

PERANCANGAN *DIGITAL EDITING* ANIMASI 2D “MERAKI” UNTUK *MOOD* DAN SUASANA

DIGITAL EDITING DESIGN OF 2D ANIMATION “MERAKI” FOR MOOD AND ATMOSPHERE

Nakita Khalipty Shauma OK¹, Aris Rahmansyah², Mario³

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

naktnakita@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id, dsmario@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: *Creative block* adalah sebuah fenomena di mana seseorang tidak memiliki motivasi untuk mengerjakan sebuah pekerjaan yang kreatif. Motivasi ini dapat hilang dengan alasan yang berbeda-beda setiap orangnya. Umumnya, untuk seorang animator, motivasi dapat hilang karena sedang dikejar oleh *deadline* sehingga animator bisa merasakan kewalahan. Pengalaman animator saat menghadapi *creative block* sehingga menimbulkan sebuah perasaan atau *mood* di dalam diri animator. *Editing* untuk menggambarkan dan mempertegas *mood* dan suasana seorang animator ketika mengalami *creative block*. *Editing* dalam animasi ini bertujuan untuk memberitau perasaan dan suasana hati animator saat mengalami *creative block* kepada sasaran audiens dengan cara mempertegas *mood* dan suasana melalui simbolisasi warna. Perancangan dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan fenomenologi melalui studi pustaka dan wawancara. Hasil perancangan ini akan berbentuk animasi 2D mengenai animator yang terkena *creative block* di tengah sebuah perlombaan.

Kata kunci : Animator, *Creative Block*, *Editing*, *Mood*, Suasana, Warna.

Abstract

Creative block is a phenomenon where a person lacks the motivation to do creative work. This motivation can be lost for reasons that vary from person to person. Generally, for an animator, motivation can be lost because they are being chased by a deadline so that the animator can feel overwhelmed. The animator's experience when facing creative block creates a feeling or mood within the animator. Editing to describe and emphasize the mood and atmosphere of an animator when experiencing creative block. Editing in this animation aims to tell the animator's feelings and mood when experiencing creative block to the target audience by emphasizing the mood and atmosphere through color symbolization. The design is done qualitatively with a phenomenological approach through literature study and interviews. The result of this design will be a 2D animation about an animator who is hit by creative block in the middle of a race.

Keywords: Animator, Creative Block, Editing, Mood, Atmosphere.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Industri kreatif merupakan sebuah bidang yang sangat banyak digemari karena adanya perkembangan dalam teknologi dan akses internet. Menurut Simatupang dalam buku *Ekonomi Kreatif* oleh Syahrul Amsari, S.E.Sy,M.Si dan Windu Anggara, M.E (2023), industri kreatif adalah industri yang mengandalkan keterampilan, talenta dan kreativitas yang berpotensi dalam meningkatkan kesejahteraan. Namun, orang-orang yang bekerja dalam industri kreatif umumnya sering mengalami sebuah permasalahan yang disebut *creative block*. Rose (1984) berpendapat bahwa *creative block* merupakan sebuah ketidakmampuan seseorang dalam melakukan pekerjaan dalam suatu bidang yang tidak dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan dalam aspek keterampilan ataupun komitmen. Hal yang biasanya dirasakan oleh orang-orang ketika dihadapi oleh *creative block* adalah susahnya mengeluarkan atau membuat ide sehingga tidak dapat maju sama sekali dalam pembuatan karya. *Creative block* ini dapat terjadi kepada banyak orang mulai dari penulis novel atau cerita, penggiat gambar, pembuat film, penulis musik dan orang-orang dalam industri kreatif lainnya. *Creative block* ini pun dapat mempengaruhi dan juga dipengaruhi oleh kehidupan dan psikologi seseorang. Dengan begitu, umumnya orang yang mengalami *creative block* cenderung tidak memiliki motivasi untuk melakukan pekerjaannya. Motivasi ini cenderung hilang tiba-tiba tanpa alasan dan tiap orang memiliki alasan yang berbeda-beda. Dalam bidang animasi, biasanya animator mengalami *creative block* yang membuat mereka tidak dapat memilih apa yang ingin dibuat untuk sebuah animasi, mulai dari gerakannya atau mungkin *flow* yang dipakai. Umumnya, animator dikejar oleh *deadline* atau tenggat waktu dan *creative block* ini dapat menjadi hal yang sangat merugikan karena membuat seseorang merasa tidak termotivasi sama sekali dalam melakukan pekerjaannya sehingga dapat berpengaruh dengan *timeline* atau jadwal yang telah diberikan oleh tempat kerja atau perusahaan. Dengan adanya fenomena seperti *creative block*, penulis ingin melakukan *editing* untuk animasi yang membicarakan *creative block*. Sebelumnya, *editing* adalah sebuah proses untuk mengatur *shot* atau *sequence* dalam urutan yang sesuai (Compesi, 2015). Dengan *editing*, *mood* dan warna dapat ditekankan beserta dengan *lighting* untuk menguatkan perasaan yang dirasakan oleh para animator ketika sedang berada di dalam fase *creative block*. Dengan memadukan warna dan *mood* di dalam sebuah *shot*, *editing* ini dapat membuat penonton merasakan apa yang dirasakan oleh para *animator* ketika merasakan *creative block* dan penulis ingin dapat membuat *animator* yang pernah merasakan *creative block*

