

KARYA TUGAS AKHIR “HARMONI HITAM DAN PUTIH”

Fatwa Amin Rais

Pembimbing I : Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds. | Pembimbing II : Sigit Kusumanugraha, S.Sn, M.Sc.

Program Studi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jalan Telekomunikasi No.1 Bandung

Email: apielang@student.telkomuniversity.ac.id

Pembimbing I : donnytri@telkomuniversity.ac.id | Pembimbing II : sigitkus@telkomuniversity.ac.id

Abstrak- Manusia dalam kesehariannya selalu melakukan berbagai macam interaksi, dalam interaksi tersebut terjadilah sebuah dialektika yang memunculkan berbagai macam hubungan yang unik dalam setiap kejadiannya. Dalam dialektika itu sering terdapat kontras yang tinggi sehingga memunculkan konflik yang sering disebut sebagai dualitas hitam dan putih. Namun menurut Georg Wilhelm Friedrich Hegel dalam proses dialektika itu seharusnya akan muncul sebuah akhir yang menyatukan, yaitu sebuah harmoni. Oleh karenanya penulis mencoba memvisualisasikan harmoni dalam hal yang kontras tersebut melalui sebuah film animasi pendek berjudul “Harmoni Hitam dan Putih”

Kata Kunci : *Harmoni, Kontras, Hitam dan Putih, Dialektika*

Abstract- Humans in their daily lives always carry out various kinds of interactions, in that interaction there is a dialect that creates a variety of unique relationships in each event. In dialectics, there is often a high degree of contrast, leading to conflicts that are often referred to as black and white duality. However, according to Georg Wilhelm Friedrich Hegel in the process dialectics it should appear an end that unites, a harmony. Therefore the author tries to visualize harmony in contrast with a short animated film titled "Harmony of Black and White"

Keywords : *Harmony, Contrast, Black and White, Dialectics*

1. Pendahuluan

Manusia pada dalam kehidupan sehari – harinya berinteraksi satu sama lainnya sebagai makhluk sosial. Manusia membutuhkan satu sama lainnya untuk bisa bertahan hidup dan mengembangkan dirinya, hal itulah yang membuat kita masih bisa berjaya sebagai sebuah spesies. Pada interaksi tersebut terdapat berbagai macam harmoni yang padu sehingga memungkinkan semua proses itu terjadi walaupun dalam proses munculnya harmoni tersebut dibutuhkan proses yang terkadang menjadi sebuah konflik yang cukup pelik, namun pada akhirnya hal – hal itu bersatu menjadi kesatuan yang luhur.

Harmoni terjadi ketika adanya kombinasi dari berbagai macam yang kontras, memiliki sekian perbedaan namun tetap berhubungan sehingga memberikan pesatuan. Hanya tidak semua kontras akan langsung berujung kepada harmoni, ada beberapa hak yang berujung kepada konflik tanpa akhir karna kesulitan untuk bisa menemukan harmoni di dalamnya. Kontras dari 2 hal itu sering dimetaforakan sebagai “hitam dan putih”, dua hal yang sangat berbeda sehingga dianggap tidak ada kesatuan di dalamnya layaknya warna hitam dan putih. Hitam sering diasosiasikan dengan kejahatan sedangkan putih sering diasosiasikan dengan kebaikan. Pemikiran seperti itu mewujudkan dualisme hitam dan putih yang banyak dapat kita temui dalam kehidupan sehari hari, bahkan metafora itu bisa kita tarik semenjak manusia itu ada.

Konflik tersebut membuat perpecahan dan sebagai konflik tanpa akhir dapat meresahkan berbagai pihak. Padahal perbedaan tersebut pastinya melengkapi satu sama lain, hitam dan putih berbeda karena mereka melengkapi satu sama lain atas kekurangannya masing – masing.

Setiap perbedaan memiliki harmoni di dalamnya, saling menguatkan menjadi kesatuan yang luhur.

Melihat fenomena itu penulis menjadi tertarik untuk menemukan harmoni di antara hitam putih, di antara dua hal yang sangat kontras. Bagaimana relasi kedua hal tersebut yang menjadi dialetika sehingga dapat menemukan harmoni di dalamnya. Menunjukkan bagaimana hal tersebut saling melengkapi dalam sebuah karya hitam putih yang akan penulis buat.

2. Metode Berkarya

Metode berkarya yang akan dilakukan adalah metode eksperimen kreatif dengan menggunakan gabungan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Serta dengan melakukan:

- a) Eksplorasi teknik untuk membuat visualisasi tentang tema hitam dan putih.
- b) Metode observasi untuk mengumpulkan data dan fenomena masalah.
- c) Metode litelatur untuk membedah masalah dan mengkaji masalah.

3. Landasan Teori dan Konsep

Secara garis besar karya ini menyampaikan bagaimana harmoni antara dua hal dalam sebuah dialetika yang memiliki perbedaan sangat kontras, dalam KBBI dijelaskan bahwa kontras adalah “memperlihatkan perbedaan yang nyata apabila diperbandingan”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis mengambil 2 perkara yang apabila dibandingkan dianggap memiliki perbedaan paling mencolok, biasanya diibaratkan sebagai “hitam dan putih”.

