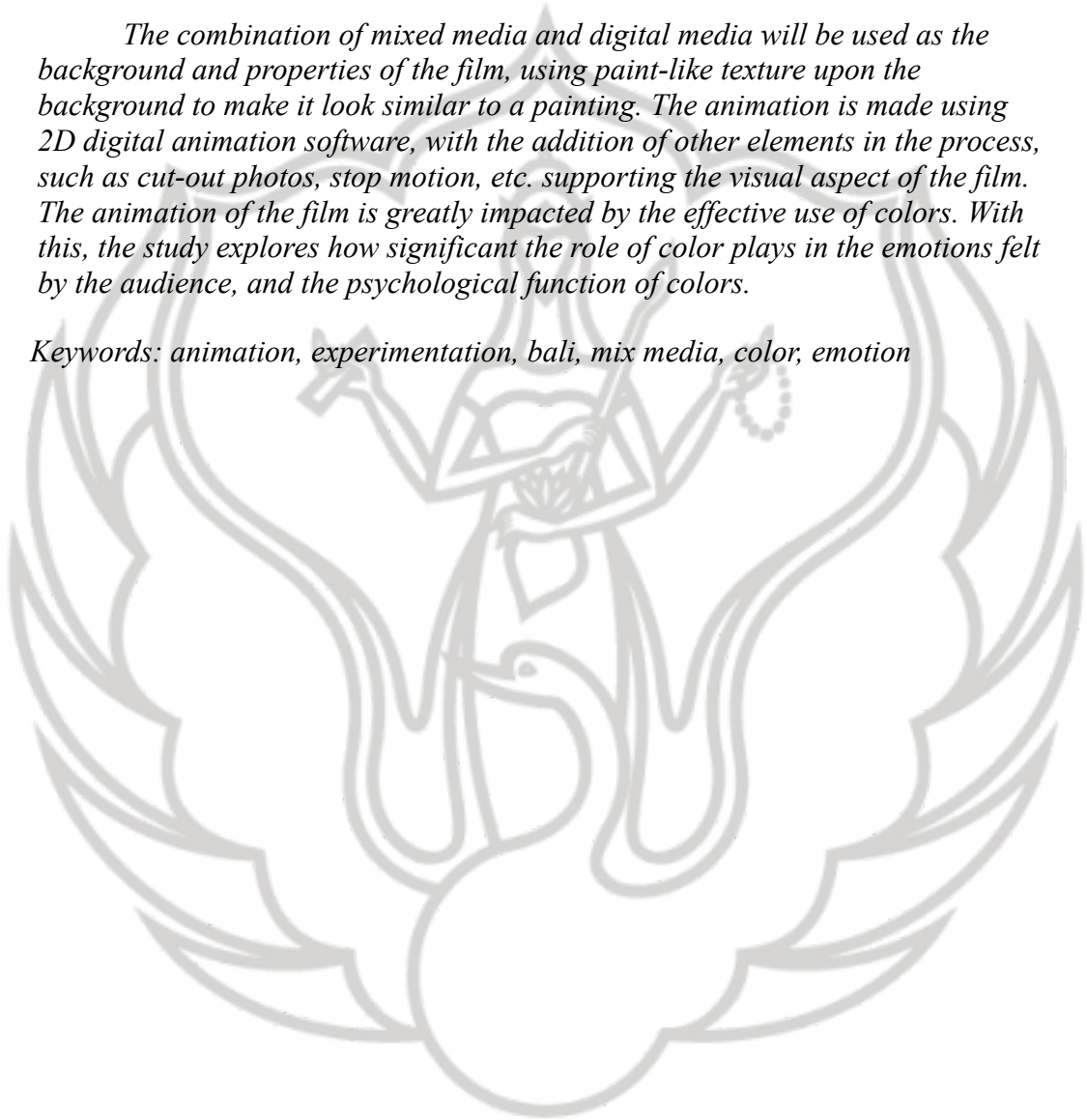
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRACT

The creation of the experimental animated film titled “Taring ” was inspired by Balinese tradition of “Mepandes”, a sacred ceremony of sacrifice for human perfection. By carving their fangs that represent their wild features or childish nature. The animated film “Taring” tells the story of a boy named Made who is growing-up into adulthood. For Made, who doesn’t want to grow up and let go of his childish-self, this results conflict between Made and his family.

The combination of mixed media and digital media will be used as the background and properties of the film, using paint-like texture upon the background to make it look similar to a painting. The animation is made using 2D digital animation software, with the addition of other elements in the process, such as cut-out photos, stop motion, etc. supporting the visual aspect of the film. The animation of the film is greatly impacted by the effective use of colors. With this, the study explores how significant the role of color plays in the emotions felt by the audience, and the psychological function of colors.