merasa terwakili dengan *editing* yang mempertegas perasaan sedih dan putus asa yang kerap dirasakan saat terjadinya pengalaman *creative block* ini. Dalam pengerjaan film animasi 2D “MERAKI”, penulis menggunakan rangkaian VFX atau *Visual Effects* yang merupakan proses pemberdayaan cerita visual baik rekaman dalam aksi langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan film yang semakin melibatkan pikiran, emosi dan menyentuh hati penonton. Efek visual berfokus kepada penambahan efek pada citra atau cerita visual yang ada (M. Suyanto, 2021). VFX digunakan untuk memperjelas *mood* dan suasana yang sedang terjadi melalui proses *editing*. VFX dapat merupakan *lighting*, *shading*, *tone* dan *mood*. Dalam animasi 2D “MERAKI” juga menggunakan *lighting* atau pencahayaan dan *shading* atau pembayangan yang ditambahkan di dalam proses *editing*. Yang dimana *lighting* dan *shading* masuk ke dalam *tone*, *tone* adalah penambahan warna hitam dan penghilangan warna hitam (Gumelar, 2017).

LANDASAN TEORI

Creative Block

Rose (1984) berpendapat bahwa *creative block* merupakan sebuah ketidakmampuan seseorang dalam melakukan pekerjaan dalam suatu bidang yang tidak dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan dalam aspek keterampilan ataupun komitmen. *Creative block* juga tidak hanya terjadi kepada orang-orang yang suka menggambar atau menulis, menurut Lilian Hemingway Gallay dalam jurnal berjudul *Understanding and Treating Creative Block in Professional Artists* (2013) *creative block* dapat terjadi kepada pembuat musik, *composer*, novelis, pembuat puisi atau syair, *screenwriter* atau penulis naskah hingga penari, penyanyi dan aktor atau aktris.

Suasana Hati (*Mood*)

Menurut Ajeng Pramistawari dalam buku *Ingat, Ekspresi Wajah Wanita Cermin Isi Hatinya* (2015), suasana hati yang dirasakan oleh seseorang adalah keadaan emosional yang hanya bersifat sementara, bisa beberapa menit sampai beberapa minggu. Biasanya, suasana hati memiliki nilai kualitas yang positif atau negatif bagi yang mengalaminya ataupun bagi orang lain di sekitarnya. Dengan kata lain, orang hampir selalu membicarakan salah satu dari kualitas suasana hati atau *mood* yaitu *mood* baik (*good mood*) atau *mood* buruk (*bad mood*). Pramistawari menambahkan bahwa suasana hati yang dialami seseorang akan mempengaruhi cara dia merespons rangsangan. Misalnya, suasana hati yang tertekan cenderung merespons *mood* yang munucl dengan negatif, sedangkan *mood* senang cenderung merespons dengan semangat.

