

PERANCANGAN WARNA PADA ANIMASI PENDEK "SOCIAL FIGHTER"

COLOR DESIGN IN SHORT ANIMATION "SOCIAL FIGHTER"

Wahyu Agung Nugroho¹, Rully Sumarlin², Angelia Lionardi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

wahyuagung@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Instagram adalah salah satu platform adalah suatu platform sosial media dengan banyak pengguna, salah satunya masyarakat Indonesia. Penggunaannya sendiri memiliki banyak kategori usia, yang didominasi oleh remaja. Hal tersebut membuka celah bahwa terjadinya hal yang tidak diharapkan pada sosial media seperti *cyberbullying*. Perilaku itu juga dapat merugikan banyak pihak yang terlibat dikarenakan telah banyak kasus yang terjadi sebelumnya. Oleh sebab itu diperlukannya himbauan terhadap fenomena tersebut dengan menggunakan Animasi 2D yang sudah sangat dikenal dikalangan remaja. Penulis memiliki tanggung jawab sebagai colorist, yang nantinya akan merancang warna terhadap Animasi tersebut. Penulis membuat Animasi pendek tersebut berdasarkan data yang telah dikumpulkan, melalui metode perancangan kualitatif, dengan metode pengumpulan observasi, wawancara dan studi pustaka. Data tersebut pun diolah dan di analisis menjadi data deskriptif kualitatif. Tahap tahap berikut yang menghasilkan sebuah pewarnaan pada Animasi pendek supaya lebih sesuai dengan konsep dan jalan ceritanya

Kata kunci: *Colorist, Cyberbullying, Instagram.*

Abstract: *Instagram is a social media platform with many users, one of which is the Indonesian people. Users themselves have many age categories, which are dominated by teenagers. This opens a gap that unexpected things happen on social media such as cyberbullying. This behavior can also be detrimental to many parties involved because there have been many cases that have occurred before. Therefore, it is necessary to appeal to this phenomenon by using 2D animation which is very well known among teenagers. The author has the responsibility as a colorist, who will design the colors for the animation. The author makes this short animation based on the data that has been collected, through a qualitative design method, by collecting observations, interviews and literature. The data was also processed and analyzed to become qualitative descriptive data. The following stages produce a coloring of the short animation to make it more in line with the concept and storyline.*

Keywords: *Colorist, Cyberbullying, Instagram.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Instagram adalah sebuah platform yang berfungsi menjadi media berbagi foto & video pada sebuah jejaring sosial. Instagram adalah salah satu media sosial yang saat ini banyak digunakan. Berdasarkan hasil survei dari (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII], 2014), jumlah pengguna Internet terbesar di Indonesia pada tahun 2014 berada di Jawa Barat sebesar 16,4 juta, dengan wilayah Bandung, Karawang dan Cirebon berada di urutan tiga besar. Instagram juga menjadi salah satu platform yang rentan untuk terjadinya *cyberbullying*.

Menurut (Willard, 2005), *Cyberbullying* adalah kekejaman yang disengaja terhadap orang lain dengan menggunakan Internet atau teknologi digital untuk mengirimkan suatu hal berbahaya yang terlibat dalam bentuk agresi sosial. *Cyberbullying* terjadi jika seseorang tidak suka dengan orang lainnya, hingga melontarkan kata-kata tidak senonoh. Adapula contoh perilaku *cyberbullying* ini yang sangat berbahaya dikarenakan dapat menyebabkan korban mengalami depresi, Seperti kasus Sulli dari grup idola Korea F(x), yang memutuskan untuk bunuh diri. Sulli sebelumnya menderita panic disorder, kondisinya diperparah oleh depresi akibat serangkaian hinaan netizen. Berdasarkan kasus *cyberbullying* yang terjadi, oleh sebab itu fenomena ini menjadikan suatu urgensi penulis untuk merancang Animasi pendek.

Animasi adalah gambar bergerak dari serangkaian objek yang ditempatkan secara teratur dan mengikuti gerakan yang telah ditentukan. Menurut (Wahyu, 2005), Animasi adalah bagaimana mendeskripsikan atau menyajikan informasi menggunakan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar dan teks. Berdasarkan Animasi yang saya observasi pada platform youtube, banyak Animasi *cyberbullying* yang di kemas hanya secara motion graphic, Animasi pendek bernarasi hanya terdapat 2 pada platform youtube, yang berjudul “Cyber Bullying (UNICEF)”, dan “Perundungan Berbasis Dunia Maya (*CyberBullying*)”. sehingga ini menjadi salah satu urgensi Penulis dalam membuat Animasi pendek.

Dengan proses yang rumit, perancangan Animasi dibutuhkan banyak sumber daya manusia, masing-masing memiliki tanggung jawab yang berbeda, tanggung jawab penulis pada perancangan ini adalah seorang Colorist. Menurut (White, 2006), Colorist dikenal sebagai pelukis, karena pekerjaannya adalah melukis warna sesuai konsep yang tertera.