Keywords: animation, experimentation, bali, mix media, color, emotion

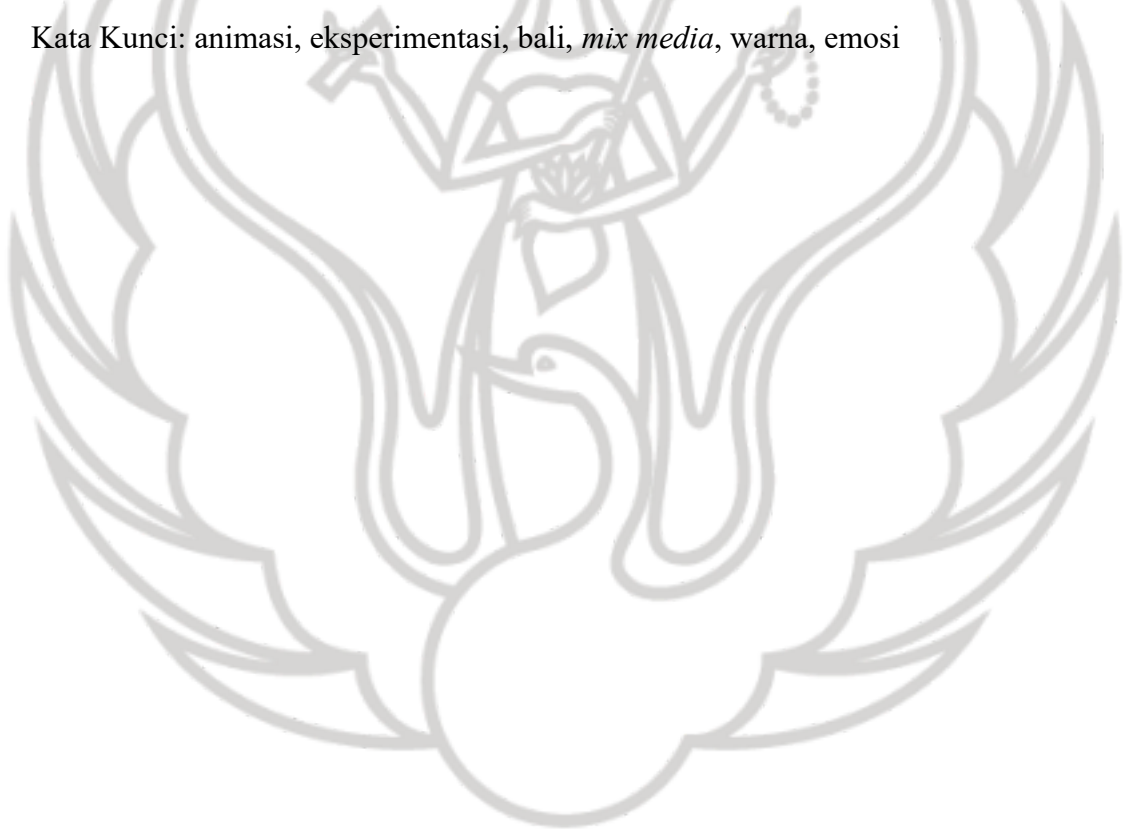


ABSTRAK

Penciptaan film animasi eksperimentasi berjudul “*Taring*” terinspirasi oleh tradisi Bali “*Mepandes*”, upacara suci pengorbanan demi kesempurnaan manusia. Memotong gigi taringnya dengan memotong ciri liar atau sifat kekanak-kanakan. Karya film animasi “*Taring*” bercerita tentang seorang anak lelaki bernama Made yang dalam pertumbuhan menuju kedewasaan. Bagi Made yang belum ingin bertumbuh dewasa dan melepaskan dirinya yang bersifat kekanak-kanakan. Mengakibat konflik antara Made dan keluarganya.

Kombinasi *mix media* dan media digital akan dimanfaatkan sebagai *background* dan *properties* pada karya film tersebut, menggunakan tekstur cat pada *background*, agar terlihat seperti lukisan. Pembuatan animasinya menggunakan *software* digital animasi 2D. Dengan tambahan elemen lain sebagai proses animasi nya, seperti potongan foto, *stop motion*, dll dapat aja mendukung visual karya filmnya. Pada media film animasi dampak ini terasa lebih besar karena inti animasi yaitu warna yang bergerak. Dengan itu penelitian ini mendalami seberapa *significant* peran warna pada emosi yang dirasakan oleh penonton, dan fungsi warna tersebut secara psikologis.

Kata Kunci: animasi, eksperimentasi, bali, *mix media*, warna, emosi



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film menceritakan masa transisi seorang anak muda menjadi seorang dewasa atau biasa dibilang 'kedatangan usia'. Merupakan tahap perkembangan fisik dan psikologis seorang selama menuju masa dewasa. Mengambil konflik dari adat yang menjadi ekspektasi yang di targetkan kepada pemuda tersebut.