Animator

Menurut Sandro Corsaro dalam buku berjudul *The Flash Animator* (2002) untuk menjadi seorang animator, seseorang harus dapat bercerita melalui gambar yang bergerak yang berarti film. Seseorang yang memiliki kemampuan untuk melakukan sebuah proyek dari awal sampai akhir yang berarti konsep hingga hasil akhir. Menurut Partono Soenyoto dalam buku *Animasi 2D* (2017), animator adalah seorang seniman kartun atau kartunis yang membuat animasi. Haller dan Courvoisier (2010) memiliki definisi orang-orang yang terlibat di dalam sebuah proses kreatif dan merupakan orang-orang yang memproduksi berbagai macam produk ataupun ide yang berguna.

Warna

Warna dapat dideskripsikan melalui dua metode atau sudut pandang yang sangat berbeda, secara objektif dengan mereferensikan hukum kimia, fisika dan fisiologi; dan secara subjektif dengan mereferensikan konsep psikologi seperti dari warna (atau *hue*) atau dari terang dan gelapnya sekitar dan secara psikologis dan faktor budaya. *Arbitrary color* dapat memberikan kesempatan untuk menuangkan perasaan dan interpretasi dari warna. Secara fisiologi, warna adalah sensasi atau perasaan dari cahaya yang ditransmisi oleh otak melalui mata. Cahaya meliputi gelombang energi yang bergerak melalui panjang gelombang. (Feisner dan Reed, 2014).

Hue dan Value

Hue secara sederhana adalah jenis atau nama warna. Merah misalnya, adalah merah tanpa ada warna ungu atau jingga di dalamnya. Hue tanpa warna putih, hitam, abu-abu, atau komplementer (yang merupakan hue yang berlawanan pada roda warna) di dalamnya disebut hue murni (Reed, 2014:66). Value mengacu ke terang atau gelapnya hue. Nilai dari hue tertentu dapat diubah hanya dengan menambahkan warna hitam atau putih, warna yang dihasilkan disebut tint (Reed, 2014:74).

Simbolisasi Warna

Warna memiliki fungsi paling penting sebagai pemberi informasi baik itu secara visual ataupun psikologis. Namun, untuk mendapatkan informasi ini, warna akan membuat reaksi yang bertolak belakang yang dimana seorang seniman, arsitek dan desainer harus memiliki kontrol penuh atas apa yang dirasakan atau diterima oleh penonton (Feisner dan Reed, 2014). Dalam membuat sebuah visualisasi, warna dapat membangun bentuk dan *mood* atau perasaan di dalam sebuah film animasi, yang mana secara tidak langsung mempengaruhi penonton melalui visualisasi yang ada di dalam film animasi. Peranan dari warna dalam film animasi sangat beragam. Warna diketahui dapat mempengaruhi orang secara tidak langsung dan merupakan salah satu cara untuk

mempengaruhi para penonton, terutama melalui karya animasi yang dapat memberikan kesan visual dan cerita. Tampak dan *mood* sendiri sangat terkait satu sama lain sehingga membuat sebuah visual yang menyatu, terutama dalam warna (Adi, 2022).

Hitam, Putih dan Abu-Abu

Menurut Feisner dan Reed dalam buku *Colour Studies* (2014) simbolisasi warna hitam dan putih masing-masing ada dua :

1. Hitam dengan konotasi positif memiliki arti pengalaman hal duniawi, kekuatan, luar angkasa dan kemewahan.
2. Hitam dengan konotasi negatif memiliki arti kehampaan, depresi, tidak setuju, firasat, misteri, malam dan nasib malang.
3. Putih dengan konotasi positif memiliki arti kebersihan, steril, kemurnian, tidak bersalah, kedamaian, kelahiran dan pemberdayaan.
4. Putih dalam konotasi yang negatif memiliki arti pecundang, menuutup dan penyimpangan dalam keadilan.

