

Digital Watercolor Techniques in Influencing Visuals in Concept Art

Teknik Digital *Watercolor* dalam Memengaruhi Visual pada *Concept Art*

Hilmy Farras Muhammad

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bantul, Indonesia

Email: hilmyfarrasm@gmail.com

Abstract

In the world of digital art, Concept Art is a very important initial step in creating works, especially in animated films. This study aims to explore the use of watercolor art style in creating concept art, especially in animated films, and to analyze effective techniques in creating distinctive visuals in concept art. This study uses a quantitative descriptive method with an online survey, by collecting data from respondents who are experts in digital art regarding art style preferences related to watercolor techniques in concept art. The results showed that more respondents chose coloring with medium color thickness, cool color temperature, and low saturation. In addition, the use of soft brushes, unobtrusive color filters, and wet flat wash techniques with wet-on-wet gradation and soft grading are considered the most effective in creating aesthetic visuals. This study is expected to provide an overview of watercolor art styles that are suitable for improving visual quality in developing concept art for animated films.

Keywords: *watercolor, aesthetics, visual, digital art*

Abstrak

Dalam dunia seni digital, *concept art* adalah langkah awal yang sangat penting dalam pembuatan karya, terutama pada film animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan *artstyle watercolor* dalam pembuatan *concept art*, khususnya pada film animasi, dan untuk menganalisis teknik-teknik yang efektif dalam menciptakan visual yang khas pada *concept art*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan survei online, dengan mengumpulkan data dari responden yang ahli dalam seni digital mengenai preferensi *artstyle* terkait teknik *watercolor* dalam *concept art*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden lebih memilih pewarnaan dengan ketebalan warna sedang, suhu warna dingin, dan saturasi rendah. Selain itu, penggunaan brush soft, filter warna yang tidak mencolok, dan teknik flat wash basah dengan gradasi *wet on wet* serta grading lembut dianggap paling efektif dalam menciptakan visual yang estetik. Penelitian ini diharapkan dapat memberi penggambaran *artstyle watercolor* yang cocok dalam meningkatkan kualitas visual dalam pengembangan *concept art* untuk film animasi.

Kata Kunci: cat air, estetika, visual, seni digital

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia seni digital, *concept art*

merupakan tahap krusial dalam menciptakan sebuah karya, terutama

pada film animasi. Ini adalah langkah awal yang berfungsi sebagai panduan visual untuk menyampaikan ide, suasana, dan gaya keseluruhan produksi. Salah satu tren yang menonjol dalam lima tahun terakhir adalah penggunaan gaya seni *watercolor*, khususnya dalam film animasi. Gaya ini menghadirkan estetika lembut, organik, dan emosional.

Teknik *watercolor* memungkinkan penciptaan tekstur unik, gradasi warna yang halus, serta atmosfer yang penuh kehangatan, menjadikannya alat yang efektif untuk menghidupkan dunia fantasi dan narasi emosional. Dalam proses pembuatan *concept art*, *watercolor* sering digunakan untuk mengeksplorasi suasana dan palet warna, menciptakan dunia visual yang konsisten sebelum diterjemahkan ke dalam tahap produksi digital. Selain itu, tren ini juga meluas ke film animasi 3D yang menggunakan tekstur bergaya *watercolor* untuk memberikan nuansa unik dan estetik. Contohnya adalah *Venezia, la più antica città del futuro*, yang memanfaatkan tekstur cat air untuk menghadirkan visual yang artistik dan mendalam, meskipun dalam format animasi 3D.

Pendekatan ini memberikan kesan seni tradisional yang tidak hanya menarik secara estetik tetapi juga menambah kedalaman artistik pada cerita. Hal ini membuktikan bahwa seni tradisional seperti *watercolor* tetap relevan, bahkan menjadi elemen pembeda yang mampu meningkatkan nilai artistik dalam dunia sinematik modern.