Dialektika berasal dari kata dialog yang berarti komunikasi dua arah. Dialektika oleh para filsuf digunakan sebagai metode untuk berfilsafat seperti praktek yang dilakukan oleh Tan Malaka atau Georg Willhelm Friedrich Hegel. Menurut GWF. Hegel proses dari dialektika terdiri dari concrete, synthetis, absolute, dan proses itu harus selalu melewati fase negatif (kontradiksi) dalam sebuah perjalanan menuju kesempurnaan.

Johann Fichte mencetuskan triadic thesis, anthithesis, dan synthesis yang sering digunakan untuk menjelaskan metode dialektika Hegel meskipun Hegel tidak menggunakan istilah tersebut. Metode itu menjelaskan bahwa pertama akan muncul semua ide atau pernyataan (thesis) yang kemudian akan menghasilkan sebuah reaksi yang berbeda atau menolak daripada ide tersebut (anti thesis) daripada perbedaan itu akan muncul sebuah kesimpulan yang menyelesaikan perbedaan di antara dua aspek itu yaitu sebuah harmoni.

Harmoni dalam kamus Oxford University disebutkan sebagai unsur kerjasama berbagai faktor antara dua hal atau lebih yang dapat menghasilkan suatu kesatuan yang luhur. Harmoni adalah situasi yang di mana orang – orang dalam keadaan damai dan setuju satu sama lain walau dalam perbedaan atau ketika kondisi yang ada adalah benar atau cocok satu sama lain. Harmoni bisa dibilang merupakan prinsip dasar alam semesta sehingga dapat kita temui di berbagai kehidupan.

Hubungan dialektika antara kedua hal yang kontras sering disebut sebagai “Hitam dan Putih”, metafora ini sering digunakan untuk kedua hal yang saling bertentangan dan tolak – menolak satu sama lainnya. Hitam sering diasosiasikan kepada buruk dan putih sering diasosiasikan kepada yang baik, unsur hitam dan

putih ini akan banyak kita temukan di berbagai sudut kehidupan manusia seperti benar dan salah, api dan air, terang dan gelap, pahala dan dosa, menunjukkan betapa unsur hal – hal yang kontras layaknya hitam dan putih merupakan bagian utama dari kehidupan manusia yang kemunculannya dapat ditarik semenjak kemunculan manusia dan muncul di berbagai macam kultur.

Fenomena hitam dan putih ini memunculkan berbagai macam tingkah laku manusia tentang reaksi mereka akan kondisi tersebut, salah satunya adalah Splitting atau disebut “pemikiran hitam dan putih”. Splitting adalah fenomena dimana seseorang gagal paham pemikiran seseorang dalam menemukan potongan potongan positif dan negatif dari kualitas personal atau orang lain menjadi sebuah satu kesatuan yang realistik. Seorang individual yang mengalami splitting condong berfikir untuk mengarahkan pandangannya kepada sudut yang paling ekstrim, contohnya seperti pandangan bahwa semua orang itu baik atau semuanya itu buruk tanpa ada garis tengahnya.

Pertentangan serta permasalahan yang muncul dalam sebuah dialektika merupakan perkara yang tidak bisa dipisahkan karna kontradiksi dipaparkan sebagai motor dialektika. Kontradiksi ini disebut oleh para marxisme bukanlah yang menolak satu sama lain melainkan mendefinisikan keberadaannya masing – masing. Selain itu pula seperti yang dijelaskan oleh Hegel bahwa setiap proses dialektika itu membutuhkan posisi negatifnya (pertentangan atau permasalahan) sehingga dapat menemukan solusi atau sintesisnya yang berupa sebuah harmoni.

4. Seniman Referensi

Pablo Picasso merupakan seniman asal Spanyol yang disebut sebagai salah seniman paling berpengaruh di abad 20, ia dikenal sebagai salah satu pendiri dari aliran Kubisme di seni lukis.



*Gambar 1 Pablo Picasso di tahun 1908
(Sumber : Wikipedia.org)*

Picasso lahir di Málaga, Spanyol pada 25 Oktober 1881. Semenjak muda ia sudah menunjukkan bakatnya sebagai seniman yang luar biasa terutama di bidang seni lukis. Karya – karya Picasso umumnya dikategorikan dalam beberapa periode, yaitu Blue Period (1901-1904), Rose Period (1904-1906), African-influenced Period (1907-1909), Analytic Cubism (1909-1912), dan Synthetic Cubism (1912-1949).



*Gambar 2 Perubahan lukisan Picasso dari periode ke periode
(Sumber : Wikipedia.org)*

Pada dekade awal abad 20 gaya Picasso berkarya berubah sehubungan dia melakukan eksperimen dengan berbagai teori serta ide. Karya – karya Picasso yang beragam membuat penulis tertarik untuk mencoba berbagai macam teknikal dalam pembuatan karya

layaknya Picasso dari periode ke periode. Selain itu pula Picasso menggunakan karyanya sebagai media untuk mengekspresikan emosinya, menjadikan karya tersebut bagian dari kehidupannya.