Film ingin dibuat dengan campuran media digital dan media tradisional untuk lanjut menunjukkan secara visual, dengan penggunaan variasi warna yang dapat mempengaruhi suasana pada setiap adegan tertentu. Perbedaan karakter dengan *background* dibuat untuk fleksibilitas karya dalam menonjolkan karakter dan *background* yang penting. Aplikasi warna juga dilakukan untuk memberi perasaan pada penonton yang didukung oleh tekstur kombinasi film rekaman, foto, dan animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu menggunakan *mix media* dan warna tertentu, menghasilkan film animasi eksperimentasi berjudul "*Taring*" dengan konsep cerita 'kedatangan usia', didukung oleh budaya Bali.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi berjudul "*Taring*" yaitu eksperimentasi penggunaan warna untuk mengekspresikan rasa dalam cerita. Membuat gaya visual lebih indah dengan memanfaatkan tekstur cat air dalam *background*, menghasilkan karya animasi eksperimentasi bersama *mix media* dan media digital.

D. Tinjauan Karya

Adapun beberapa foto-foto, gambaran, film sinematografi dan animasi yang dipergunakan sebagai referensi dan inspirasi terhadap konsep cerita dan teknik, dalam karya film animasi eksperimentasi *Taring* adalah sebagai berikut:

1. Pakaian dan tradisi adat Bali

Foto pakaian adat Bali tersebut digunakan sebagai referensi untuk beberapa pakaian desain karakter yang digunakan oleh tokoh-tokoh khas Bali.



Gambar 1.1. Foto pakaian adat Bali

(Sumber: <https://thisisbali77.blogspot.com/2018/>)

(Sumber: <https://moondoggiesmusic.com/pakaian-adat-bali>)

2. Karakter Bali



Gambar 1.2. Foto anak-anak di Bali

(Sumber:

<https://www.flickr.com/photos/jedavillabali/4978282973/>)

(Sumber: <https://nl.pinterest.com/pin/404338872782515519/>)

Foto-foto anak-anak kecil berada di Bali digunakan sebagai referensi dan inspirasi untuk desain karakter tokoh *Made* dan *Ayu* saat mereka masih berusia anak kecil.



Gambar 1.3. Foto *Antonio Blanco* dan *Ni Rondji* di Bali

(Sumber: <http://savitriweddingbeauty.blogspot.com/2013/04/antonio-balnco-ni-ronji-legenda-cinta.html>)

Foto-foto tersebut adalah *Antonio Blanco* yang datang dan tinggal di Bali bersama istrinya *Ni Rondji* yang berasal dari Bali. Menggunakan foto tersebut sebagai referensi karakter dan pakaian adat orang Bali pada zaman itu.

3. Perumahan dan Lingkungan Bali



Gambar 1.4. Foto perumahan di Bali

(Sumber:

<https://www.vilondo.com/press/bali-photo-gallery/photos-from-penglipuran-village-bali/>)

Foto perumahan Bali digunakan sebagai contoh untuk gambaran beberapa *background* dan rumah yang akan muncul pada film *Taring*.





Gambar 1.5. Foto lingkungan dan bangunan di Bali
(Sumber: https://lucuketawangakak.blogspot.com/2019/12/foto-orang-hindu-beribadah_26.html
(Sumber: <https://br.pinterest.com/pin/519391769525234200/>)

Adapun foto-foto lingkungan dan bangunan di sekitar Bali sebagai referensi untuk beberapa *setting* yang akan digunakan pada film *Taring* sesuai *background* adegan.

4. Lukisan *mix media* dan *digital painting*



Gambar 1.6. Lukisan *mix media* dan *digital painting*
(Sumber: <https://www.instagram.com/jmfenner/?hl=en>)

Tersebut adalah gambar lukisan dan *digital painting* oleh *James Fenner*, seniman yang menggunakan teknik *mix media* dan yang dapat terlihat seperti sebuah lukisan. Seniman tersebut menjadi inspirasi untuk proses penggunaan *mix media* pada *background* film animasi eksperimentasi *Taring*.

5. Film animasi *Loving Vincent* diproduksi oleh *Breakthru Films* dan *Trademark Films*



Gambar 1.7. *Screenshot* film animasi *Loving Vincent*

Gambar *screenshot* berikut berasal dari salah satu film animasi eksperimentasi yang menjadi inspirasi dalam *background* yang terlihat seperti lukisan pada film *Taring*. Film berjudul *Loving Vincent* diproduksi oleh *Breakthru Films* dan *Trademark Films*, menggunakan lukisan cat minyak pada setiap *shot* dalam film animasi tersebut. Sebagai imitasi *painting style* seniman terkenal *Vincent Van Gogh*.

