



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film animasi berjudul “Lucy” merupakan film animasi dengan genre *slice of life*. Teknik animasi yang digunakan merupakan 2 Dimensi (2D) dengan target penonton 15 tahun ke atas. Teknik ini dipilih dengan tujuan agar dapat menjelaskan secara detail pesan dalam cerita. Film ini berdurasi satu menit empat puluh lima detik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Observasi film, wawancara dengan ps serta penderita *social anxiety*, dan teori.

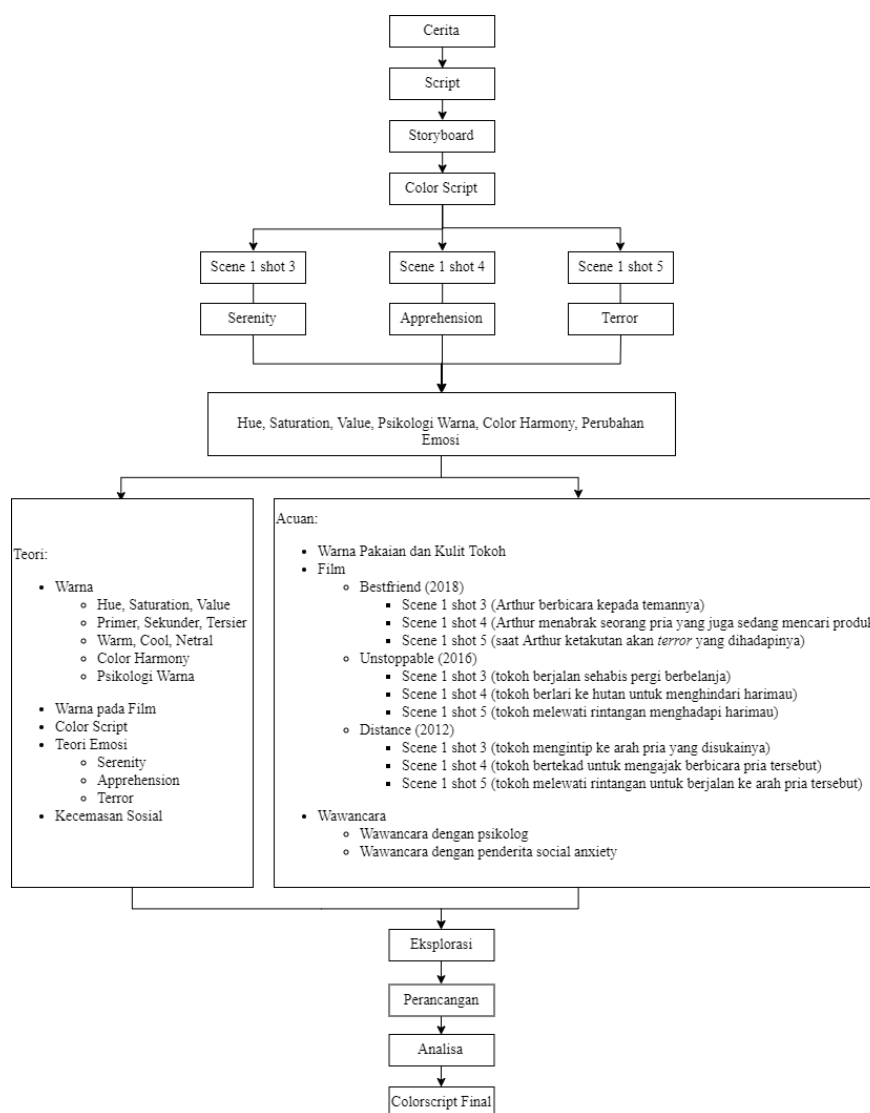
3.1.1. Sinopsis

Lucy adalah seorang mahasiswi yang mengalami *social anxiety* terutama karena bentuk tubuhnya yang tidak ideal. Hal ini tentunya mengganggu kelangsungan hidupnya selama di perkuliahan. Suatu saat ia sedang menyantap makan siangnya sendirian. Tiba-tiba ada 2 orang mahasiswa lain yang duduk di seberang Lucy sedang tertawa satu sama lain. Lucy yang tidak nyaman langsung berhalusinasi dan sekelilingnya berubah. Tubuh Lucy menjadi besar dan sejajar dengan gedung-gedung di sekitarnya. Ia menjadi takut karena orang menunjuk-nunjuk dirinya yang besar. Lucy pun berlari sampai tersandung. Tiba-tiba ia berada di ruang kosong sangat gelap sambil menangis. Kemudian sayup-sayup terdengar suara teman Lucy memanggil. Perlahan Lucy tersadar bahwa semuanya hanya ada dalam pikiran dirinya saja dan tidak benar-benar terjadi.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti untuk merancang *colorscript* pada *scene* yang mengalami perubahan emosi tokoh utama, ketika tokoh utama merasa aman dengan kesendiriannya di kantin kampus, kemudian mulai waswas dengan keadaan sekitar sehingga muncul rasa ketidakamanan.

3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3. 1. Skematika Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahapan kerja dimulai dari pembuatan cerita. Setelah cerita rampung, mulai dibuat script dan *storyboard*. Dengan adanya *storyboard*, penulis mulai membuat *color script*. *Color script* dibuat sebagai penentu awal penulis dalam mengatur suasana dan perubahan emosi dalam cerita. Setelah *color script* awal dibuat, penulis mulai menentukan adegan yang ingin dibahas, dalam hal ini adalah warna.