Warna adalah salah satu elemen penting dalam Animasi pendek. Menurut (Paul, 2005), warna juga merupakan elemen penting, karena dapat memengaruhi respons dan penerimaan informasi pada audiens. Dengan adanya perancangan warna dalam animasi pendek, audiens akan lebih merasakan suasana atau pesan yang disalurkan menjadi lebih

mudah dipahami. Berdasarkan observasi saya pada platform youtube, Animasi pendek yang bernarasi memiliki penerapan warna hitam-putih dan vector, oleh sebab itu Penulis akan menerapkan pewarnaan cell shade pada Animasi pendek yang akan dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan suasana hati audiens. Setiap warna memiliki psikologi tersendiri yang mewakili emosi dan maknanya. Seperti yang dikatakan (Haller, 2019) ketika warna yang dihasilkan oleh cahaya dipantulkan menembus di mata, cahaya menjadi rangsangan listrik yang menembus ke otak, khususnya bagian otak yang memproses emosi.

Berdasarkan fenomena dan uraian diatas, maka dari itu penulis tertarik untuk merancang pewarnaan pada Animasi pendek terhadap *cyberbullying* di sosial media Instagram.

LANDASAN TEORI

Instagram

Menurut Rahman (2004), *Instagram* adalah jejaring sosial yang digunakan untuk memungkinkan penggunanya berbagi foto dengan orang lain. Didukung juga oleh Atomoko (2012) yang mengatakan bahwa *Instagram* adalah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil gambar, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri. Dilanjut oleh Atmoko (2012:21-64), yang berpendapat bahwa *Instagram* menawarkan cara baru untuk berkomunikasi melalui foto di media sosial, dengan menambahkan keterangan foto, kita dapat menghadirkan kesenangan tersendiri.

Cyberbullying

Menurut Disa (2011), *cyberbullying* adalah penyalahgunaan teknologi oleh seseorang untuk mengirim pesan atau mengunggah gambar dan video dengan tujuan mempermalukan, menyiksa, mengejek, atau mengintimidasi. Tidak hanya itu namun menurut Nurjanah (2014), *cyberbullying* adalah perilaku agresif, intens dan berulang yang dilakukan oleh individu dengan menggunakan teknologi dan media elektronik untuk menargetkan individu tertentu.

Bentuk-bentuk *Cyberbullying*

Cyberbullying tidak hanya tentang mengejek dan mengintimidasi, tetapi *cyberbullying* juga dapat dikategorikan beberapa jenis, seperti yang ditulis di buku *Cyberbullying and Cyberthreats* karya Willard (2005), *cyberbullying* memiliki 7 bentuk, namun pada penelitian ini penulis menggunakan 3 bentuk *cyberbullying*, antara lain:

Flaming

Perilaku ini dilakukan seperti mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar dan frontal.

Proses ini biasanya dilakukan di grup obrolan media sosial seperti mengirimkan gambar yang bertujuan untuk mengolok orang yang dituju.

Outing and Trickery

Outing adalah perilaku yang menyebarkan rahasia seseorang atau hal pribadi orang lain. *Trickery* adalah perilaku di mana seseorang menipu seseorang untuk mendapatkan rahasia atau hal pribadi orang tersebut.

Harassment

Harassment adalah perilaku mengirim pesan terus-menerus kepada seseorang di media sosial, email, pesan teks, atau SMS dengan kata-kata kasar dengan maksud mengintimidasi. *Harassment* adalah hasil dari *flaming* yang berkepanjangan. *Harassment* terjadi ketika antara lain saling bertukaran pesan kasar atau bisa disebut perang teks.

Elemen Cyberbullying

Selain bentuk, terdapat juga elemen *cyberbullying* seperti yang dikatakan oleh Kowalski dkk (2008), ada beberapa elemen dalam proses *cyberbullying*, yaitu:

Pelaku (Cyberbullies)

Ciri-ciri pelaku *cyberbullying* yaitu memiliki kepribadian yang sangat mudah atau suka untuk menggunakan kekerasan. Labil, impulsif, dan mudah tersinggung. Sering juga melakukan kekerasan ataupun perilaku agresif terhadap orang lain.

Korban (Victims)

Korban yang biasanya menjadi sasaran *cyberbullying* adalah mereka yang berbeda pendidikan, ras, berat badan, disabilitas, agama, dan mereka yang cenderung terlihat sensitif, pasif dan rentan. Biasanya seseorang yang jarang bersosialisasi atau pergi dari rumah.

Saksi (Bystander)

Saksi dalam suatu kejadian adalah seseorang yang menyaksikan korban di-bully. Saksi peristiwa hanya dapat masuk ke Internet untuk meninggalkan komentar yang menyakitkan atau mengamati perilaku intimidasi. *Bystander* juga dibagi menjadi dua kelompok:

Harmful bystander, seorang pengamat yang mendukung insiden *bullying*, atau seorang pengamat yang terus memantau insiden *bullying* dan tidak membantu korban.

Helpful bystander, seorang pengamat yang mencoba menghentikan *bullying* dengan membantu korban atau melaporkan pada pihak yang berwajib.