Cat air menciptakan lapisan warna transparan yang menghasilkan

kesegaran, kejernihan, dan kilau yang tidak dapat ditandingi oleh media lain (DK, 2020). Keunikan cat air terletak pada transparansi warnanya serta sifatnya yang bebas dari minyak, sehingga mampu menghasilkan warna yang lebih terang dibandingkan dengan cat akrilik atau minyak.

Teknik cat air juga menawarkan fleksibilitas bagi seniman untuk menciptakan elemen unik dan menarik dalam *concept art* mereka. Misalnya, metode *wet-to-wet* memungkinkan warna berpadu dengan mulus, menghasilkan transisi lembut yang ideal untuk latar belakang dan efek atmosferik (Louise, D, 2024). ini memberikan keleluasaan dalam menciptakan visual yang ekspresif dan lembut, menjadikannya pilihan yang tepat untuk visualisasi estetik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi penggunaan gaya seni cat air pada *concept art*, serta mengembangkan teknik ini sebagai elemen dalam *visual development* yang dapat meningkatkan apresiasi terhadap karya visual secara estetik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode *online polling* untuk mengumpulkan data dari responden yang ahli di bidangnya. Pendekatan ini cocok untuk penelitian yang fokus pada pengumpulan informasi faktual tentang kondisi atau fenomena tertentu di sekitar kita (Sukmadinata, N. S. 2011).

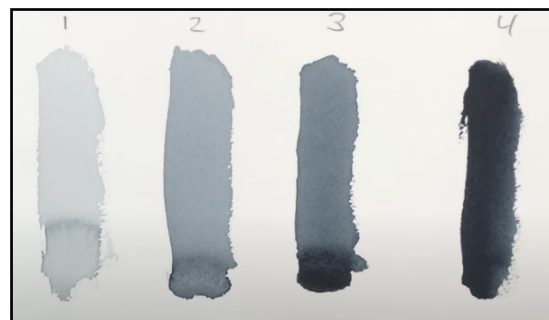
Metode *online polling* memungkinkan pengumpulan data secara efisien melalui media digital,

menjangkau responden secara luas, dan memberikan fleksibilitas waktu dalam pengisian. Hal ini juga dapat menghasilkan respons yang lebih cepat, memungkinkan respons adaptif di mana pertanyaan dapat diubah sesuai dengan masukan pengguna (Watt, Van Den Berg, 1995), serta dapat mengurangi kelelahan dengan penggunaan metode respons klik yang mudah dengan grafik berwarna (Bonk, 2003).

Data kuantitatif adalah data numerik yang dapat dihitung secara akurat. Salah satu contoh data numerik dalam metode penelitian kuantitatif yaitu hasil survei responden (Sukmadinata, N. S. 2021). Penggunaan teknologi digital dalam survei mampu meningkatkan aksesibilitas terhadap responden dan mengurangi biaya operasional penelitian. Namun, pemilihan sampel dan perancangan instrumen penelitian harus dilakukan secara cermat untuk meminimalisir bias (Couper, M. P, 2000).

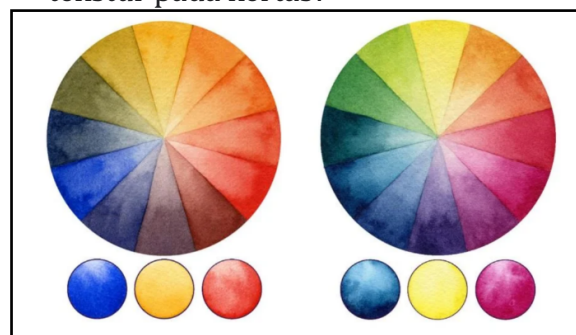
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperlukan pada penelitian ini diperoleh melalui survei untuk memvalidasi apakah tujuan dari penggunaan art style watercolor pada concept art telah mencapai hasil yang diinginkan. Survei dilakukan kepada responden yang mengerti dalam dunia seni digital. Survei tersebut memaparkan beberapa gambar yang menggunakan teknik watercolor dan menanyakan pilihan warna yang dianggap paling cocok untuk digunakan dalam pewarnaan concept art. Berikut pertanyaan survei yang digunakan pada penelitian ini.