Adegan yang akan dibahas adalah *Scene 1 shot 3*, *Scene 1 shot 4*, dan *scene 1 shot 5*. Adegan yang berurutan dikarenakan penulis ingin membahas mengenai perubahan emosi tokoh memulai *color script*. Maka dari itu, penulis mulai mencari teori-teori warna, seperti komponen warna, pengelompokan warna, *color harmony* dan psikologi warna. Selain teori warna, penulis juga mencari mengenai warna dalam film, *color script*, dan teori emosi. Dalam membahas teori emosi, penulis hanya memaparkan tiga emosi saja, sebab itulah yang menjadi pembahasan penulis dalam laporan ini. Tiga emosi yang dibahas adalah *serenity*, *apprehension*, dan *terror*. Pembahasan penulis berfokus kepada warna dan emosi sebab perancangan yang akan dibuat berupa *color script* untuk menunjukkan perubahan emosi. Dalam hal ini acuan emosi yang diambil adalah dari teori Plutchik dengan roda emosinya. Selain itu penulis juga mengacu kepada psikologi warna dan *color harmony* serta tingkat *hue*, *saturation*, *value*.

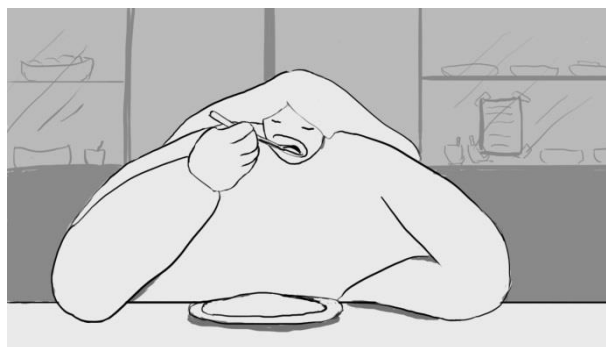
Perancangan ini akan berfokus kepada tiga *shot* yang memiliki emosi berbeda yaitu *scene 1 shot 3*, *scene 1 shot 4*, dan *scene 1 shot 5*. Penulis melakukan observasi referensi untuk mempelajari *hue*, *saturation*, dan *value* dari referensi film tersebut. Observasi referensi digunakan untuk keselarasan antara teori dengan film-film yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, penulis juga

melakukan beberapa wawancara. Wawancara dilakukan dengan ahli yaitu psikolog dan penderita *social anxiety* untuk dapat mengetahui secara langsung sesuai dengan pengalaman yang dialami oleh penderita *social anxiety*. Setelah itu penulis akan membuat *pre-color script* dan membuat eksperimen perancangan. Perancangan akan berakhir di *color script final* yaitu dengan analisa yang telah dilakukan oleh penulis dengan membandingkan warna pada referensi dan teori.

3.3. Konsep Visual

Batasan masalah yang dipilih dalam perancangan *color script* merupakan adegan awal cerita sampai adegan sebelum puncak masalah. Adegan ini dipilih untuk menunjukkan perubahan emosi tokoh yang ditunjukkan dari *shot-shot* yang telah dipilih. Perubahan emosi tokoh yang dimaksud adalah perubahan emosi yang awalnya damai dan tenteram, kemudian menjadi waswas sehingga muncul rasa ketidakamanan.