Oranye

Menurut Feisner dan Reed dalam buku *Colour Studies* (2014) simbolisasi warna oranye ada dua :

1. Oranye dengan konotasi positif memiliki arti kehangatan, terang, kesenangan, musim gugur dan, rempah-rempah.
2. Oranye dengan konotasi negatif memiliki arti kelancangan dan, bahaya.

Kuning

Menurut Feisner dan Reed dalam buku *Colour Studies* (2014) simbolisasi warna kuning ada dua :

1. Kuning dengan konotasi positif memiliki arti kesenangan, matahari, emas, harapan, kehangatan dan optimisme.
2. Kuning dengan konotasi negatif memiliki arti berhati-hati, rasa sakit, pengkhianatan, umur dan, pecundang.

Ungu

Menurut Feisner dan Reed dalam buku *Colour Studies* (2014) simbolisasi warna ungu ada dua :

1. Ungu dengan konotasi positif memiliki arti keberanian, spiritual, misteri, kemewahan dan, royal.

2. Ungu dengan konotasi negatif memiliki arti kesombongan, keangkuhan, meratapi, kematian dan, kemarahan.

Editing Animasi

Editing dalam animasi umumnya berlangsung secara *online* yaitu materi gambar, suara, efek sudah tersaji. Tugas utama editor animasi adalah sinkronisasi gambar dengan suara seperti unsur dialog, *sound effects*, ilustrasi musik, *theme song* hingga pembuatan ID program, judul, title kredit dan sebagainya. Editor juga merangkap sebagai kompositor dan *motion designer*. (Soenyoto, 2017).

VFX dalam Editing

VFX atau *Visual Effects* adalah proses pemberdayaan cerita visual baik rekaman dalam aksi langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan film yang semakin melibatkan pikiran, emosi dan menyentuh hati penonton. Efek visual berfokus kepada penambahan efek pada citra atau cerita visual yang ada. Efek visual (*visual effects*) harus membantu penonton memikirkan apa yang dipikirkan oleh karakter, mengalami emosi karakter, merasakan apa yang karakter rasakan dalam cerita visual (Suyanto, 2021).

Lighting

Menurut Richard E. Dunham dalam buku *Stage Lighting Second Edition : The Fundamentals* (2018) *mood* sangat bergantung dengan intensitas pencahayaan yang menerangi lingkungan sekitarnya. Pencahayaan akan digunakan untuk penerangan, kontras, warna dan hal lain untuk membuat adegan agar penonton dapat fokus di dalam aksinya. Yang kedua adalah untuk membuat sebuah visual yang menarik di dalam sebuah adegan dengan mendefinisikan bentuk objek dengan baik. Yang ketiga adalah hal yang paling penting bagi pencahayaan yaitu untuk mempertegas *mood* di dalam sebuah cerita. Menurut Richard E. Dunham dalam buku *Stage Lighting Second Edition : The Fundamentals* (2018) *mood* sangat bergantung dengan intensitas pencahayaan yang menerangi lingkungan sekitarnya.

Studi Pustaka

Studi pustaka dapat dilakukan dengan meneliti dokumen-dokumen tertulis. Menurut Guba dan Lincoln, dokumen adalah setiap bahan tertulis atau film yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan peneliti (Moleong, 2002 : 161).

Wawancara

Wawancara semi terstruktur adalah wawancara dimana pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur, tujuannya untuk menemukan permasalahan secara

lebih terbuka (Sugiyono, 2016). Dalam buku *Qualitative Psychology : A Practical Guide to Research Methods* (2003), Smith mengatakan bahwa jika *saturated level* (tingkat kejenuhan) telah dicapai, boleh berhenti. Disebut jenuh yaitu bila informman berikutnya memberikan informasi yang sama dengan informan sebelumnya, tidak ada informasi baru yang diperoleh. Kisaran 6-8 informasi memenuhi persyaratan.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan oleh penulis adalah metode perancangan kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Metode ini digunakan agar dapat mendapatkan sebuah perkembangan dari situasi yang langsung terkait dengan fenomena yang menjadi topik perancangan.