Kubisme merupakan salah satu gerakan avant-garde yang akan sering diingat dari nama seorang Picasso. Pada aliran Kubisme sebuah objek akan dianalisa, dipecah dan disatukan kembali dalam secara lebih sederhana dalam bentuk yang geometris. Kubisme mengarahkan penulis agar memahami karya secara utuh dari berbagai sudut pandang sehingga dapat menyederhanakan sebuah bentuk yang rumit dengan tepat.

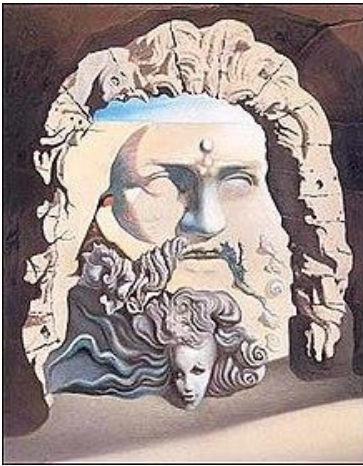
Salvador Domingo Felipe Jacinto Dalí i Domènech, Marquis of Dalí de Púbol atau disingkat **Salvador Dali** merupakan seniman asal Spanyol yang dikenal dengan karyanya yang bergaya Surealis.



*Gambar 3 Savador Dali di tahun 1939
(Sumber : Wikipedia.org)*

Dali lahir di Figueres, Catalonia, Spanyol pada 11 Mei 1904. Dali memulai edukasi formal seni rupa di Madrid, kemudian pada usia muda ia terpengaruh aliran impresionisme dan renaissance sehingga mulai tertarik pada Kubisme serta Gerakan avant-garde.

Pada tahun 1945 Salvador Dali bekerjasama dengan Walt Disney untuk membuat sebuah karya seni animasi berjudul **Destino**. Dali dan John Hench (seniman dari Disney Studio) membuat storyboard selama 8 bulan pada tahun 1945 dan 1946 namun produksi terpaksa harus dihentikan karna adanya masalah finansial di era perang dunia ke 2.



Gambar 4 Destino Cover, 2003, Ditulis oleh Salvador Dali Disutradai oleh Dominique Monfery Diproduksi oleh Roy E. Disney 7 Minute, Digital Animation Video (Sumber : Wikipedia.org)

Meski dari itu John Hench membuat kompilasi animasi test sekitar 17 detik dengan harapan untuk memunculkan kembali ketertarikan Disney dalam proyek tersebut, namun usaha itu gagal karna masalah finansial dan situasi sehingga Destino ditahan produksinya sampai pada tahun 1999 keponakan Walt Disney Roy E. Disney melanjutkan kembali proyeknya hingga selesai pada tahun 2003.

Destino merupakan sebuah animasi pendek berdurasi 7 menit yang menceritakan cerita cinta dewa waktu Chronos dan wanita manusia bernama Dahlia. Gaya visual dalam animasi ini beraliran Surrealis sehingga makna dari objek, figure, gestur, dan Gerakan dalam animasi ini memiliki makna yang sangat mendalam, bukan hanya untuk pamer saja. Berbagai visual – visual yang ada di dalam Destino terinspirasi dari lukisan surreal buatan Dali. Melihat animasi Destino karya Dali serta tim Walt Disney membuat penulis tercerahkan tentang animasi sebagai media dan kelebihan utamanya yaitu motion atau gerakan, selain itu pula bagaimana cara agar gambar tiap frame dalam animasi tersebut memiliki makna yang mendalam.

5. Konsep Visual

Simplistas berarti merupakan sesuatu yang mudah dimengerti. Salah satu arah pembuatan karya ini penulis mencari cara agar pesan yang disampaikan dapat mudah dimengerti namun tanpa mengurangi aspek keindahannya, salah satu arahan yang penulis ambil dari aliran lukis Kubisme. Semplicitas merupakan fondasi dari kompleksitas. Dalam bentuk maka geometris dasar seperti segitiga, persegi, serta lingkaran sedangkan dalam warna ada hitam dan putih.

Pemilihan hitam dan putih sebagai warna yang digunakan seutuhnya dalam karya ini merupakan metafora dari pemaknaan secara harfiah “hitam dan putih” kemudian bentuk geometris dasar digunakan pada karakter – karakter yang ada dalam animasi ini untuk memberikan simplisitas, ketika digabungkan dengan warna yang dipakai keseluruhan karya ini sengaja memberikan informasi secara minimal kepada penikmat sehingga dapat memudahkan penyampaian makna yang ada di dalamnya.

Metafora secara bahasa memiliki makna “Pemakaian unsur lain sebagai penggambaran akan suatu hal melalui persamaan ataupun perbandingan”. Metafora digunakan untuk memperindah sebuah penyebutan sehingga menjadi sebuah kalimat atau penyampaian halus dengan tujuan agar dapat mudah diterima oleh yang dituju. Selain itu pula metafora banyak dilakukan dalam aliran surealis serta kubisme yang membuat setiap sudut lukisan memiliki makna mendalam.