1. *Scene 1 Shot 3*



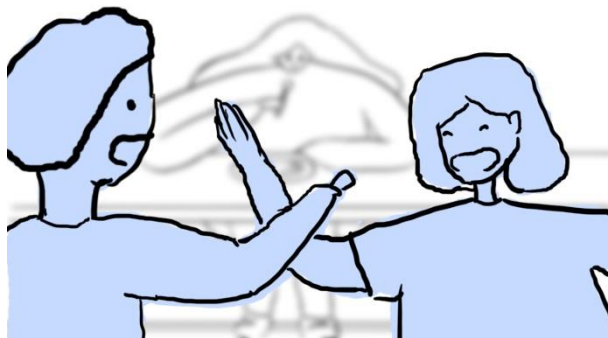
Gambar 3. 2. *Storyboard Scene 1 Shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Scene 1 shot 3 merupakan adegan awal ketika tokoh Lucy duduk sendirian di kantin. Lucy sedang asyik menyantap jajanan di kantin yang telah ia

beli sebelumnya. Ketenangan yang Lucy rasakan timbul dari lancarnya rencana untuk makan di kantin. Mulai dari makanan yang ia sukai, suasana yang nyaman, serta tidak adanya perhatian orang lain yang tertuju padanya. Dalam adegan ini, suasana yang ingin ditampilkan adalah rasa nyaman dan tenang Lucy saat ia sedang menikmati makanannya.

2. *Scene 1 shot 4*

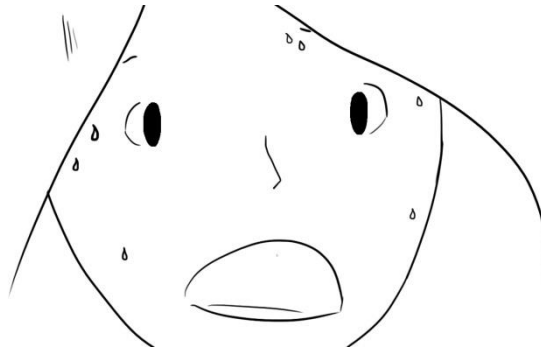


Gambar 3. 3. *Storyboard Scene 1 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Scene 1 shot 4 merupakan adegan saat Lucy mendengar suara orang-orang berdatangan sambil bersenda gurau. Pada adegan ini Lucy masih pada posisi makan namun ia mulai merasa waswas sebab orang-orang yang datang tertawa satu sama lain. Ketenangan Lucy mulai hilang sebab ia merasa tawa orang lain tersebut tertuju padanya. Ia mulai merasa dirinya sedang dibicarakan sehingga Lucy akhirnya tidak dapat lagi menikmati makanan yang sedang ia santap.

3. *Scene 1 shot 5*



Gambar 3. 4. *Storyboard Scene 1 shot 5*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Scene 1 shot 5 merupakan saat dimana tokoh Lucy merasa insecure dengan dirinya. Apabila *shot* sebelumnya menggunakan medium *longshot* yang menyorot interaksi antara Lucy dan keadaan kantin, *shot close up* ini lebih fokus pada ekspresi wajah Lucy yang ketakutan sampai mengeluarkan keringat. Dengan demikian suasana yang ingin disampaikan adalah ketegangan intense tokoh Lucy yang muncul karena rasa takut dan insecure yang memuncak.