Animasi

Menurut Hidayatullah dkk (2011:63), Animasi adalah sekumpulan urutan gambar yang disusun. Ketika urutan gambar ditampilkan pada kecepatan yang sesuai, maka urutan gambar tersebut menjadi tampak bergerak. Kemudian Sumarlin (2019), berpendapat bahwa Animasi

digunakan untuk menciptakan lapisan informasi atau sebagai tampilan yang memanjakan mata pengguna.

Colorist

Menurut White (2006), *Colorist* dikenal sebagai pelukis, karena pekerjaannya adalah melukis warna sesuai konsep yang tertera. Pada dasarnya *colorist* melakukan pengonsepan dan mengaplikasikannya. *Colorist* juga memiliki beberapa tugas dalam produksi animasi, sependapat dengan Hurkman (2010) bahwa sebagai *colorist*, ada beberapa tugas utama yang harus di perhatikan pada setiap produksi yaitu, memperbaiki kesalahan warna dan eksposur, membuat elemen kunci terlihat tepat, menyeimbangkan semua gambar dengan warna yang seirama, dan menciptakan *style* menjadi sinematik.

Warna

Menurut Brainard dkk. (2008), warna pada dasarnya adalah fenomena kontekstual yang bergantung pada informasi sensorik sebelumnya dan informasi sensorik lingkungan. Sedangkan menurut Pender (1998), warna hanyalah cara untuk mewakili panjang gelombang cahaya yang berbeda, ketika kita melihat warna, sebenarnya kita melihat cahaya. Dilanjutkan menurut Nugraha (2008), warna adalah kesan yang diterima mata dari cahaya yang dipantulkan dari benda tersebut yang terkena cahaya.

Roda Warna

Menurut teori yang dikatakan Brewster (1831), warna-warna yang terjadi di alam terdiri dari empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Didukung pendapat Nugraha (2008), yang menjelaskan bahwa kelompok tersebut terbagi menjadi 4, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral.

Atribut Warna

Menurut Hornung (2005:21), pada dasarnya warna memiliki faktor-faktor penting yang dapat menjelaskan bagaimana tampilan masing-masing warna tersebut, dimulai dari mencampur warna atau mengubah tampilan warna. Faktor-faktor tersebut disebut *hue*, *value*, dan *saturation*.

Hue

Munsell (1918), mengatakan bahwa setelah melakukan eksperimen pendekatan untuk mengatur roda hue, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan warna lokal yang dirasakan, yaitu; jarak pendek yang sejajar di sekitar lingkaran *hue*.

Value

Menurut Munsell (1918), Value (dikenal juga sebagai "tint" atau "tone") cukup mudah untuk ditangkap, dikarenakan kurangnya stimulasi optik yang warna hitam, dan ketika intensitas radiasi optik meningkat, segalanya tampak lebih cerah.

Saturation

Hornung (2005:26) berpendapat bahwa saturasi berdasarkan pada kemurnian warna, semakin jelas warnanya maka cocok dengan semua prisma, semakin jernih warnanya.

Skema Warna

Menurut Mollica (2018), kombinasi warna tertentu menjadi sangat menyenangkan bagi pelihat. Kombinasi ini terdiri dari dua warna atau lebih yang memiliki hubungan tetap pada roda warna dan menarik jika dilihat bersamaan (menciptakan "harmoni warna"), yang termasuk pada tint, tone, shade dalam skema. Dilanjutkan juga bahwa skema warna pada laporan ini, penulis hanya menggunakan beberapa diantaranya yaitu monochromatic, analogous, triadic, complementary, tetrad:

Monochromatic

Skema warna *monochromatic* menggunakan satu warna secara keseluruhan, bersama dengan variasi tint, tone dan shade. Meski tidak dikenal sebagai skema warna yang paling menarik, palet monokromatik cukup elegan, enak dipandang dan menenangkan. Ini adalah skema warna termudah untuk dibuat; hanya menggunakan satu warna, dipadukan dengan hitam dan putih. Skema *monochromatic* dapat memberikan kesan minimalis dan keheningan suasana.

Analogous

Model *analogous* terdiri dari warna-warna yang bersebelahan pada roda warna. Seringkali, satu warna bertindak sebagai warna dominan sementara yang lain digunakan untuk menonjolkan dan menyempurnakan keseluruhan, meskipun kurangnya warna kontras tetapi dapat memberikan tampilan yang sederhana, seperti monokrom, desain ini memiliki sifat simple elegan yang enak dipandang. Warna skema *analogous* memberikan kesan suasana yang tenang dan nyaman.

Triadic

Skema warna *triadic* menggunakan tiga warna dengan jarak yang sama di sekitar roda warna (misalnya, merah-oranye, biru-ungu, dan kuning-hijau). Banyak seniman yang suka menggunakan pola ini karena memiliki banyak kontras warna dan keseimbangan warna yang natural. Satu warna berperan sebagai warna dominan sementara dua lainnya berperan sebagai hue sekunder. Skema warna *Triadic* dapat memberikan kesan yang dinamis.