6. Film animasi *The Wind Rises* karya oleh *Ghibli Studio*



Gambar 1.8. Screenshot film animasi *The Wind Rises*

Film berikut ini salah satu inspirasi terbesar pada proses *background* dalam film *Taring*. Film animasi berjudul *The Wind Rises* adalah karya oleh *Ghibli Studio*, yang memiliki reputasi diproduksi film yang berkualitas, dengan *background* mereka yang indah itu semua terbuat dari tangan, seolah terlihat seperti lukisan ditambahkan dengan animasi teknik dua dimensi pada atasnya.

7. Film animasi *The Secret World of Arrietty* karya oleh *Ghibli Studio*



Gambar 1.9. Screenshot film animasi *The Secret World of Arrietty*

Film animasi yang sama diproduksi oleh *Ghibli Studio*, film *The Secret World of Arrietty* memiliki lukisan *background* yang sangat terlihat realistis, walaupun menggunakan animasi dua dimensi yang terlihat sederhana, tetap memberi efek pesona pada dua sisi *background* dan animasinya, yang memiliki fokus tersendiri, menjadi kontras dan terlihat indah pada penonton.

8. Film sinematografi *Joker* (2019) diproduksi oleh *Todd Phillips*



Gambar 1.10. *Screenshot* film cinematography *Joker* (2019)

Selain film animasi, salah satu terbesar referensi dan inspirasi penggunaan warna dan *cinematography* pada film eksperimentasi *Taring* adalah film *Joker* (2019) diproduksi oleh *Todd Phillips*. Dalam film tersebut memiliki banyak elemen yang baik sebagai contoh penggunaan pewarnaan dan *lighting* yang dapat menimbulkan emosi seorang karakter dan suasana tanpa harus menceritakan banyak pada film. Seperti tujuan dalam film *Taring* yang ingin menampilkan ekspresi dan emosi yang penonton dapat merasakan, tanpa menggunakan dialog, hanya melalui *visual* dengan penggunaan warna dan *lighting* yang tertentu, sesuai cerita pada setiap adegan berbeda.

E. Landasan Teori

Mepandes adalah upacara tambal gigi yang berasal dari budaya Bali. Ini melibatkan pencabutan ujung tajam dari gigi taring dan menambal enam gigi depan rata. Secara simbolis, untuk menghilangkan sifat negatif manusia seperti nafsu, keserakahan, dan kecemburuan. Kepercayaan tradisional Bali menyatakan bahwa “gigi taring yang menonjol mewakili sifat manusia yang mirip binatang” (Gottowik, Volker (2010: 178-212). Tujuan dari ritual ini adalah untuk memutuskan hubungan dengan naluri binatang ini dan menunjukkan bahwa individu tersebut sudah dewasa.

Alasan para remaja mengikuti upacara tersebut, mereka merasa kewajiban mengikuti ritual adat Bali demi keluarga dan tradisi. Disini menjadi konflik bagi karakter si Made, dikarenakan dia merasa tertekan oleh keluarga. Tidak ingin menghilangkan sisi kekanak-kanakannya, dan melarikan diri dari kedatangan tanggung jawab sebagai dewasa.

Kombinasi *mix media* dan media digital dimanfaatkan sebagai *background* dan *properties* pada karya film tersebut, menggunakan warna tertentu pada *background*, menghasilkan suasana yang ingin disampaikan pada cerita. Warna memiliki fungsi dan arti yang berpengaruh secara psikologi terhadap orang yang melihatnya. Hal ini dikenal dengan asosiasi dan psikologi warna, yang dapat menimbulkan rasa sensasi warna. Sensasi adalah rasa yang berhubungan dengan mata karena sifatnya yang visual. Cahaya merangsang retina, menyebabkan sensasi warna (Sobur, 2009:449).

PEMBAHASAN

A. Praproduksi

1. Konsep Cerita

Dalam cerita *Taring* terinspirasi oleh tradisi dan budaya Bali, dimana orang tua mengadakan upacara *Mepandes* untuk anaknya menjalani masa remaja menuju kedewasaan, melalui mengikir gigi taring mereka yang melambangkan sifat liar dan kekanak-kanakan itu. Berkaitan dengan konflik dialami oleh Made yang belum siap untuk melepaskan masa kecil itu, maka merasa bertentangan untuk dikikir gigi taringnya.

Kisah tersebut menceritakan seorang lelaki bernama “Made” yang mengalami transisi dari seorang anak kecil menjadi dewasa. Sebagai anak kedua dalam keluarga, dia hanya dapat melihat dan mengikuti kakaknya “Ayu”. Ayu sebagai anak pertama, menjadi contoh dan ekspektasi yang keluarga mengharapakan dari Made untuk mengikuti. Semakin berumur, Made mulai merasakan beban dan tanggung jawab sebagai seorang dewasa. Mengikuti kakaknya melaksanakan upacara suci menuju kedewasaan, hanya memberi Made rasa gugup dan cemas dengan apa yang akan mendatangnya di masa depan, dan apa yang akan ditinggalkan dari masa kecilnya.