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasaran

Untuk mendapatkan informasi tentang animator di Bandung, Jawa Barat yang pernah merasakan atau pernah melalui yang dinamakan *creative block* dan orang-orang sekitar animator agar dapat mengetahui cara untuk membantu animator yang terkena *creative block* serta mengetahui solusinya. Target umur adalah 20-25, menurut Hurlock (2011), masa dewasa dini adalah masa usia produktif dan masa yang kreatif karena menjadi dewasa maka akan bebas melakukan segala bentuk kreatifitas sesuai dengan minat dan kemahiran.

Data Hasil Wawancara

Dari wawancara dengan 6 orang narasumber, *creative block* dapat membuat perasaan marah, frustrasi, kewalahan, malas, sedih hingga perasaan yang bercampur aduk dan biasanya perasaan-perasaan seperti ini berpengaruh dengan kinerja dan juga karya yang akan dibuat, banyak juga perasaan ini berpengaruh kepada tingkatan semangat para narasumber. Namun, ketika sudah keluar dari *creative block*, narasumber biasanya merasakan perasaan lega, senang dan menjadi lebih semangat untuk berkarya. Berbeda ketika mereka tetap berada dalam *creative block*, maka perasaan di atas seperti marah, frustrasi dan sedih akan semakin meningkat dan membuat semakin malas dan tidak bersemangat lagi.

Data Hasil Analisis Karya Sejenis

One Small Step	Art Block	Colourful
----------------	-----------	-----------



Warna dapat berperan sangat penting untuk menunjukkan *mood* atau suasana dalam sebuah karya animasi. Warna yang gelap umumnya memberikan kesan yang menyedihkan namun warna yang cerah tidak selalu memberikan kesan yang baik, seperti halnya dalam beberapa *scene* dalam karya-karya di atas, berikut adalah penjabaran penggunaan warna dan artinya :

Kuning

Dalam karya-karya di atas, warna kuning digunakan untuk merepresentasikan hal yang negatif dan positif. Penggunaan warna kuning hanya digunakan secara positif tanpa ada penggunaan negatif dalam animasi *Colourful*. Penggunaan warna kuning secara negatif dalam animasi *A Small Step* dan *Art Block* sama-sama digunakan untuk merepresentasikan rasa sakit dan kepengecutan. Sementara penggunaan positif merepresentasikan senang, harapan dan kehangatan, ketiga implementasi ini ada di dalam ketiga animasi.

Ungu

Dalam karya-karya di atas, warna ungu digunakan untuk merepresentasikan perasaan atau *mood* yang negatif, berupa kesedihan, kemarahan dan kematian. Ketiga karya tidak menggunakan warna ungu untuk merepresentasikan perasaan yang positif sama sekali.

Biru

Dalam animasi *A Small Step* dan *Art Block*, warna biru hanya digunakan untuk merepresentasikan perasaan yang negatif yaitu kesedihan atau depresi dan ketidakpercayaan terhadap diri sendiri. Berbeda dengan animasi *Colourful* yang menggunakan warna biru untuk merepresentasikan perasaan yang positif yaitu rasa aman dan nyaman.

Hitam dan Putih

Dalam animasi *Art Block* dan *Colourful*, warna hitam dan putih digunakan untuk merepresentasikan perasaan yang negatif yaitu kematian, rasa hampa, depresi dan nasib yang malang.

Merah

Dalam animasi *Art Block*, warna merah digunakan untuk merepresentasikan perasaan yang negatif yaitu bahaya dan peperangan. Sementara di dalam animasi *Colourful*, warna merah

digunakan untuk merepresentasikan perasaan yang positif yaitu cantik dan feminin.