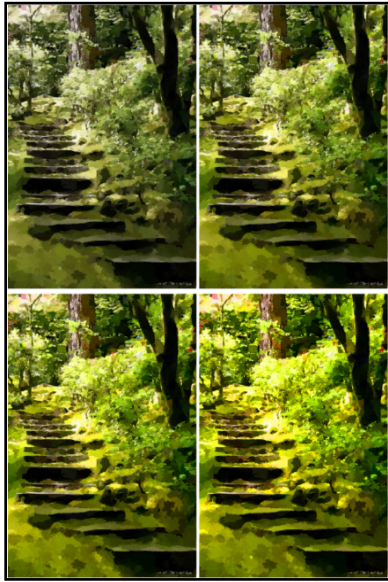
Gambar 1. *watercolor* pada medium kertas

- a. Dari gambar diatas, menurutmu mana ketebalan yang cocok dengan tekstur pada kertas?



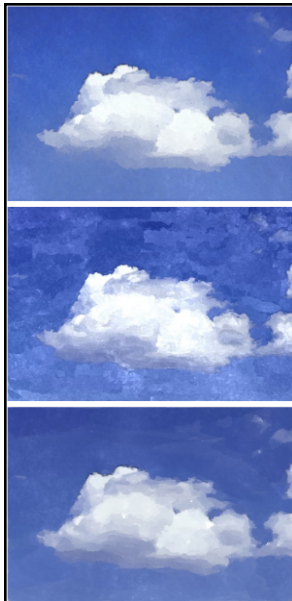
Gambar 2. Temperatur warna dengan *watercolor*

- b. Dari gambar diatas menurutmu mana temperatur warna yang terlihat lebih cocok jika digunakan pada pembuatan *concept art* dengan *artstyle watercolor*?



Gambar 3. Saturasi warna pada *watercolor*

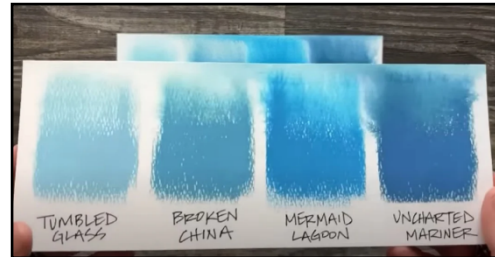
- c. Dari gambar diatas menurutmu mana saturasi yang terlihat lebih cocok jika digunakan pada pembuatan *concept art* dengan *artstyle watercolor*?



Gambar 4. Tipe *artstyle* pada *watercolor*

- d. Dari gambar diatas menurutmu

mana tipe *artstyle* yang terlihat lebih cocok jika digunakan pada pembuatan *concept art* dengan *artstyle watercolor*?



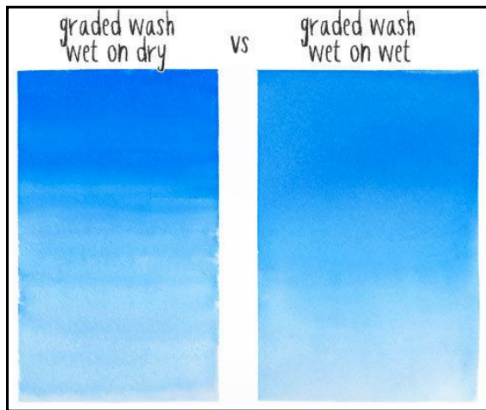
Gambar 5. Tipe warna filter pada *watercolor*

- e. Dari gambar di atas menurutmu mana warna filter yang terlihat lebih cocok jika digunakan pada *concept art* dengan *artstyle watercolor*?