Tetrad

Skema warna *tetrad* menggunakan dua hue yang dipisahkan oleh warna pada roda, dan warna komplementer dari setiap rona (misalnya merah, hijau, jingga, dan biru). Dikarenakan desain ini dapat dipenuhi ketegangan visual, sebaiknya pilih warna dominan dan beri aksent dengan yang lain. Kesan yang diberikan oleh skema warna *Tetrad* dapat menimbulkan keseimbangan atau memiliki suasana yang harmonis.

Color Grading

Menurut Aziz (2017), bahwa beberapa proses yang dapat mengubah suasana keseluruhan film disebut color grading. Color grading dilakukan untuk mengubah suasana dan estetika film. Penerapan color grading harus disesuaikan dengan plot, tema, isi cerita, dan faktor lain yang mempengaruhi mood dan emosi film. Didukung oleh Jones (2013), Color grading adalah tahap dimana colorist menggunakan kreativitasnya untuk menampilkan karya tersebut menjadi berwarna. Color grading juga membantu mengarahkan fokus penonton ke arah yang ingin ditampilkan. Penulis akan menggunakan color grading untuk menambahkan efek neon pada Animasi.

Teknik

Teknik coloring memiliki 3 jenis, namun pada pengkaryaan ini, teknik yang akan digunakan adalah Cell Shade. Teknik cell shade adalah teknik pewarnaan dengan sifat yang tegas, tidak mencampur antar satu dengan yang lain. Menurut Luque (2012), Cell Shading atau Cell Shading adalah teknik yang dilandasi metode shading tertentu.

Psikologi Warna

Menurut Sanyoto (2005), bahwa warna memiliki definisi fisik dan psikologis. Secara fisik, warna merupakan sifat dari cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis merupakan bagian dari pengalaman indra penglihatan. Menurut Sumarlin (2019), Warna memiliki peran utama untuk mengarahkan dan mengundang penglihat. Warna secara intuitif dapat memengaruhi suasana hati pengguna.

Audiens

Kata audiens muncul ketika diidentikkan dengan “penerima” dalam model sekuensial sederhana dari proses komunikasi massa (source, channel, message, receiver, effect) yang dibuat pelopor kajian media. Menurut McQuail (2011), mengatakan bahwa audiens adalah sekelompok orang yang menjadi pembaca, 24 pendengar, dan pemirsa dari berbagai media atau komponen dan isinya. Seperti pendengar radio atau pemirsa TV.

DATA DAN ANALISIS

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah kualitatif. Penggunaan metode ini didasarkan supaya penulis dapat lebih memahami peristiwa yang diteliti melalui sudut pandang subjek agar data-data yang nantinya diolah dan diaplikasikan pada pewarnaan karya Animasi pendek akan sesuai dengan peristiwa yang terjadi. Sebab itu pengumpulan data pada perancangan ini akan menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka serta kuesioner sebagai data pendukung,

Data dan Analisis Objek

Hasil Data Observasi

Berdasarkan data observasi yang telah diperoleh oleh penulis menunjukkan bahwa ditemukannya beragam bentuk *cyberbullying* di Instagram, yaitu *flaming*, *outing and trickery* dan *harassment*. Hal yang paling banyak ditemukan adalah *flaming*, jenis ini paling sering terjadi di halaman komentar Instagram, mulai dari akun yang memposting hal serius hingga hal gurauan. Kata-kata kasar ini sering muncul jika ada seseorang 31 yang tidak setuju dengan orang tersebut. *Outing and trickery* yang terjadi berupa penyebaran hoax dan penipuan akun jualan online dengan harga yang tidak masuk akal. Sedangkan *harassment* di Instagram di temukan juga pada kolom komentar dengan mengolok atau menyinggung soal fisik, ras dan lainnya.

Pada observasi media, berdasarkan Animasi yang telah di observasi pada *platform* youtube, banyak Animasi *cyberbullying* yang di kemas hanya secara motion graphic, Animasi pendek bernarasi hanya terdapat 2 pada platform youtube, yang berjudul "*Cyber Bullying (UNICEF)*", dan "*Perundungan Berbasis Dunia Maya (CyberBullying)*".

Hasil Data Wawancara

Berdasarkan data wawancara yang telah diperoleh penulis dari korban *cyberbullying* adalah bahwa kejadian *cyberbullying* di Instagram terjadi dikarenakan banyak opini yang tidak sependapat. Narasumber juga bercerita bahwa orang yang melakukan *cyberbullying* kepadanya adalah orang yang tidak dapat menerima pendapat orang lain. Narasumber juga menceritakan mengenai hal remeh yang diperbesar seperti typo dalam pengetikan. Menurut penulis, hal tersebut dilakukan pelaku untuk menutupi bahwa pelaku tersebut salah dan tidak mau mengakui kesalahannya, oleh sebab itu dia membahas hal lain yang tidak ada kaitannya tentang hal yang sebelumnya jadi permasalahan.

Hasil Data Studi Pustaka

Melalui data yang diperoleh penulis melalui metode studi pustaka dapat disimpulkan bahwa pengguna sosial media Instagram saat ini sudah berkembang pesat di Indonesia, masyarakat Indonesia juga sudah banyak yang menggunakan Instagram, terlebih lagi pada

golongan milenial dengan jangka umur 18-22 tahun.