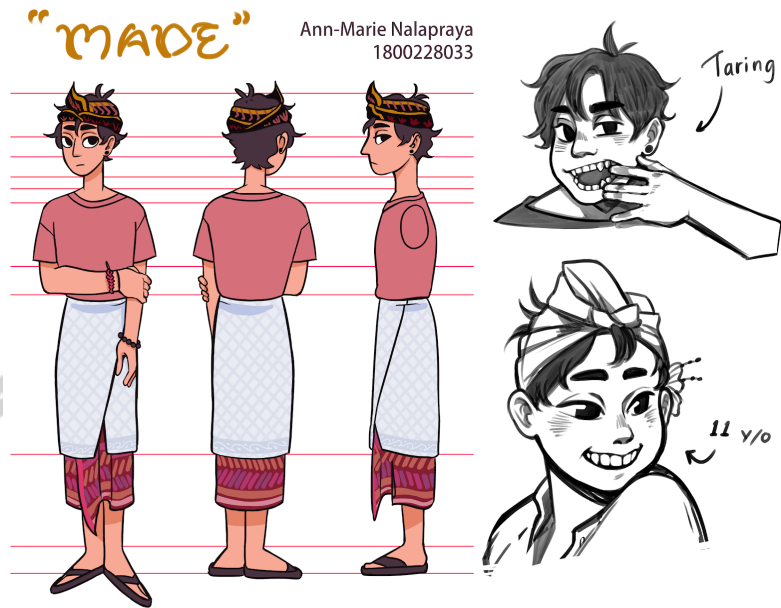
2. Desain Karakter

Proses desain karakter dimulai dari sketsa kasar, membuat berbagai macam pose dan ekspresi. Karakter digambar dalam sisi depan, samping, $\frac{3}{4}$, dan belakang, lalu menentukan kunci warnanya.

a. Made

Made (16) seorang lelaki muda yang kurus dan tinggi, berasal dari Bali. Ciri kekanak-kanakan yang tidak

dia bisa melepaskan. Berjiwa anak modern walaupun ingin tetap menghormati budaya keluarganya.



Gambar 2.1. Desain Karakter Made



Gambar 2.2. Shot Karakter Made, bayi



Gambar 2.3. *Shot* Made, dewasa

b. Putu Ayu

Ayu (22) seorang perempuan berambut pendek hitam, memiliki tahi lalat di bawah mata kanannya. Sebagai kakak perempuan Made, dan anak pertama di keluarga, Ayu memiliki sifat tanggung jawab dan pengertian.



Gambar 2.4. *Shot* berisi Karakter Ayu, anak kecil



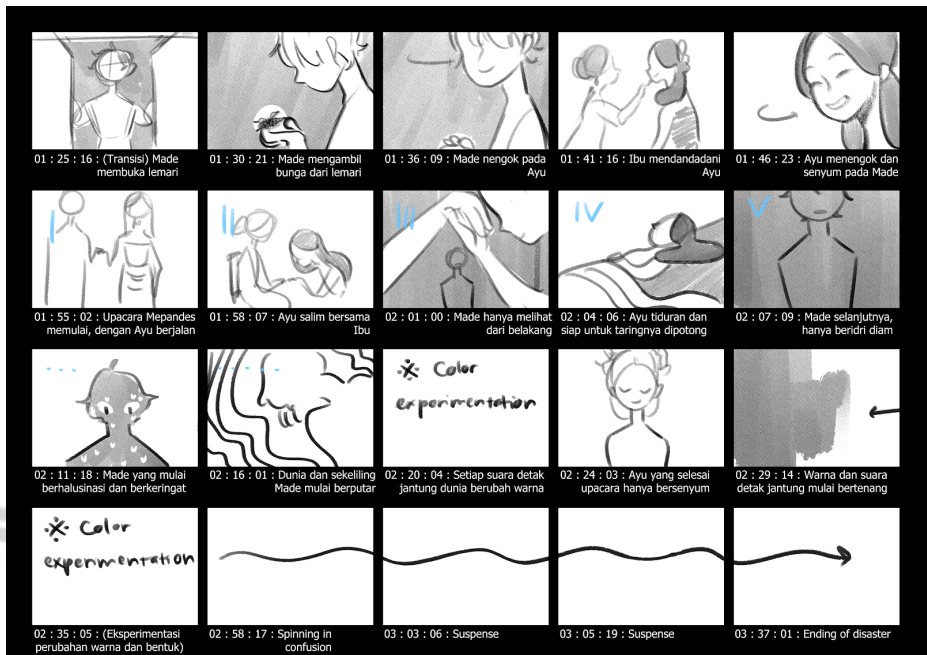
Gambar 2.5. *Shot* berisi Karakter Ayu, dewasa

3. Storyboard

Berdasarkan naskah yang dibuat, menggambar dan menyusun rancangan tiap adegan yang akan dianimasikan. Setiap *shot* berisi latar belakang dan aksi karakter, sesuai durasi yang diberikan.