Oranye

Warna oranye hanya digunakan dalam animasi *Art Block* untuk merepresentasikan perasaan yang negatif yaitu bahaya. a

Hijau

Warna oranye hanya digunakan dalam animasi *Art Block* untuk merepresentasikan perasaan yang negatif yaitu rasa mual atau sakit.

Kesimpulan Hasil Analisis Data

Dari hasil analisis wawancara dan analisis karya sejenis, dapat disimpulkan bahwa perasaan yang dirasakan oleh para animator ketika sedang mengalami *creative block* adalah rasa marah, frustrasi dan sedih. Warna yang dapat merepresentasikan perasaan ini adalah ungu, hitam dan biru karena umumnya dalam konotasi yang negatif, warna-warna ini merepresentasikan perasaan sedih, hampa dan depresi. Ketika sudah keluar dari masa *creative block*, para animator umumnya merasakan rasa lega, senang dan bersemangat. Warna yang dapat merepresentasikan perasaan ini berdasarkan analisis di atas adalah kuning atau biru yang dalam konotasi positif dapat merepresentasikan perasaan aman, nyaman dan senang.

Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Pesan yang disampaikan di dalam animasi 2D "MERAKI" adalah bagaimana *creative block* dapat berdampak kepada animator dan bagaimana pula cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pesan ini juga disampaikan kepada orang-orang yang berada di sekitar animator, seperti keluarga atau kerabat agar dapat membantu animator ketika sedang berada di dalam sebuah situasi *creative block* karena umumnya orang-orang yang tidak berkecimpung di dalam bidang kreatif tidak mengetahui apa itu *creative block* dan dampak emosi yang diberikan oleh masalah tersebut. Pesan akan disampaikan melalui penggunaan warna dalam proses *editing* menyesuaikan dengan teori mengenai warna yang telah dikemukakan oleh Feisner dan Reed dalam buku *Colour Studies*. Dalam masing-masing warna, pesan dapat disampaikan karena simbolisasinya.

Konsep Kreatif

Pada perancangan *digital editing* untuk *mood* dan suasana dalam animasi 2D MERAKI penulis melakukan Langkah-langkah seperti melakukan kajian visual, observasi visual, mencari referensi, *editing*, alternatif, dan terakhir adalah finalisasi pada perancangan *digital editing* untuk

animasi 2D MERAKI.

Konsep Media

Media utama yang penulis gunakan dalam pengerjaan *digital editing* untuk animasi 2D MERAKI adalah *Adobe After Effects*. Aplikasi ini berguna untuk menambahkan VFX berupa *lighting*, *shading* untuk warna ke dalam animasi yang masih warna dasar atau *base colour*.

Proses Perancangan

Pembagian Asset

Animasi yang telah digambar akan di-export menjadi sebuah file *transparent image sequence* yaitu gabungan gambar tanpa latar belakang. Dalam perancangan animasi Meraki, *shading* dilakukan dalam proses pasca-produksi, maka animasi yang dibuat dalam bentuk *flat colour* atau hanya warna dasarnya saja. Hal ini dilakukan agar proses pewarnaan menjadi lebih mudah dan jika terdapat kesalahan dalam pewarnaan *flat colour* dapat diperbaiki di dalam proses pasca-produksi.

Shot Assembly

Dalam perancangan *editing* adalah melakukan penggabungan animasi karakter dan *background* menggunakan After Effects.

Background Shading

Selanjutnya adalah pemberian *shading* pada *background* menyesuaikan dengan kebutuhan *shot*, dalam *shot* ini, sedang terjadi adegan yang sedih, maka *shading* dibuat lebih gelap. *Layer setting* yang digunakan adalah *multiply*.

Background Colour

Selanjutnya adalah pemberian *lighting* pada *background* menyesuaikan dengan kebutuhan *shot*, dalam *shot* ini, pencahayaan datang dari lampu tidur yang berada atas meja tidur, maka *lighting* diletak di ujung frame hingga memberikan kesan arah cahaya dari meja. *Layer setting* yang digunakan adalah *soft light*.