Berdasarkan riset Microsoft, ditemukan bahwa Indonesia adalah netizen yang paling tidak sopan, hal ini di kemukakan Microsoft karena ditemukannya bentuk bentuk *cyberbullying* yang sering dilakukan pengguna Instagram Indonesia, seperti hate-speech, penyebaran hoax atau penipuan, dan diskriminasi. Hal tersebut menjadi acuan penulis dalam menganalisis bentuk *cyberbullying* yang menyatakan bahwa hate-speech memasuki ranah *flaming*, penyebaran hoax atau penipuan memasuki ranah *outing and trickery*, dan diskriminasi memasuki ranah *harassment*.





Hasil Data Kueisoner

Berdasarkan data kuesioner yang telah dikumpulkan, dapat dikatakan bahwa pada kategori *flaming*, sebanyak 12 orang atau 33,3% mengalami olokan hanya karena ia berbeda pendapat dengan orang lain. Pada kategori *Outing and Trickery*, sebanyak 18 orang atau 50% pernah mengalami terjerumus hoax dan sempat percaya. Kemudian pada kategori *Harassment*, sebanyak 15 orang atau 41,6% mengalami tindak diskriminasi hanya karena minoritas. Data tersebut adalah yang jawaban responden yang paling banyak dari tiap kategorinya.

Hasil Data Audiens

Data audiens yang diperoleh menunjukkan bahwa peristiwa *cyberbullying* sering terjadi kepada kaum milenial atau jangka umur 18-22 tahun. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil riset Microsoft dan statiska. Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa cerita dan visual yang akan dikembangkan akan mengarah pada umur 18-22 tahun. Seperti terdapat seorang anak lelaki yang terlalu sering berada di depan sosial media dan tidak disadarinya bahwa dia sering melakukan tindakan *cyberbullying*.

Analisis Karya Sejenis

Cyberpunk: Edgerunners 2077	Moriarty the Patriot	Magic Kaito 1412
<i>Analogous Scheme</i>	<i>Monochromatic Scheme</i>	<i>Triadic Scheme</i>
	 	

		
<p><i>Tetrad Scheme</i></p>	<p><i>Triadic Scheme</i></p>	<p><i>Triadic Scheme</i></p>
		
<p><i>Color Grading</i></p>	<p><i>Cell Shade</i></p>	<p><i>Monochromatic Scheme</i></p>
		

Dengan melakukan analisis karya sejenis diatas, sekiranya penulis dapat lebih mudah dalam merancang animasi berdasarkan apa yang telah penulis analisis, dimulai dari konsep pewarnaan dan mood yang ditampilkan. Setiap pewarnaan yang penulis aplikasikan pada Animasi 2D sesuai dengan cerita yang akan dibuat.

Setelah proses analisis karya sejenis yang dilakukan, penulis akan menggunakan konsep pewarnaan dengan skema warna *triadic*, *tetrad*, *analogous*, dan *monochromatic*, karena skema warna tersebut cocok dengan animasi 2D yang akan dibuat penulis. Dan juga penulis akan mengaplikasikan teknik *cell shade* pada pewarnaan animasinya supaya kesan

yang ditampilkan pada animasi 2D menjadi lebih tegas dan terlihat konsisten. *Color grading* yang digunakan penulis akan menggunakan banyak variasi *tint*, yang membuat warna menjadi seperti lampu neon dikarenakan suasana dari cerita Animasi 2D akan berlatar futuristik.

Konsep Perancangan

Konsep Karya

Konsep karya yang nantinya akan dibuat adalah tentang seorang remaja yang sering melakukan perilaku *cyberbullying* tanpa disadari nya, dia tidak memikirkan perkataan yang dia lontarkan kepada orang lain, hingga akhirnya ia masuk ke dunia digital yang merepresentasikan dunia maya. Remaja tersebut kemudian merasakan apa yang telah dia lakukan, semua perlakuannya di Instagram berbalik padanya, namun bukan hanya ketikan, melainkan sebuah representasi dari ketikannya.

Konsep Visual

Visual yang akan ditampilkan pada pengkaryaan didasari oleh jobdesk penulis, yaitu colorist. Sebagai colorist, penulis bertanggung jawab dalam menentukan konsep warna yang telah ditentukan melalui *script* dalam Animasi Pendek. Dengan pemilihan warna karakter yang dominan gelap dengan biru tua, dapat merepresentasikan emosi yang menyedihkan. Penggunaan latar pada kamar karakter utama adalah cukup terang untuk menunjukkan kontras nya dengan karakter. Sedangkan warna latar pada dunia virtual menggunakan efek neon dengan meningkatkan saturasi, penggunaan konsep neon ini dikarenakan, latar tersebut mempresentasikan sebuah dunia maya dengan tatanan kota. Namun di beberapa tempat memiliki pencahayaan yang minim dikarenakan berlatar di sebuah gang kumuh, namun masih memiliki sedikit cahaya neon.

Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan melalui animasi pendek ini ialah bahwa terkadang kita tidak menyadari perbuatan yang kita lakukan, bagaimana dampak tersebut pada orang lain. Fenomena *cyberbullying* menjadi salah satu yang memiliki dampak berbahaya, korban bisa mengalami depresi, dan pelaku pun tidak menyadari kesalahannya hingga melakukannya berulang kali dengan banyak orang. Oleh sebab itu pada Animasi pendek ini diceritakan bahwa remaja yang sering melakukan *cyberbullying* namun tidak sadar akan kelakuannya, hingga suatu saat di dunia virtual, ia merasakan apa yang dilontarkan sendiri dan bagaimana perasaan setiap korbannya.

Sinopsis

Terdapat seorang remaja yang kegiatannya terus menerus didepan handphonenya melakukan *cyberbullying*. Hingga suatu saat, ia masuk ke dalam dunia digital dan merasakan

hal yang dilakukannya selama ini berbalik kepada dirinya.

Perancangan Karya

Color Script

Pada color script ini, penulis melakukan perencanaan pewarnaan dengan cara mengaplikasikannya pada sketsa yang telah dibuat. Perencanaan ini nantinya yang akan menjadi pewarnaan pada Animasi 2D. Tahap ini didahului dengan pembuatan keyart yang nantinya akan diaplikasikan disetiap shot yang memiliki pencahayaan yang sama dengan keyart tersebut.



Coloring produksi Animasi

Pada proses produksi, Penulis mengerjakan *coloring* Animasi 2D, pewarnaan ini mencakup *base color* dan pengaplikasian *shading*. Proses tersebut dilakukan sesuai dengan

konsep keyart yang dirancang sebelumnya pada tahap Pra-Produksi.

Coloring Animasi	
Dunia Nyata	Dunia Digital
	
	
	
	

Pasca Produksi

Visual Effect

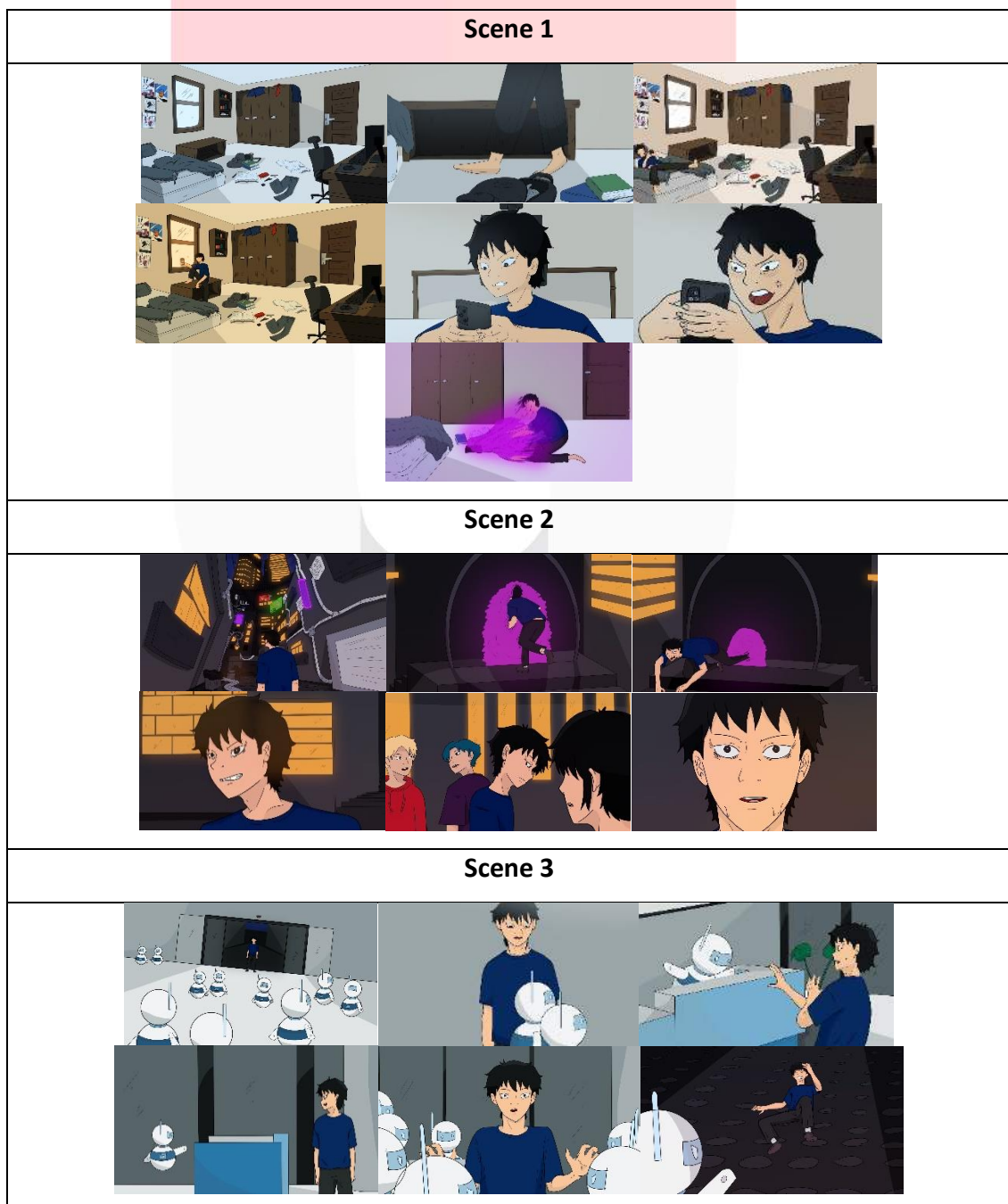
Setelah pewarnaan selesai, penulis beralih untuk memberikan visual efek pada beberapa shot yang diperlukan, efek yang diperlukan adalah lampu neon, terlebih jika lokasi tersebut berada di dunia digital. Pemberian efek ini berperan besar agar Animasi tersebut memiliki *glow* yang mendukung jalan nya cerita yang telah ditentukan melalui *script* sebelumnya.