Gambar 2.6. Storyboard “Taring” Halaman 1



Gambar 2.7. Storyboard “Taring” Halaman 2



Gambar 2.8. Storyboard “Taring” Halaman 3

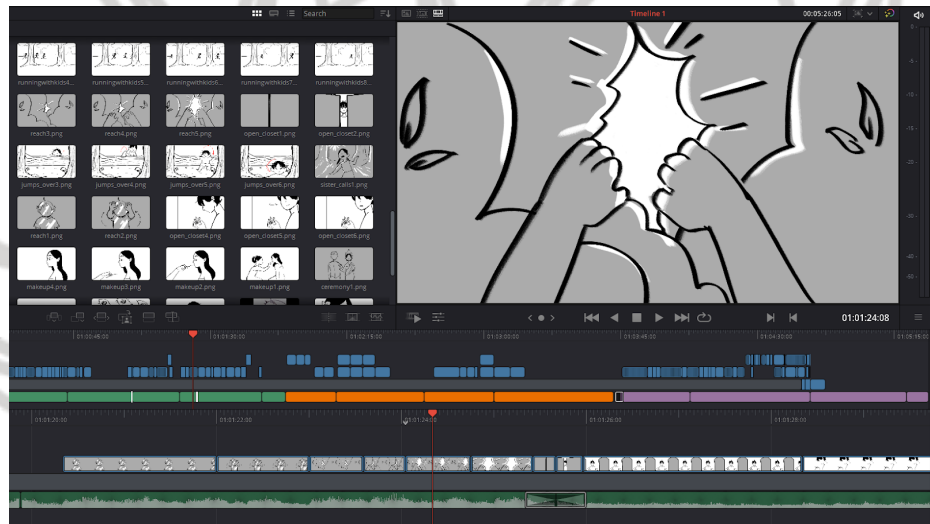
4. Musik

Memilih musik dan *sound effect* yang sesuai suasana yang ingin disampaikan dari film. Dimulai dari membuat *sound design script*, dengan mengatur gambaran adegan bersama *scoring* yang sudah disiapkan.

Musik dan *ambience* yang digunakan dalam film tersebut yaitu “*Backsound Gamelan*” oleh *Donk Gedank*, “*Bali Bali*” oleh *Doug Maxwell* dan *Jimmy Fontanez*, dan “*A Night in Bali*” oleh *Joy Sastra Wijaya*. Semua disediakan oleh masing-masing pemilik, sebagai *free copyright music*.

5. Animatic

Berdasarkan *storyboard*, digabung musik dan *ambience* yang sudah disediakan. Menggunakan musik sebagai dasar alur pergerakan *animatic*, lalu menyesuaikan masing-masing adegan dan durasinya, agar mendapatkan perjalanan alur cerita sesuai yang diinginkan dalam film animasi tersebut.