Penulis menginginkan agar karya yang penulis buat ini memiliki makna yang mendalam sehingga menggunakan banyak metafora namun tetap dapat mudah dimengerti setidaknya di permukaan dengan menggunakan prinsip simplisitas.

Cerita dari animasi ini mengambil sudut pandang karakter bernama Magia yang merupakan sosok putih namun ragu dengan pahamnya bahwa selain putih adalah buruk. Magia akan menjalani sebuah misi bersama partnernya Lux untuk mengambil sebuah artefak “VISCER” berwarna pelangi yang dapat mengontrol hati manusia. Magia akan berhadapan dengan para hitam yang menjaga VISCER dan berhasil melakukannya namun ketika ia hendak mengambil VISCER ia ragu untuk menentukan apakah hanya Hitam atau Putih yang mengendalikannya dan akhirnya iapun akan berhadapan dengan partnernya Lux yang merupakan sosok putih. Konfrontasi Magia dengan dua sisi ini menggambarkan pertemuan antara dua hal yang kontras. Kedua hal tersebut memiliki perbedaan yang sangat jelas namun sebenarnya terdapat harmoni dibalik konflik tersebut.

6. Proses Penciptaan dan Visualisasi Karya

Dalam penciptaan animasi pendek ini terdapat berbagai macam proses yang harus dilewati untuk mewujudkan visual dan hasil yang diinginkan.

A. Penentuan Media Karya

Penulis memilih menggunakan media animasi sebagai media berkarya. Alasan utamanya adalah karena animasi merupakan media yang sudah banyak penulis eksplorasi semenjak awal perkuliahan. Penulis berharap dapat menyampaikan maksud dari tema karya dengan lebih baik dibandingkan menggunakan media yang lain.

Animasi juga merupakan salah satu media berkarya yang jarang digunakan oleh seniman seni rupa di Indonesia. Melihat fakta tersebut penulis mendapatkan peluang yang cukup luas untuk eksplorasi karya menggunakan media tersebut.

B. Penentuan Visualisasi Tema

Sebelum masuk ke produksi harus ditentukan secara jelas arah visual yang diinginkan baik secara bentuk, warna, gaya, ataupun teknik yang diinginkan. Dalam proses ini penulis memilih untuk menggabungkan teknik 2 dimensi serta 3 dimensi dengan pembawaan warna hitam putih, kemudian bentuk yang dipilih adalah geometris dasar.



Gambar 5 Uji coba Value Warna Hitam dan Putih
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Hitam dan putih serta penggabungan teknik 2 dimensi dan 3 dimensi merepresentasikan unsur dualisme hitam dan putih yang menjadi tema karya penulis. Sedangkan memilih geometris dasar untuk bentuk visualnya adalah minimalisasi informasi yang diberikan kepada penonton sehingga dapat fokus terhadap makna yang ingin disampaikan.

Alasan lainnya adalah karena hitam dan putih serta geometri dasar merupakan unsur – unsur dasar yang manusia temui sehari – hari baik secara ilmiah ataupun secara maknawi, dari hal – hal dasar tersebut kemudian membentuk sesuatu kompleks.

C. Eksplorasi Cerita, Teknik, serta Desain Bentuk dan Warna

Dimulai dengan penulisan poin poin cerita yang berhubungan dengan tema kemudian dikembangkan sebagai naratif utuh yang dapat menyampaikan makna yang diinginkan. Terdapat berbagai macam dialog untuk menemukan cerita yang cocok dengan tema.

Selain cerita dibuat, dibutuhkan eksplorasi desain karakter, setting, serta lingkungan yang akan muncul dalam animasi. Kemudian harus dicari teknik yang tepat agar visualisasi akhir sangat mendukung dari narasi yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 6 Eksplorasi gaya bentuk (Sumber : Dokumentasi Penulis)

D. Pembuatan Animasi

Ada tahap – tahap panjang yang perlu dilakukan untuk memproduksi sebuah animasi secara utuh yang dirangkum dalam Pra – Produksi, Produksi, dan Paska Produksi.

a. Pra – Produksi

Praproduksi adalah salah satu tahap dalam proses pembuatan. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan film, di antaranya meliputi penulisan naskah skenario, menentukan jadwal pengambilan gambar, mencari lokasi, menyusun

anggaran biaya, mencari/mengaudisi calon pemeran, mengurus perizinan, menentukan staf dan kru produksi, mengurus penyewaan peralatan produksi film, dan juga persiapan produksi, pascaproduksi, dan persiapan-persiapan lainnya.

• Penulisan Naskah

Hal yang paling pertama dilakukan setelah membuat konsep adalah penulisan naskah. Penulis melakukan dua tahap dalam penulisan naskah yaitu:

i. Naskah kasar yang berisi cerita keseluruhan berupa cerita pendek tanpa ada dialog serta unsur – unsur naskah yang lainnya, hal ini ditujukan agar dapat memiliki alur cerita secara jelas dari awal sampai akhir.