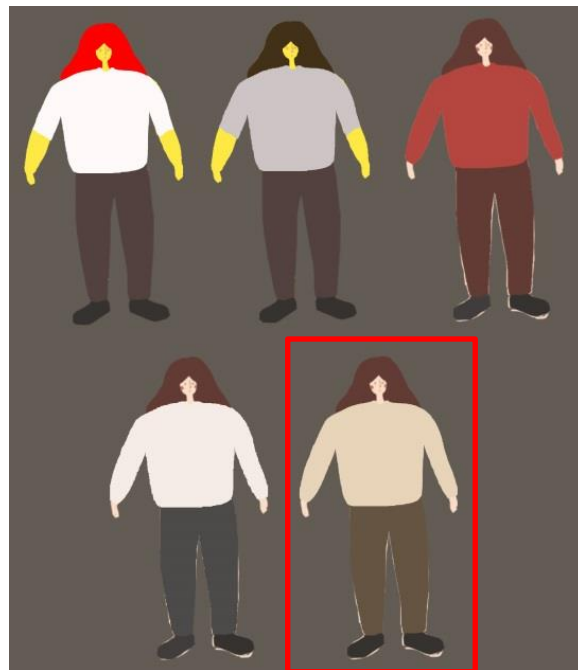
3.4.Acuan

Dalam perancangan *color script* ini penulis menggunakan *hue*, *saturation*, dan *value*, psikologi warna, dan teori *color script* sebagai acuan. Selain itu penulis juga melakukan wawancara dengan psikolog dan penderita *social anxiety* sebagai data tambahan untuk memperkuat emosi yang hendak dicapai sesuai dengan pengalaman yang diceritakan oleh penderita *social anxiety*. Di samping itu penulis menggunakan referensi dari film yang memiliki emosi serupa. Teori yang telah ditulis akan dicocokkan dengan beberapa referensi film yang memiliki suasana

mirip seperti karya film yang akan dibuat. Setiap referensi film yang diambil mewakili tiga *shot* yang hendak dibahas. Hal ini dikarenakan penulis ingin mengetahui perubahan warna untuk menggambarkan emosi dari setiap referensi film.

3.4.1. Warna Pakaian dan Kulit Tokoh

Warna pada pakaian dan kulit tokoh mengacu pada eksplorasi yang dibuat oleh pembuat tokoh. Warna pakaian dan kulit tokoh tidak termasuk dalam pembahasan tugas akhir ini sehingga penulis hanya menjadikannya sebagai acuan untuk eksplorasi shot.



Gambar 3. 5. Eksplorasi Warna Pakaian dan Kulit Tokoh

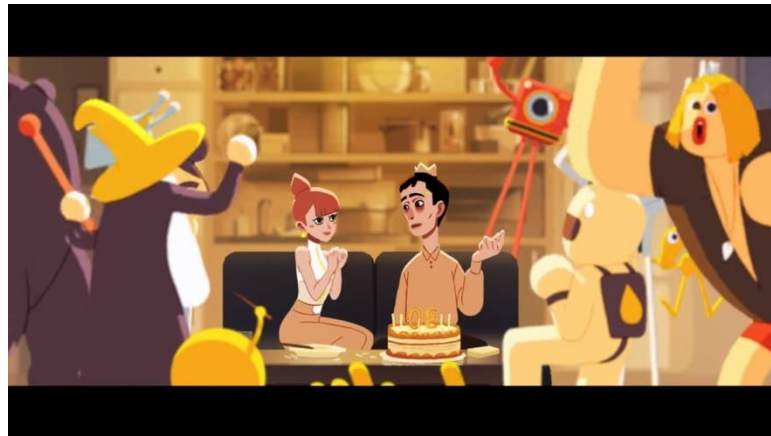
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.4.3. Referensi film

1. Best Friend (2018)

Best Friend merupakan film animasi pendek yang bercerita mengenai seorang pria kesepian bernama Arthur. Arthur memiliki ketergantungan pada sebuah produk tetes mata yang menjanjikan kebahagiaan dari seorang teman virtual. Saat ia meneteskan produk tersebut, selalu diperlihatkan munculnya beberapa tokoh lain yang membuatnya bahagia. Namun sesungguhnya tokoh lain tersebut hanya merupakan halusinasi Arthur dan kebahagiaan yang dialami hanya sesaat. Untuk mendapatkan kebahagiaannya kembali, Arthur harus meneteskan produk itu secara berkala. Pada suatu saat, Arthur tidak sengaja menginjak box yang berisi produk tetes mata itu sehingga ia menjadi panik dan segera bergegas untuk membeli produk tersebut.

a. Referensi *Scene 1 shot 3 (Serenity)*



Gambar 3. 6. *Screenshoot* Film Bestfriend untuk emosi *serenity*

(Sumber: <https://youtu.be/j01Hg4QJ6NE>)

Pada adegan ini diperlihatkan perayaan ulang tahun Arthur yang ramai. Arthur sedang berbicara kepada teman khayalannya, Cami. Ia sebenarnya

mengetahui bahwa semua yang ia lihat tidak nyata. Namun ia membiarkan ketidaknyataan tersebut terjadi sebab ia ingin merasakan kebahagiaan.