Character Colouring

Selanjutnya adalah pemberian *lighting* dan *shading* pada karakter yang menyesuaikan dengan warna yang telah diberi kepada *background* sehingga menjadi selaras. Dalam *shot* ini, karakter diberikan warna yang lebih gelap sebagai *shading* dan warna terang sebagai *lighting* yang menyesuaikan dengan warna yang telah diberikan di dalam *background*.

Hasil Perancangan

Setelah melalui proses eksplorasi dan perancangan, berikut merupakan hasil dari perancangan *digital editing* untuk *mood* dan suasana. Berikut adalah palet warna yang digunakan dalam animasi 2D Meraki, yang pertama adalah kumpulan warna ungu. Warna ungu di sini digunakan untuk menyimbolkan meratapi atau kesedihan dan kemarahan karakter utama yang sedang mengalami *creative block*. Kemudian palet berwarna oranye, warna-warna ini digunakan dengan dicampurkan dengan warna ungu untuk mempertegas konflik pemeran utama dengan *creative block* dan juga konflik dengan saudaranya karena warna oranye memiliki arti kelancangan dan bahaya. Selanjutnya terdapat penggunaan warna kuning yang muncul ketika karakter utama sedang bertengkar dengan saudaranya menggunakan *sticky notes*. Dalam adegan ini, warna kuning digunakan untuk menyimbolkan rasa sakit, pengkhianatan dan pecundang dikarenakan pertengkaran dan karakter utama yang enggan langsung berbicara dengan saudaranya. Selain itu, warna kuning juga digunakan dalam adegan dimana karakter utama sedang merasa gugup namun terdapat sebuah harapan untuk menang, warna kuning pun digunakan untuk menyimbolkan harapan dan optimisme. Selanjutnya, terdapat warna putih yang digunakan untuk di saat pemeran utama dan saudaranya sedang bekerja sama, warna putih digunakan karena menyimbolkan kedamaian. Warna putih juga digunakan dalam adegan terakhir dimana pemeran utama tampak telah menang perlombaan dan lingkungan kamarnya yang sudah rapi, warna putih disini menyimbolkan kelahiran karena karakter utama seolah terlahir kembali. Selain warna putih, ada pula penggunaan warna hitam pada bagian dimana pemeran utama sedang berada di atas panggung. Warna hitam digunakan untuk menyimbolkan misteri tentang siapa yang akan menang di dalam perlombaan tersebut.

Palet Warna dan *Colour Key*







KESIMPULAN

Dari seluruh data yang telah dikumpulkan mengenai *creative block*, penulis dapat menyimpulkan bahwa *creative block* dapat terjadi kepada siapa saja dan dalam kondisi apa saja. Dengan banyaknya kejadian *creative block* di kalangan orang-orang kreatif seperti animator, ada perlunya untuk mempelajari cara mengatasinya dan cara mengelola perasaan yang sedang dirasakan saat sedang mengalami *creative block* itu sendiri.

Mood dan suasana hati seorang animator sangat dipengaruhi jika sedang mengalami *creative block*, dari pengalaman para animator yang telah penulis tanyakan, *creative block* juga dapat memicu beberapa hal yang tidak baik seperti melakukan hal-hal dengan gegabah atau sembarangan karena didorong oleh rasa marah dan kesal sampai juga kepada perasaan ingin mengakhiri hidup atau putus asa. *Creative block* juga dapat membuat seseorang merasakan berbagai macam perasaan seperti sedih, marah, kesal, jengkel, malas dan lain sebagainya.

Editing dalam animasi Meraki mengenai *creative block* ini dilakukan untuk mendukung serta memperkuat visualisasi emosi yang sedang dirasakan oleh pemeran utamanya yaitu Ares yang dimana ia merupakan seorang mahasiswa animasi yang sedang mengikuti sebuah lomba *motion graphic*. Sebelum melakukan *editing*, penulis melakukan wawancara dengan beberapa animator dan mahasiswa animasi di daerah Bandung, Jawa Barat. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam perasaan seperti apa yang dirasakan saat sedang mengalami *creative block*. Kemudian, penulis melakukan studi pustaka mengenai warna dan simbolisasi warna untuk digunakan di dalam animasi Meraki agar dapat mempertegas dan memperkuat visualisasi perasaan, emosi serta mood sang karakter di dalamnya.