Part 1 Pengenalan

Scene 1 EXT – PEGI (?) – GERBANG

Pada sebuah dunia yang serba putih Magia kecil berlari ke sebuah gerbang dan ia berhenti tepat di depan gerbang itu kemudian melihat ke arah luar, segalanya terlihat hitam dan gelap. Sang anak diam memandang dalam waktu yang cukup lama hingga ada sebuah suara yang memanggilnya

Seseorang berteriak memanggil Magia.

"Magia! cepat kembali ke dalam!"

Magiapun kembali lari ke dalam

Gambar 7 Naskah Kasar "Harmoni Hitam dan Putih"

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

ii. Naskah Utuh yang sudah memiliki format naskah film seperti penjelasan setting, dialog, serta adegan. Naskah ini menjadi naskah final yang akan digunakan dalam proses selanjutnya .

- DOSS, MAVIO KAGUA THE DRACK

Part 1 Pengenalan

Pada sebuah dunia yang serba putih seorang anak perempuan berlari ke sebuah gerbang dan ia berhenti tepat di depan gerbang itu kemudian melihat ke arah luar, segalanya terlihat hitam dan gelap. Sang anak diam memandang dalam waktu yang cukup lama hingga ada sebuah suara yang memanggilnya. "Nediva! cepat kembali ke dalam!". Nedivalah nama anak itu, iapun kembali lari ke dalam.

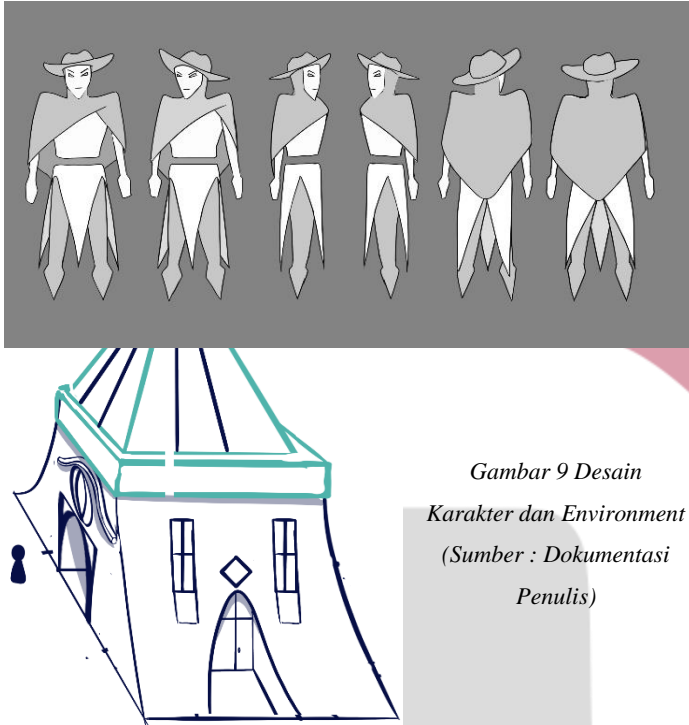
Nediva kecil berlari menaiki sebuah tangga, tiap anak tangga yang ia naiki diajari untuk berhati-hati dan takut menjadi dewasa. Nediva tidak di sebut.

Gambar 8 Naskah Akhir "Harmoni Hitam dan Putih"

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

• Desain Karakter dan Environment

Bentuk visual dalam animasi memerlukan sketsa konsep bentuk karakter serta setting yang akan dibuat. Dalam animasi ini penulis memfokuskan bentuk geometris dasar seperti kotak, segitiga, dan lingkaran.



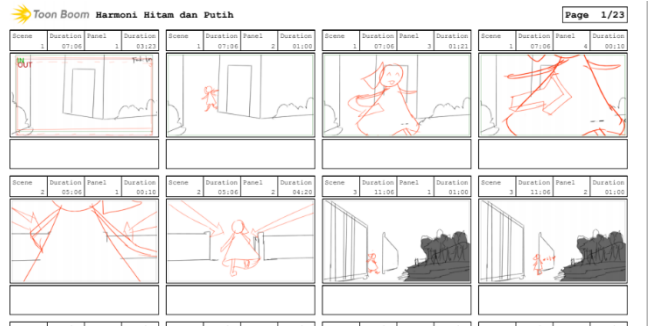
Gambar 9 Desain Karakter dan Environment (Sumber : Dokumentasi Penulis)

• Storyboard

Storyboard ialah visualisasi kasar tentang animasi secara keseluruhan. Berupa sketsa yang berisi informasi gestur, angle kamera, pencahayaan, pose, aksi, timing, dll.