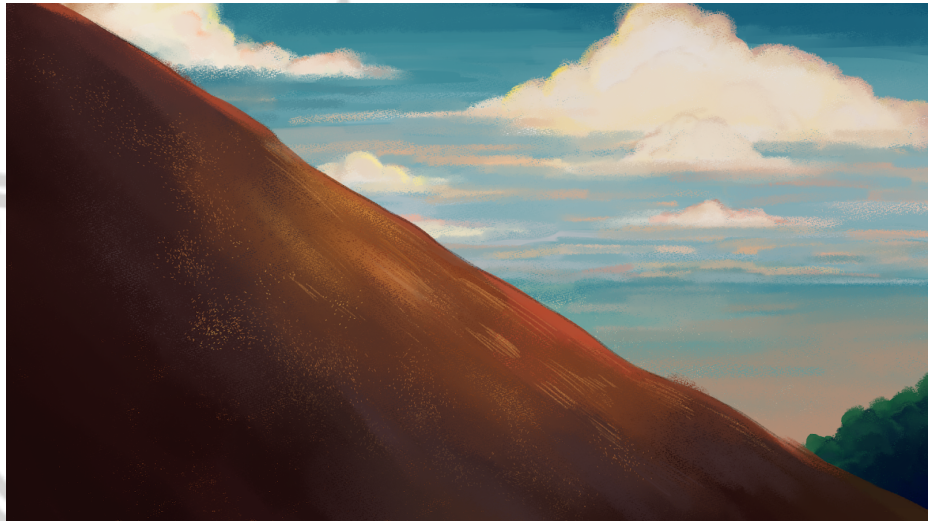


Gambar 2.9. Screenshot Animatic, menggunakan software *DaVinci Resolve*

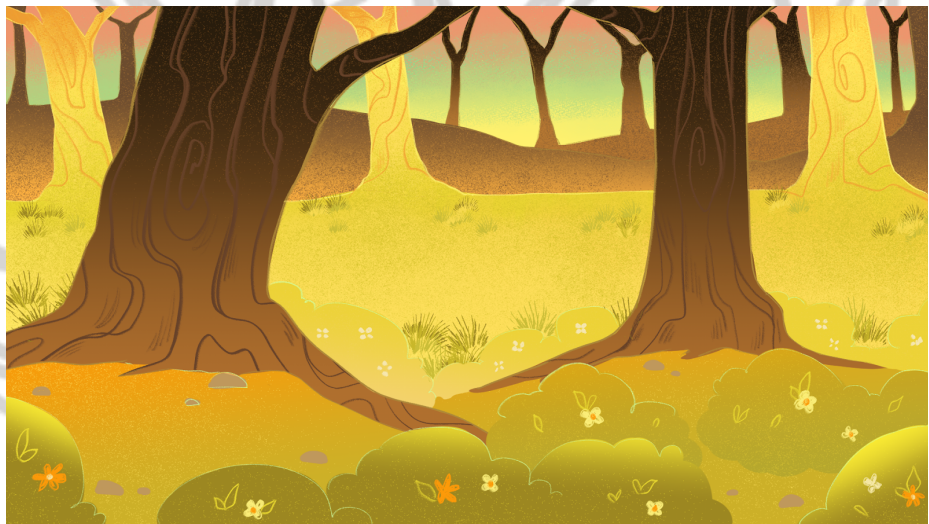
B. Produksi

1. *Layout*

Mempersiapkan *layout* atau *background* dibutuhkan untuk setiap adegan dari *storyboard*. Menyesuaikan penempatan karakter atau adegan yang akan dianimasikan pada atas *background* tersebut.



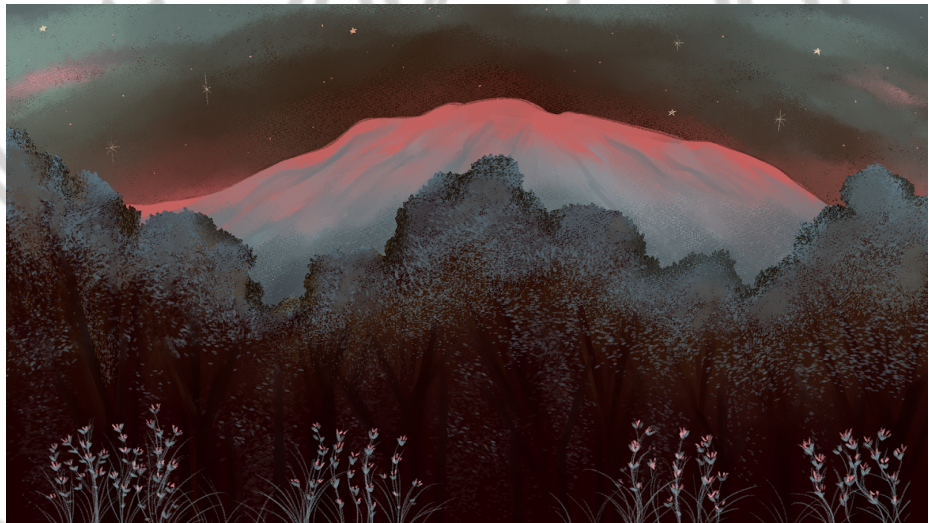
Gambar 2.10. *Background* atas puncak



Gambar 2.11. *Background* hutan_1



Gambar 2.12. *Background hutan_2*



Gambar 2.13. *Background hutan_3*

2. *Animation*

Menggunakan *digital painting* software *Clip Studio Paint* untuk menganimasikan *frame by frame* pada atas *layout* dan *background* yang sudah disediakan. Mulai dari sketsa membuat animasi *keypose* ke *inbetween*, menyesuaikan *timing* dan tempo yang diinginkan.



Gambar 2.14. Menggambarkan animasi *frame by frame* pada atas *background*

3. *Cleanup*

Setelah mendapatkan alur animasi yang tepat, dilanjutkan ke *cleanup* pada animasi tersebut, agar terlihat lebih rapi dalam *lineart* dan sesuai *visual* yang diinginkan.



Gambar 2.15 Sketsa animasi, *shot* Made berlari



Gambar 2.16. Setelah *cleanup*, *shot* Made berlari dari sketsa ke *lineart* yang rapi

4. *Coloring*

Menentukan *palette* warna yang akan digunakan sesuai *background* dan suasana pada adegan. Mewarnai subjek animasi tersebut, dari *base color* sampai dengan *shading*.