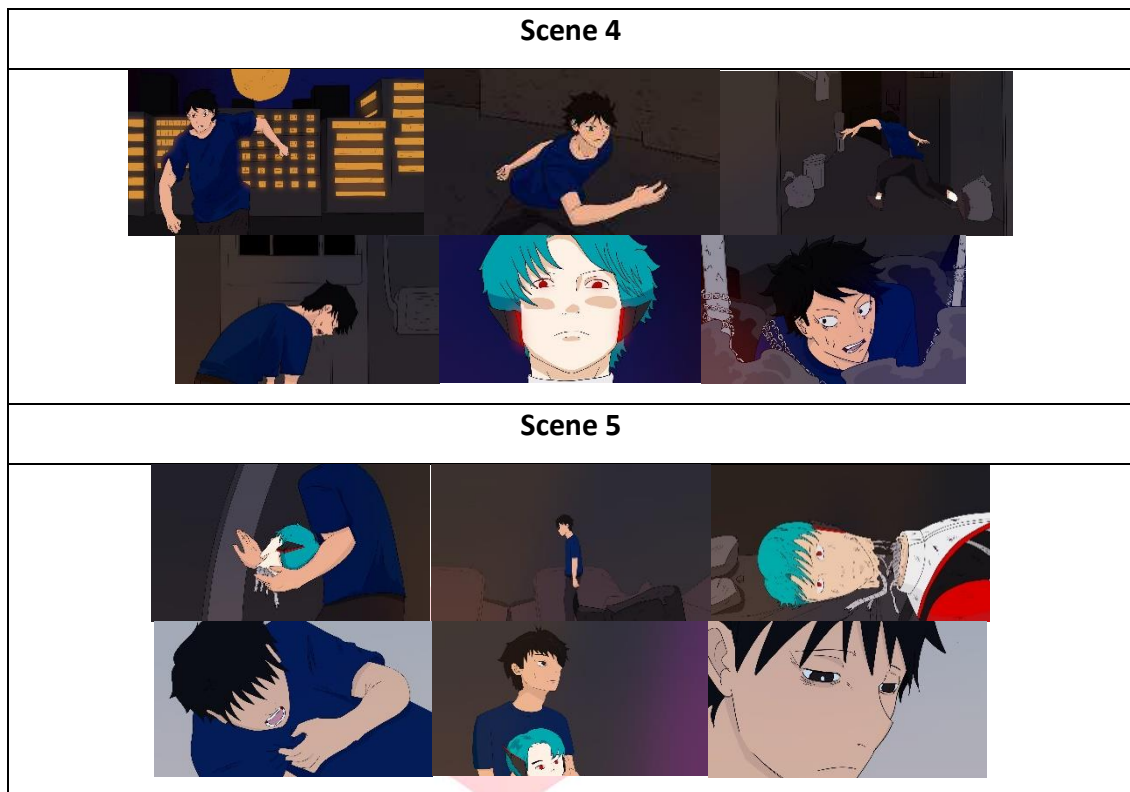
Color Grading

Langkah selanjutnya adalah memberikan *color grading* pada Animasi. *Color grading* ini berfungsi untuk menekankan suatu nuansa pada beberapa shot. Hal yang pertama dilakukan adalah mengkoreksi warna dari Animasi terlebih dahulu, kemudian menentukan suasana yang ingin di tampilkan pada audiens, lalu mulai proses *grading*. Beberapa shot memiliki tampilan *grading* yang berbeda dikarenakan suasana yang ingin dibangun juga berbeda. Tahap ini diaplikasikan pada adegan di sebuah kota digital, untuk membuat suasana kota tersebut dengan perpaduan warna biru dan ungu yang menjadikan kota tersebut menjadi tampak sepi, tenang namun juga memiliki kemewahan, dikarenakan kota tersebut bertemakan futuristik.

Hasil Perancangan

Setelah semua proses dilakukan dengan baik dan benar, maka dapat didapati hasil dari perancangan warna Animasi pendek "Social Fighter" sebagai berikut.





KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari perancangan ini adalah maraknya fenomena *cyberbullying* pada platform Instagram yang mengakibatkan banyak terjadi kasus dari peristiwa tersebut. Kasus tersebut juga mengakibatkan korban menjadi pendiam, pemurung dan tidak bisa bersosialisasi. Dengan era digital saat ini, Animasi 2D dapat dijadikan sebagai media hiburan maupun pembelajaran, hal tersebut dijadikan penulis untuk menyampaikan informasi tentang *cyberbullying* pada platform Instagram dikarenakan informasi akan lebih mudah diolah dan diterima. Perancangan Animasi 2D memiliki elemen-elemen penting didalamnya, salah satunya warna. Perancangan warna yang baik dapat menarik perhatian audiens dan memudahkan audiens untuk mencerna informasi tersebut. Penerapan warna yang digunakan Penulis dilakukan dengan beberapa langkah sebelumnya seperti menentukan konsep berdasarkan jalannya cerita Animasi. Pengaplikasian warna juga ditentukan oleh beberapa teori yang Penulis ambil dan jadikan referensi. Kemudian Penulis juga mendapatkan referensi dari data yang diambil dan dianalisis supaya karya yang dikerjakan lebih terkonsep sesuai dan menarik perhatian audiens.

Saran

Penulis berharap dengan adanya penelitian dan perancangan warna pada Animasi pendek "Social Fighter". Audiens maupun pembaca dapat mencerna informasi yang

disampaikan dan menyadari bahwa fenomena *cyberbullying* termasuk fenomena yang memiliki dampak berbahaya. Kemudian untuk Animasi Pendek "Social Fighter" kedepannya diharapkan dapat lebih baik dan mudah dimengerti dalam penyampaian suatu informasi yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asraf, Syed Muhammad Hazry & Syed Idrus, Syed Zulkarnain. (2020). Hybrid Animation: Implementation of Three-Dimensional (3D) Animation. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Brainard, David H., & Hurlbert, Anya C (2015). *Colour Vision: Understanding*. Philadelphia, USA: Elsevier Inc.
- Lionardi, Angelia. 2021. *Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusut bagi Anak-Anak*. Bandung: Universitas Telkom.
- Mulyanto. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Prabowo, Dix. 2020. *Pengaruh media sosial instagram, kualitas pelayanan, kualitas produk, dan kemudahan mengakses produk terhadap niat beli konsumen*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Said, Abdul Azis., & Husein, A. Mattaropura. (2006). *Dasar desain dwimatra*. Makassar, IDN: UNM Makassar
- Sumarlin, Rully. 2019. *Kajian Pengaruh User Experience Terhadap User Interface Pada Aplikasi Berbasis Web Di Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (Studi Kasus Zi. Care)*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- White, Tony. (2006). *Animation From Pencils to Pixels*. Oxford, UK: Elsevier Inc.
- Wijaya, Reffeyan Gazha. (2021). *Perancangan palet warna untuk animasi pendek 2d "apresiasimu" dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap desain grafis*. 11-12.
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research Press

Internet

- Alisa. (2022, Desember 02). *Warna Sekunder dan Kombinasinya dalam Desain*. Diakses dari https://www.gamedia.com/literasi/warna-sekunder/#Pengelompokan_Warna_Berdasarkan_Teori_Brewster.
- Andrew. (2022, Desember 03). *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*. Diakses dari <https://www.gamedia.com/literasi/teori-warna/>.

- ePsikologi. Psikologi Warna: Pengertian, Teori dan Manfaatnya Untuk Bisnis. Diakses pada Desember 02, 2022, dari <https://epsikologi.com/psikologi-warna/#1-menurut-avicenna>.
- Jeph, Priyanka. (2022, Desember 01). From Hue to Color Story - A Basic Understanding of Colors. Diakses dari <https://www.qed42.com/insights/coe/design/hue-color-story-basic-understanding-color>
- Profesi. Cyberbullying: Racun Social Media di Indonesia. Diakses pada November 10, 2022, dari <https://profesi-unm.com/2021/11/29/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>.
- Riadi, Muchlisin. (2022, Desember 01). Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi). Diakses dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>.
- Riadi, Muchlisin. (2022, November 06). Pengertian, Bentuk, Karakteristik dan Tindak Pidana Cyberbullying. Diakses dari <https://www.kajianpustaka.com/2019/11/pengertian-bentuk-karakteristik-dan-tindak-pidana-cyberbullying.html>.
- Sastrawacana.id. 10 Pengertian Kuesioner Menurut Para Ahli Diakses pada April 20, 2023, dari <https://www.sastrawacana.id/2022/09/pengertian-kuesioner-menurut-para-ahli.html>
- Thabroni, Gamal. (2022, Desember 01). Teori Warna: Proses Terjadinya Warna Menurut Para Ahli. Diakses dari <https://serupa.id/teori-warna/>.
- Thabroni, Gamal. (2022, Desember 03). Metode Penelitian: Pengertian & Jenis menurut Para Ahli. Diakses dari <https://serupa.id/metode-penelitian/>
- Zubaidi, Zaki. (2022, Oktober 19). 45 Persen Anak Muda Indonesia Jadi Korban Cyber Bullying. Diakses dari <https://jatimnow.com/baca-46626-45-persen-anak-muda-indonesia-jadi-korban-cyber-bullying>.