• Rekaman Suara

Adanya dialog dalam animasi maka dibutuhkan aktor untuk mengisi suara karakter – karakter yang telah ada. Proses pengisian suara terjadi dua tahap, pertama dengan dilakukan oleh penulis sendiri secara keseluruhan untuk mendapatkan contoh kasar suara karakter, kedua para pengisi suara akan direkam dalam sesi yang berbeda dialog masing – masing yang mereka perankan



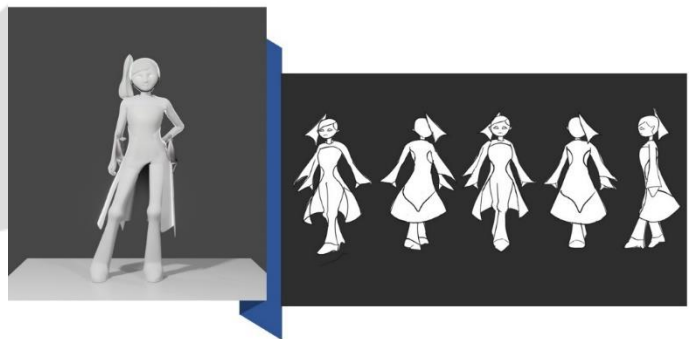
Gambar 10 Potongan Storyboard (Sumber : Dokumentasi Penulis)

b. Produksi

Dalam tahap ini penulis menggunakan konsep visual yang sudah dibuat pada masa Pra – Produksi. Hal – hal yang akan dilakukan antara lain adalah 3d Modelling, Texturing, 2d Animate, 3d Animate, 2d Illustration, 3d Lighting dan Compositing, serta Rendering.

• 3D Modelling

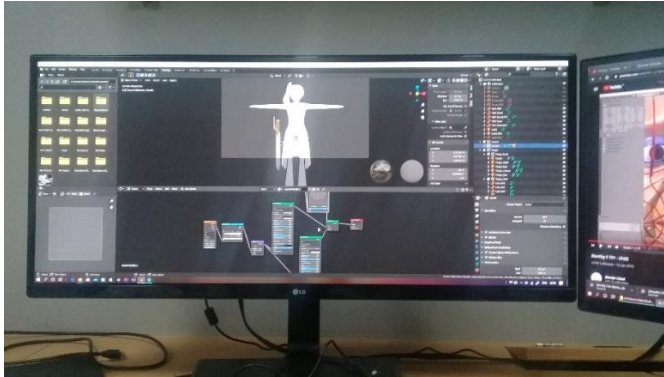
Pembuatan citra 3 dimensi dari desain yang sudah tersedia, baik dari karakter ataupun latar. Pembuatan 3 dimensi harus memerhatikan bentuk serta “vertex” (satuan titik luas permukaan) dengan rapih dan sesuai agar bisa digunakan dengan baik ketika proses animasi.



Gambar 11 Dari sketsa (gambar kanan) ke model 3d (gambar kiri) (Sumber : Dokumentasi Penulis)

- *3D Texturing*

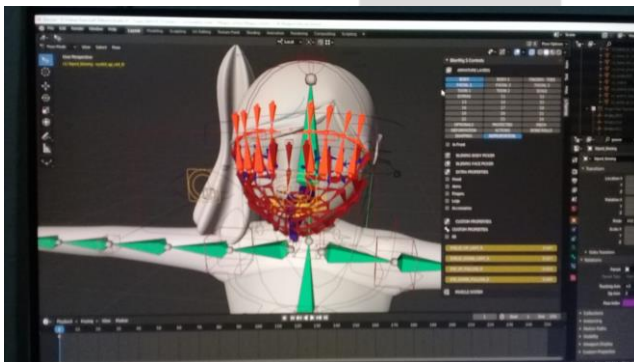
Texturing adalah proses memberikan warna serta detail seperti material kepada sebuah model 3d tanpa warna.



Gambar 12 Proses memberikan texture ke karakter 3d
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- *3D Rigging*

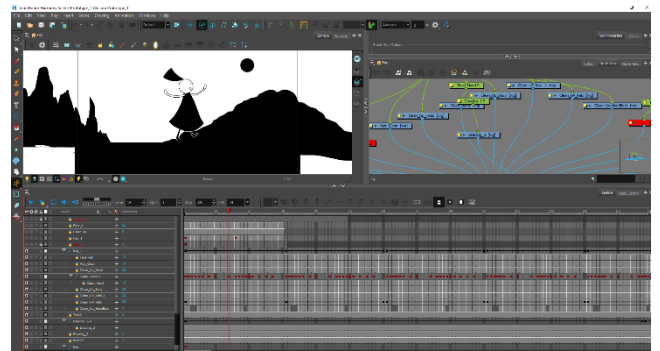
Rigging adalah proses membuat struktur tulang pada model 3d yang menentukan cara sebuah model bergerak.



Gambar 13 Penyusunan rigging pada model karakter
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- *2D Animate*

Dalam 2 dimensi proses animasi dilakukan dengan menggambar ulang tiap gerakan hingga memberikan ilusi bergerak ketika diputar. Proses ini memiliki tahapnya tersendiri yaitu pembuatan sketsa gerakan, pemberian *lineart*, memberikan warna, kemudian cahaya dan bayangan.



Gambar 14 Pembuatan animasi 2d
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- *3D Layout & Animate*

3d animate dilakukan dengan menentukan pose pose utama dari sebuah gerakan kemudian software akan mengisi kekosongan antara pose tersebut. Selain itu posisi camera, penempatan karakter serta properti dilakukan langsung di ruang kerja software



Gambar 15 Proses pembuatan animasi 3d
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- *3D Lighting and Compositing*

Dalam 3d pengaturan pencahayaan dilakukan layaknya di dunia nyata, yaitu mengatur posisi cahaya serta intensitasnya supaya memberikan visual narasi yang diinginkan.