Gambar 2.17. *Shot* Made berlari diselesaikan dengan warna tertentu

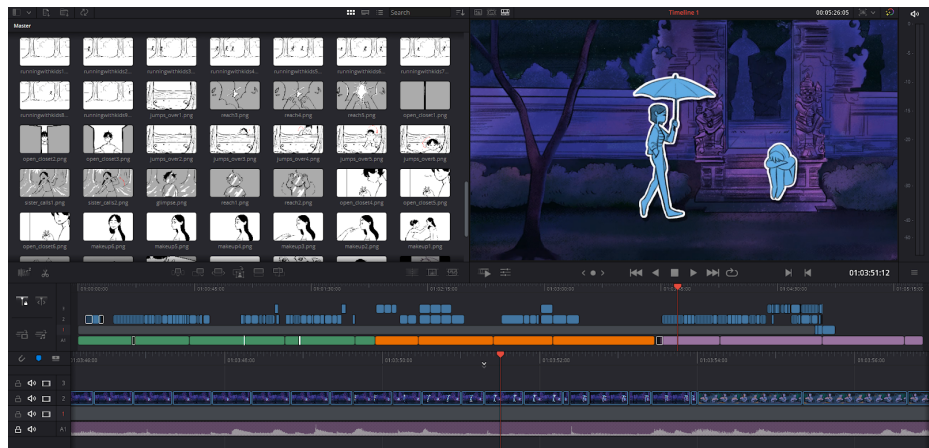
C. Pascaproduksi

1. *Compositing*

Menggabungkan semua elemen visual yang diperlukan menjadi satu *shot* atau gambar tertentu. Melakukan proses seperti mengatur pergerakan antara *background* dari subjek, atau dapat mengubah warna dalam *sequence shot* pada filmnya.

2. *Editing*

Setelah semua komponen yang diperlukan dalam film animasi taring diatur, semuanya digabungkan dan diurutkan sesuai urutan agar menjadi kesatuan film animasi seperti yang tertulis dalam cerita.



Gambar 2.18. *Screenshot Editing*, menggunakan software *DaVinci Resolve*

3. *Rendering*

Proses merakit semua adegan animasi dalam *sequence*, dan menghasilkan video akhir ke dalam format MP4, 1920 x 1080, 24 fps.

4. *Pengemasan*

Setelah film animasi selesai dibuatkan, lanjut dengan filmnya di-*burn* ke dalam DVD. Membuat desain *cover* atau

kemasan DVD, untuk mempromosikan film tersebut dengan *visual* seperti poster dan lain-lain.



Gambar 2.19. Sampul Box DVD



Gambar 2.20. Sampul DVD

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, penciptaan film animasi eksperimentasi “*Taring*” bisa menyampaikan perasaan pada penonton, bersama emosi yang sama sesuai warna-warna yang ditentukan dalam visual film, melalui penelitian warna dalam psikologi. Berdasarkan laporan yang telah dibuat, dapat diambil kesimpulan bahwa efek warna pada persepsi orang-orang dengan pilihan warna tertentu, dan komposisi yang diputuskan dapat menyampaikan pesan secara tidak langsung kepada penonton dan bantu menambahkan emosi atau suasana dalam cerita.

Pemilihan warna dapat membedakan dua karya yang berbentuk sama, dikarenakan warna dapat mengubah emosi dan cerita yang diperoleh penonton, begitu juga kualitas seni yang diberikan oleh penonton pada hasil karya seniman. Oleh karena itu, pertimbangan warna sebagai alat komunikasi emosi sangat penting bagi seniman untuk menyampaikan ekspresi mereka melalui seni media visual.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Gottowik, Volker. 2010. *“Transnational, translocal, transcultural: some remarks on the relations between Hindu-Balinese and Ethnic Chinese in Bali”* Journal of Social Issues in Southeast Asia. Institute of Southeast Asian.

Sobur, Alex. 2009. *“Psikologi Umum”*. Bandung : CV. Pustaka Setia.

Pustaka Laman

<https://thisisbali77.blogspot.com/2018/>

<https://moondoggiesmusic.com/pakaian-adat-bali>

<https://www.flickr.com/photos/jedavillabali/4978282973/>

<https://nl.pinterest.com/pin/404338872782515519/>

<http://savitriweddingbeauty.blogspot.com/2013/04/antonio-balnco-ni-ronji-legend-cinta.html>

<https://www.vilondo.com/press/bali-photo-gallery/photos-from-penglipuran-village-bali/>

https://lucuketawangakak.blogspot.com/2019/12/foto-orang-hindu-beribadah_26.html

<https://br.pinterest.com/pin/519391769525234200/>

<https://www.instagram.com/jmfenner/?hl=en>