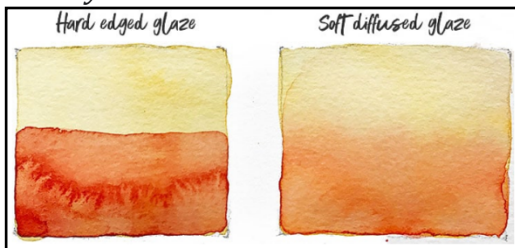
Gambar 6 Tipe *flat wash* pada *watercolor*

- f. Dari gambar diatas menurutmu mana tipe *flat wash* yang terlihat lebih cocok jika digunakan pada pembuatan *concept art* dengan *artstyle watercolor*?



Gambar 7. Tipe *graded wash* pada *watercolor*

- g. Dari gambar tersebut menurutmu mana tipe *grading* yang terlihat lebih cocok jika digunakan pada pembuatan *concept art* dengan *artstyle watercolor*?



Gambar 8. Tipe *glaze* pada *watercolor*

- h. Dari gambar diatas menurutmu mana tipe *glazing* yang terlihat lebih cocok jika digunakan pada pembuatan *concept art* dengan *artstyle watercolor*?



Gambar 9. Tipe *glaze* pada *watercolor*

Hasil survei menunjukkan sejumlah data angka dari masing-masing responden. Data tersebut kemudian diolah menjadi persentase dan dianalisis secara deskriptif. Dari analisis tersebut, ditemukan bahwa untuk menciptakan visual yang estetik pada *concept art* dengan gaya *watercolor*, mayoritas audiens memilih pewarnaan yang cukup tebal (34,3%) dengan *color temperature* yang cenderung *cold* (51,4%) serta saturasi yang sedikit rendah (48,6%). Selain itu, penggunaan *brush soft* dengan *filter warna* yang tidak terlalu mencolok dianggap paling cocok (37,1%).

Dalam aspek *blocking warna*, audiens lebih menyukai tekstur yang menggunakan teknik *flat wash brush* basah (51,4%) dengan gradasi *wet on wet* (60%). Untuk *blending warna*, preferensi audiens cenderung pada gradasi lembut atau *soft grading* (80%) dengan pewarnaan tipe gradasi yang halus (85,7%). Dengan demikian, teknik *watercolor* ini dinilai efektif dalam menciptakan visual *concept art* yang sesuai dengan gaya seni *watercolor* yang diinginkan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini dapat mengidentifikasi dan mengeksplorasi penggunaan gaya seni cat air yang cocok pada *concept art*, serta menganalisis teknik-teknik yang sesuai untuk menghasilkan visual yang estetik. Secara keseluruhan, penggunaan teknik *watercolor* dapat digunakan pada *concept art*, namun dapat diubah sedemikian rupa dengan banyaknya *artstyle watercolor* yang

ada, dapat menghasilkan gaya dan efek artistik yang unik dengan ciri khas masing-masing.

SARAN

Pada bagian pertanyaan dalam survei online, sebaiknya dihindari penggunaan gambar yang mencakup film atau animasi dengan *artstyle* tertentu, karena hal tersebut dapat menimbulkan bias. Responden mungkin lebih cenderung memilih film atau animasi berdasarkan kualitas cerita atau pengalaman menonton, bukan pada aspek *artstyle* yang sedang dibahas. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa pertanyaan tetap terfokus pada elemen yang relevan, tanpa terpengaruh oleh preferensi pribadi terkait cerita atau aspek visual lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Louise De Masi's (2024) "The Versatility of Watercolour: A Journey Through Painting Styles"

DK Publishing (2020). Watercolor Techniques for Artists and Illustrators

Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Watt, D., & Van Den Berg, M. (1995). *The Use of Online Surveys in Educational Research*. *British Journal of Educational Technology*, 26(3), 179-185.

Bonk, C. J. (2003). *Online Learning: Emerging Technologies and Applications*. Prentice Hall.

Couper, M. P. (2000). *Web Surveys: A Review of Issues and Approaches*. *Public Opinion Quarterly*, 64(4), 464-494.

Sukmadinata, N. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Bandung: Alfabeta.

Couper, M. P. (2000). *Web Surveys: A Review of Issues and Approaches*. *Public Opinion Quarterly*, 64(4), 464-494.