Gambar 16 Penempatan cahaya serta pengaturan efek
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

- *3D Rendering*

Tahapan terakhir adalah melakukan render, yaitu menjadikan file mentahan animasi menjadi sebuah file video dengan melakukan pengaturan resolusi, kualitas gambar, serta efek – efek rendering. Hasil render akan memberikan kualitas yang jauh lebih tinggi dibandingkan *preview* dari file mentahannya ketika dikerjakan.



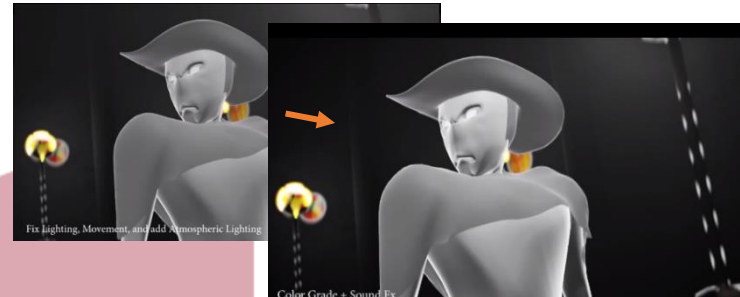
Gambar 16 Perbandingan *preview* file mentahan dengan hasil akhirnya (Sumber : Dokumentasi Penulis)

c. Pasca Produksi

Menggunakan asset – asset yang ada animator akan membuat gerakan sesuai dengan arahan dari *storyboard*. Potongan potongan animasi itu kemudian disatukan dan diurutkan berdasarkan naskah cerita. Ketika penyusunan beres diberikan efek, *color grading*, transisi, serta penyempurnaan animasi secara keseluruhan dalam tahap *pasca produksi*.

- *Color Grading*

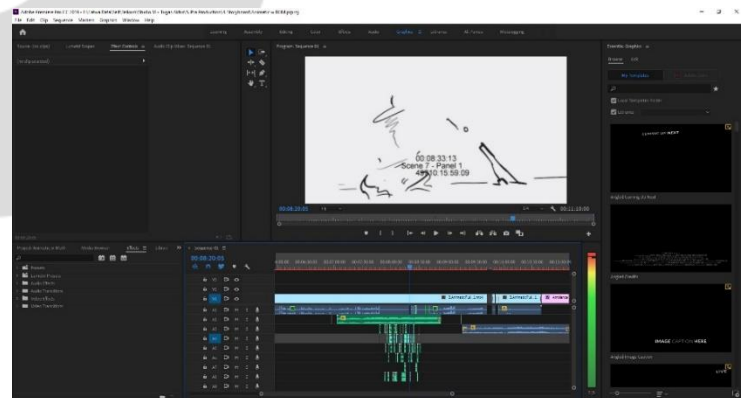
Color grading yaitu adalah pengaturan ular warna, cahaya, serta bayangan dalam sebuah adegan. Memastikan agar tiap adegan mempunyai konsistensi serta dapat menyampaikan maksud dengan baik



Gambar 17 Perbandingan sebelum dan setelah color grade (Sumber : Dokumentasi Penulis)

- *Compositing*

Potongan potongan setiap adegan disusun menjadi sebuah narasi utuh disertai penyusunan suara karakter, *sound fx*, *ambient*, dan *background music*. Penggabungan yang tepat akan memudahkan visual akhir nanti menyampaikan pesan yang dimaksudkan kepada penonton



Gambar 18 Penyusunan clip Video dan Suara (Sumber : Dokumentasi Penulis)

e) Kesulitan Teknis yang Dihadapi

Dalam pembuatan karya ini penulis mendapatkan beberapa hambatan ketika memulai teknikal pengerjaannya, diantaranya :

- Visual dan animasi tiga dimensi di komputer merupakan ranah baru yang penulis belum pernah seriusi sebelumnya sehingga ada proses pembelajaran pula ketika mengerjakan.
- Pengerjaan animasi tiga dimensi memiliki urutan yang cukup banyak dan luas sehingga waktu yang diperlukan pun semakin banyak.
- Tiga dimensi memerlukan perangkat yang cukup tinggi performanya, pada awalnya berencana untuk meminjam fasilitas kampus berupa unit komputer dengan spesifikasi yang tinggi namun karena ada pandemi Covid-19 mengharuskan penulis mengerjakan menggunakan perangkat pribadi.
- Animasi ini dikerjakan oleh tim, namun ada beberapa anggota tim yang tidak bekerja secara professional sehingga menghambat di beberapa tahap pengerjaan

7. Kesimpulan dan Evaluasi

Secara konsep dapat disimpulkan bahwa dalam berjalannya proses interaksi dalam dua yang berbeda (dialektika) layaknya hitam dan putih maka diharapkan merujuk kepada arah yang menyatukan, layaknya harmoni. Seperti yang telah penulis jabarkan di atas bahwa Harmoni di sini bukanlah sebuah titik akhir dalam proses dialektika tersebut, namun bisa jadi merupakan sebuah tanda untuk bisa menyelesaikan dialektika yang lainnya. Meskipun itu pula dalam proses dialektika akan ditemui titik rendah atau pertentangan terlebih dahulu terlepas dari apa hitam dan putih itu yang di mana hal tersebut menjadi sebuah petunjuk untuk bisa menemukan sintesis (harmoni) dalam dialektikanya.