SARAN

Laporan ini dibuat untuk membahas tentang *mood* dan suasana hati animator yang sedang mengalami *creative block* dan bagaimana *editing* dalam animasi dapat mempertegas kedua hal tersebut. Penulis berharap agar tugas akhir mengenai perancangan *editing* untuk animasi 2D “MERAKI” ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang merupakan orang-orang kreatif atau kerabat dari orang-orang kreatif, agar mengetahui bahwa *creative block* merupakan hal yang sangat serius dan dapat berdampak kepada seseorang jika tidak ditangani dengan baik. Penulis juga berharap agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat juga bagi mahasiswa yang mengambil atau

mengerjakan topik yang berhubungan dengan *creative block* agar dapat dijadikan patokan atau referensi untuk kedepannya. Selain itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai creative block agar dapat menginformasikan dampak psikologi dari creative block terhadap orang-orang yang mengalaminya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Anggar Erdhina & Tresna, Satria Budiana. *Colour Analysis Look and Mood in Visual Storytelling Animation Film Spirited Away. International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies Vol. 4.* 2022.
- Amsari, Syahrul & Anggara, Windu. 2023. *Ekonomi Kreatif*. Umsu Press.
- Bradley, Steven. *CSS Animations and Transitions for The Modern Web*. 2014. Adobe Pr.
- Compesi, Ronald. *Video Field Production and Editing*. 2015. Focal Press.
- Corsaro, Sandro. *The Flash Animator*. 2002. New Riders Pub.
- Dunham, Richard E. *Stage Lighting Second Edition : The Fundamentals*. 2018. Routledge.
- Leslie, Esther. *Animation and History*. 2014.
- Feisner, Edith Anderson & Reed, Ron. *Color Studies*. 2014. Fairchild Books.
- Freeman, Heather D. *The Moving Image Workshop*. 2017. Fairchild Books.
- Gallay, Lilian Hemingway. *Understanding and Treating Creative Block in Professional Artists*. 2013. ProQuest Dissertations Publishing.
- Grant, Adam M. & Berry, James W. *The Necessity of Others Is The Mother of Invention : Instrinsic and Prosocial Motivations, Perspective Talking, and Creativity*. 2011.
- Gumelar, Michael Sega. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. 2018. An1image.
- Haller, Chiara Simone & Courvoisier, Sophie Delphine. *Personality and Thinking Style in Different Creative Domains*. 2010.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. 2011. Erlangga.
- Katalikarn, Jasmine & Tanzillo, Michael. *Lighting for Animation : The Art of Visual Storytelling*. 2016. Routledge.
- Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. 2002. CV Remaja.
- Rose, Mike. 1984. *Writer's Block : The Cognitive Dimension. Studies in Writing*

& *Rhetoric*. College Composition and Communication.

Ryan, Richard M. & Deci, Edward L. *Self-Determination Theory and The Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. 2000.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2016. PT Alfabet.

Suyanto, M. *Visual Effects of Oscar Winners and Box Office*. 2021. Andi Offset.

Soenyoto, Partono. *Animasi 2D*. 2017. PT Elex Media Komputindo.

Smith, Jonathan A. *Qualitative Psychology : A Practical Guide to Research Methods*. 2003. SAGE.

Pramistawari, Ajeng. *Ingat, Ekspresi Wajah Wanita Cermin Isi Hatinya*. 2015.

Banguntapan FlashBooks.

Wells, Paul. *Understanding Animation*. 1998. Psychology Press.

Webster, Chris. *Animation : The Mechanics of Motion*. 2005. Focal Press.