Gambar 3. 7. *Color palette* Film Bestfriend untuk emosi *serenity*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet warna yang digunakan pada adegan ini adalah ungu tua, oranye-kekuningan, oranye, krem, dan merah. *Shot* didominasi oleh warna hangat. Dalam teori Chapman (2010), warna hangat memiliki arti semangat dan kepositifan.

Warna kuning pada *shot* di atas memiliki *saturation* 88% dan *brightness* 95%. Angka tersebut cukup tinggi sehingga meski kuning tidak mendominasi, namun mata penonton akan langsung tertuju pada elemen yang menggunakan warna kuning. Selain itu warna kuning pada *shot* diatas memiliki simbol yang positif yakni kebahagiaan (Bellantoni, 2005). Namun sebaliknya Fraser dan Banks (2004) mengatakan warna kuning memiliki arti negative yaitu kegelisahan, ketakutan, depresi, dan irasional. Apabila dikaitkan dengan *shot* diatas, warna kuning terletak pada teman-teman khayalan Arthur. Hal ini dapat menjadi simbolisasi akan keirasionalan Arthur, yang mana keramaian *shot* diatas adalah palsu.

Sama halnya dengan penggunaan warna oranye yang memiliki *saturation* dan *brightness* yang tinggi, yaitu 89% dan 95%. Warna oranye mendominasi dalam *shot* tersebut sehingga menghasilkan sebuah emosi yang romantis dan hangat. Warna merah juga terdapat pada teman-teman khayalan Arthur. Menurut Bellantoni (2005), merah memiliki sifat agresif, nafsu, dan semangat. Meski tidak banyak elemen yang menggunakan warna merah pada *shot* diatas namun dengan *saturation* 88% dan *brightness* 95%, warna merah mampu menarik mata penonton untuk melihat.

Warna ungu pada adegan ini didapat dari atribut yang dikenakan teman-teman khayalan Arthur. Sesuai dengan teori Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa ungu diartikan sebagai sesuatu yang mistis dan spiritual. Meski tidak mendominasi, namun warna ungu dapat menjadi warna pendukung dalam adegan diatas.

Color harmony pada adegan diatas adalah analogous, yaitu ungu, merah, oranye, dan kuning-keoranyean. StudioBinder (2016) mengatakan bahwa *color harmony* analogous menghasilkan suasana tenang dan harmonis. Rendahnya kontras warna dalam adegan tersebut juga menghasilkan *mood* yang tenang (Katatikarn dan Tanzillo, 2016). Apabila dikorelasikan dengan adegan di atas maka suasana yang ingin dicapai pembuat film adalah suasana yang hangat dan tenang.

b. Referensi *Scene 1 shot 4 (Apprehension)*



Gambar 3. 8. *Screenshoot* Film Bestfriend untuk emosi *apprehension*

(Sumber: <https://youtu.be/j01Hg4QJ6NE>)

Adegan di atas merupakan saat Arthur mengikuti Cami karena ia dijanjikan mendapat produk tersebut. Arthur tidak peduli dengan sekitar karena ia terus fokus pada keinginannya untuk mendapatkan obat tersebut. Suasana jadi mencekam sebab ia tidak sengaja menabrak seorang pria yang juga sedang mencari produk tersebut.

H: 147	H: 39	H: 33	H: 0	H: 0
S: 17	S: 51	S: 37	S: 98	S: 0
B: 45	B: 65	B: 75	B: 45	B: 5

Gambar 3. 9. *Color palette* Film Bestfriend untuk emosi *apprehension*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet warna yang diperlihatkan adalah hijau keabuan, coklat, krem, merah, dan hitam. Pada adegan diatas didominasi warna hijau keabuan sebagai latar belakang dengan *saturation* 17% dan *value* 45%. Dalam

psikologi warna, hijau merupakan warna yang diartikan sebagai keadaan stagnan (Fraser dan Banks, 2004). Seperti bab sebelumnya dijelaskan bahwa *saturation* yang rendah menghasilkan warna yang keabu-abuan. Warna abu-abu dapat memiliki makna ketidakpercayaan diri dan hilangnya energi. *Saturation* warna hijau pada adegan diatas adalah 17% menjadikan warna hijau terlihat dull.