Baik itu konsep dan visual maka memahami kedua hal itu secara keseluruhan merupakan sesuatu yang penting. Media animasi sendiri merupakan media yang cukup sulit dipahami posisinya sebagai media seni rupa karna memang masih jarang animasi yang dipandang sebagai karya “seni” khususnya oleh seniman Indonesia. Setelah mencoba mempelajarinya maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pada basis awalnya animasi hanyalah media berkarya layaknya media seni yang lainnya kemudian perkara yang menurut penulis penting dalam membedakannya menjadi sebuah karya seni adalah keunikan dibandingkan video animasi pada umumnya.

Animasi memiliki keunikan dibandingkan media lainnya yaitu berupa elemen gerakan dalam visual yang kita buat. Selain itu hal yang menjadikan keunikan media animasi adalah peluang untuk kita eksplorasi karena masih jarang ada iterasi media animasi sebagai karya seni.

Terakhir peluang yang cukup besar adalah bahwa animasi merupakan salah satu fondasi utama media yang kita temui sehari – hari melalui teknologi, salah satunya adalah pencampurannya dengan media *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*.

4.1 Evaluasi

Selama proses pencarian data dengan tema “hitam dan putih” penulis cukup kaget dengan sulitnya menemukan sumber yang secara spesifik membahas perihal itu. Pada akhirnya penulis memutuskan untuk mengambil data dari pembahasan umum yang memiliki pembahasan sampingan tentang tema yang penulis angkat. Animasi secara media berkarya seni rupa juga belum diadaptasi oleh banyak orang di Indonesia, bahkan di tahun 2020 ini penulis masih kesulitan mencari referensi karya dari seniman lokal bahkan dari seniman dunia. Sedikitnya referensi yang ada membuat penulis kesulitan menentukan visual yang cocok untuk merepresentasi tema yang penulis angkat dalam karya ini.

Animasi merupakan salah satu media yang memiliki ruang cukup luas namun secara umumnya dibagi kepada dua kategori, yaitu *2d* dan *3d*. Harmoni Hitam dan Putih menggunakan penggabungan sisi 2 dimensi serta 3 dimensi yang bergantung pada yang diinginkan disampaikan pada sesi tersebut. 3 dimensi secara teknis merupakan sisi yang belum pernah penulis banyak pelajari sebelumnya, sehingga dalam proses pembuatan karya ini banyak proses pembelajaran yang penulis lakukan dan cukup menahan penulis untuk langsung terjun kedalam pembuatan adegannya.

Media animasi setelah penulis coba dapat disebut sebagai media lanjutan yang berarti berkembang daripada media sebelumnya seperti lukis, patung, foto, dan video. Media animasi terbentuk dari gabungan berbagai macam disiplin yang kemudian ditambahkan elemen gerakan. Maka dari itu memiliki berbagai macam pengetahuan di bidang lain bahkan di luar bidang kreatif merupakan hal yang penulis anggap penting agar memudahkan dalam proses pembuatan serta memiliki visual yang matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Samuel Harapenta, Melvhin. 2014. *Representasi Dialektika Hitam dan Putih dalam Video Klip Superfine*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Komputer Bandung
- Arnheim, Rudolf. 1974. *"The Symbolism of Light" Art and visual perception*. Kalifornia. Univ of California Press.
- Shadily, Hassan. 1984. *Ensiklopedi Indonesia Volume 3*. Jakarta. Ichtiar Baru-Van Hoeve.
- Kontras (Def 1) (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.web.id/kontras> , 16 Januari 2020.
- [Robert C. Solomon](#). 1986. *In the Spirit of Hegel*. Oxford UP. hlm. 23.
- AJ Giannini. 2001. *Use of fiction in therapy*. *Psychiatric Times*. hlm. 56–57.
- Harmony (b2) (n.d). Dalam *Cabridge Dictionary Online*. Diakses melalui <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/harmony> ,16 Janurai 2020
- Carser, Diane. 1979. *"The defense mechanism of splitting: Developmental origins, effects on staff, recommendations for nursing care"*. *Journal of Psychiatric Nursing and Mental Health Services*.
- Scaife, Joyce. 2012. *Deciding Children's Futures*. London. Routledge. hlm. 249.
- Adams, Laurie. 1968. *The History of Western Art*. 5th edition. Diakses melalui https://archive.org/details/A_History_of_Western_Art/ , 25 April 2020.
- Benardete, Seth. 1991. *The Rhetoric of Morality and Philosophy: Palot's Gorgias and Phaedrus*. Chichago. University of Chicago Press
- Cleves, B. 2006. *Film Production Management*. 3rd edition. Focal Press: Oxford.