Coklat dan krem merupakan *hue* dasar oranye dengan percampuran. Namun warna coklat punya makna tersendiri. Menurut Edwards (2004), coklat mempunyai arti suram, sedih, dan kesengsaraan. Warna coklat pada adegan diatas dapat terlihat pada warna kulit dan pakaian Arthur dengan *saturation* 51% dan 37%, serta *brightness* 65% dan 75%. Apabila dikaitkan dengan adegan, makna coklat adalah kesuraman Arthur. Arthur menghalalkan segala cara karena telah putus asa. Ia tidak peduli dengan sekitarnya sampai tak sengaja menabrak seseorang. Ekspresi Arthur terlihat kosong dan suram.

Dalam *color harmony*, warna hijau dan oranye yang menghasilkan coklat tersebut adalah analogus. Namun tidak seperti pada teori StudioBinder (2016) yang mengatakan bahwa analogus dapat menghasilkan suasana tenang, adegan diatas justru memberi ketegangan pada penonton.

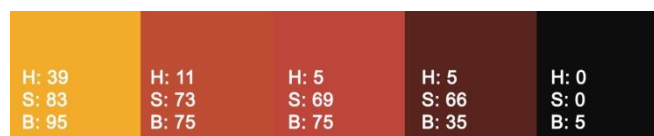
c. Referensi *Scene 1 shot 5 (Terror)*



Gambar 3. 10. *Screenshoot* Film Bestfriend untuk emosi *terror*

(Sumber: <https://youtu.be/j01Hg4QJ6NE>)

Adegan ini adalah saat Arthur ketakutan akan *terror* yang dihadapinya. Ia secara tidak langsung dipaksa untuk terus mengkonsumsi produk tersebut.



Gambar 3. 11. *Color palette* Film Bestfriend untuk emosi *terror*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *color wheel*, adegan diatas memiliki warna yang berurutan yaitu oranye, oranye-kemerahan, dan merah. *Color harmony* yang terdapat pada adegan ini merupakan analogus. Meski demikian, adegan diatas memiliki ketegangan yang sangat intens. Hal ini disebabkan oleh pemakaian warna merah yang mendominasi. *Hue* 5° merupakan warna

warm yaitu merah. Namun warna warm pada adegan diatas menjadi tegang sebab menggunakan banyak warna merah.

Warna merah pada adegan diatas memiliki tingkat *saturation* 69% dan 66%. Pada psikologi warna dapat memacu detak jantung dan memicu kegelisahan. Hal ini dikarenakan merah merupakan warna yang mencolok. Selain itu merah pada adegan diatas juga menciptakan suasana tegang dan penyerangan. Penyerangan yang dimaksud merupakan bentuk ketakutan Arthur terhadap dunianya.

Oranye yang memiliki *saturation* 83% dan *brightness* 95% pada adegan di atas merupakan hasil dari warna kuning ditambah *color mood* berwarna merah untuk semakin menunjukkan ketegangan. Oranye yang terdapat pada mata Arthur merupakan produk tetes mata yang memberikan kebahagiaan. Namun pada adegan diatas bukanlah kebahagiaan yang dihasilkan, akan tetapi ketakutan Arthur.

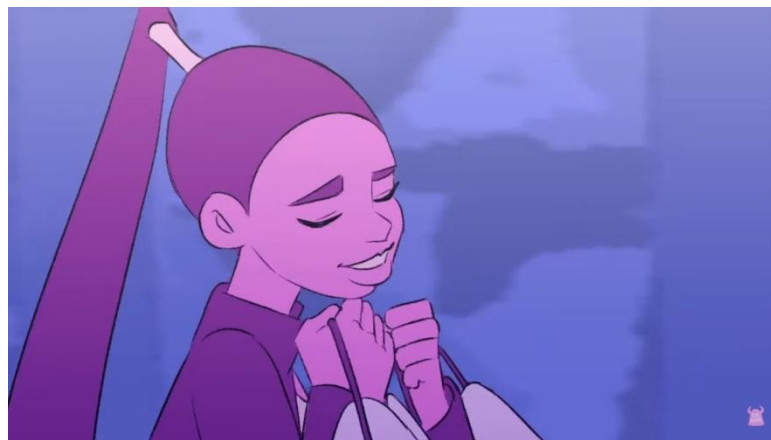
Dalam *color harmony*, adegan tersebut merupakan analogus. Meski analogus memiliki arti yang tenang dan harmonis, namun hal itu tidak ditunjukkan ada adegan di atas sebab dominasi warna merah yang memicu detak jantung dan didukung oleh *saturation* dan *value* dari warna adegan di atas membuat suasana semakin mencekam.

2. Unstoppable (2016)

Film Unstoppable merupakan sebuah film pendek yang bercerita mengenai seorang wanita yang sedang berjalan ditengah kota namun tiba-tiba menerima pelecehan seksual dari seorang pedagang yang ada di pinggiran jalan tersebut.

Awalnya ia tidak mempedulikan dan tetap berjalan, akan tetapi pedagang tersebut masih mengganggu dengan menarik tangan wanita tersebut. Karena tidak terima, wanita tersebut berbalik ke arah pedagang itu dan menghajarnya sampai terjatuh. Namun ternyata pedagang tersebut malah berbalik marah dan mengejar wanita tersebut sehingga ia menjadi ketakutan.

a. Referensi *Scene 1 shot 3 (Serenity)*



Gambar 3. 12. *Screenshot* Film *Unstoppable* untuk emosi *serenity*

(Sumber: <https://youtu.be/g8qyBqFDJzA>)

Pada adegan di atas ditunjukkan tokoh utama berjalan sehabis pergi berbelanja. Suasana yang ingin ditampilkan adalah rasa tenang dan kegembiraan *Shot* yang ditunjukkan adalah medium close up untuk menunjukkan perasaan tokoh utama yang tenang dan senang.



Gambar 3. 13. *Color palette* Film *Unstoppable* untuk emosi *serenity*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet warna pada adegan di atas adalah biru dan ungu yang memiliki tingkat *saturation* dan *brightness* yang berbeda. Warna biru dan ungu pada teori Chapman (2014) termasuk warna dingin. Warna-warna yang terdapat pada temperatur dingin menimbulkan rasa tenang dan rileks (Chapman, 2014).

Warna biru yang memiliki *saturation* 37% dan 56% membuat biru pada kanan palet terlihat lebih pucat dari warna palet di sebelah kiri, akan tetapi masih dalam satu *hue*. Hal ini sesuai dengan teori Fraser dan Banks (2004) yang mengatakan bahwa warna biru memiliki arti kesejukan dan ketenangan, serta teori Edwards (2004) yang mengatakan bahwa biru pucat merupakan lambang kebahagiaan. Hal tersebut dapat dilihat dari latar yang berwarna biru, di mana menimbulkan kesan tenang dan damai.

Ungu pada adegan di atas terdapat pada tokoh. Meski berbeda dengan teori psikologi warna, namun warna ungu pada adegan di atas memiliki arti positif sebab disandingkan dengan warna biru pada latar belakang. Dengan warna yang bersebelahan dalam *color wheel* membuat tingkat kontras yang rendah baik dari segi warna maupun cahaya, yang membuat suasana pada adegan menjadi harmonis. Dalam teori

StudioBinder (2016), palet warna tersebut termasuk ke dalam kategori analogus yang memiliki makna serupa. Dengan demikian emosi yang ingin dicapai adalah emosi yang menenangkan dan damai.

b. Referensi *Scene 1 shot 4 (Apprehension)*



Gambar 3. 14. *Screenshot* Film *Unstoppable* untuk emosi *apprehension*

(Sumber: <https://youtu.be/g8qyBqFDJzA>)

Adegan yang menunjukkan transisi tokoh utama dari dunia nyata menuju dunia imajinasinya. Tokoh utama merasa waswas dan menerima *terror* sehingga harus berlari ke hutan yang gelap untuk dapat menjauh dari ancaman.

H: 338 S: 64 B: 85	H: 332 S: 66 B: 75	H: 316 S: 80 B: 35	H: 316 S: 70 B: 55	H: 328 S: 70 B: 63
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gambar 3. 15. *Color palette* Film *Unstoppable* untuk emosi *apprehension*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet warna yang dihasilkan adalah merah muda dan ungu. Dengan *hue* 338°, 332°, 316°, 316°, dan 328°, dapat dikatakan adegan tersebut menggunakan warna dingin. Berbeda dengan Chapman (2014), pada teori Gurney (2010) dikatakan bahwa warna dingin menghasilkan suasana suram dan gelap. Latar belakang hitam dengan warna pada tokoh membuat adegan terasa mencekam sebab adanya kontras warna antara latar belakang dengan tokoh.

Meski terdapat warna merah pada palet warna, namun *hue* menunjukkan angka yang tinggi sehingga warna merah pada adegan di atas termasuk warna dingin. Namun hal tersebut tidak menghilangkan arti dari warna merah. Sesuai dengan adegan, warna merah memperlihatkan ketegangan dan kegelisahan. Tokoh utama ketakutan akan sesuatu yang buruk akan menyimpannya, sehingga muncul suasana tegang dan memacu detak jantung. Ungu pada teori Bellantoni (2005) memiliki kewaspadaan. Fraser dan Banks (2004) menambahkan bahwa ungu memiliki arti penindasan. Hal ini selaras dengan adegan yang intens dan mencekam.

Pada *color harmony*, perpaduan warna pada adegan di atas termasuk dalam kategori analogus. Meski demikian, kontras warna latar belakang dan tokoh utama membuat arti analogus menjadi hilang sebab adanya ketegangan yang terjadi.

c. Referensi *Scene 1 shot 5 (Terror)*



Gambar 3. 16. *Screenshot* Film *Unstoppable* untuk emosi *terror*

(Sumber: <https://youtu.be/g8qyBqFDJzA>)

Adegan saat tokoh utama melewati rintangan di hutan dan harus menghadapi harimau yang mengejanya.

H: 338 S: 81 B: 85	H: 338 S: 81 B: 65	H: 321 S: 98 B: 25	H: 190 S: 39 B: 35	H: 186 S: 53 B: 55
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gambar 3. 17. *Color palette* Film *Unstoppable* untuk emosi *terror*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet warna yang terdapat adegan di atas adalah merah, biru, dan ungu. Merah merupakan warna yang berseberangan dengan biru dan ungu. Dalam *color harmony* palet ini termasuk dalam *complementary*, sehingga seperti yang dikatakan oleh StudioBinder (2016) bahwa *color harmony* ini menghasilkan *mood* yang dramatis. Kombinasi merah yang merupakan

warm tone dan biru dengan ungu yang merupakan cool tone menghasilkan kekontrasan yang membuat tegang penontonnya.

Bellantoni (2005) mengatakan bahwa pengartian warna tergantung pada plot ceritanya. Seperti pada adegan di atas, di mana warna biru memiliki arti melankolis, dingin, dan pasif. Meski biru menghasilkan ketenangan namun karena adanya warna merah dengan *saturation* dan *value* yang tinggi, menyebabkan warna biru menjadi support color untuk merah agar terlihat lebih mencolok.

Perpaduan warna merah dan ungu (81%, 81%, 98%) yang terdapat pada tokoh dengan tingkat saturasi yang tinggi dibanding biru (39%, 53%) membuat ketegangan semakin terasa di dalam adegan tersebut. Selain itu *brightness* yang tinggi pada tokoh membuat kontras antara latar belakang(35%,55%) dengan objek utama (85%, 65%, 25%) yaitu tokoh. Warna biru yang terdapat pada cool tone, pada adegan di atas tidak lagi berarti tenang dan rileks namun suram dan gelap.

3. Distance (2012)

Film Distance adalah film pendek yang bercerita mengenai seorang gadis pemalu yang ingin mengajak berbicara laki-laki yang disukainya di sekolah. Ia melewati berbagai rintangan yang sebenarnya hanya ada di dalam pikirannya. Pada akhir cerita ia berhasil melewati rintangan tersebut dan mengajak laki-laki tersebut berbicara.

a. Referensi *Scene 1 shot 3 (Serenity)*



Gambar 3. 18. *Screenshot* Film *Distance* untuk emosi *serenity*

(Sumber: https://youtu.be/P1N_4LxusuI)

Adegan ini merupakan adegan awal saat tokoh utama hendak mengambil barang di lokernya kemudian mengintip kearah laki-laki yang ia kagumi. Awalnya sangat berat baginya untuk mengajak berkenalan. Namun ia mencoba memberanikan diri mendekati laki-laki tersebut.

H: 264 S: 23 B: 45	H: 263 S: 21 B: 15	H: 220 S: 31 B: 65	H: 45 S: 73 B: 75	H: 22 S: 40 B: 65
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------	-------------------------

Gambar 3. 19. *Color palette* Film *Distance* untuk emosi *serenity*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet warna yang terdapat pada adegan di atas merupakan biru, oranye, dan coklat. Warna biru termasuk dalam cool tone, sedangkan oranye dan coklat adalah warm tone. Dalam *color wheel* warna ini

berseberangan sehingga termasuk dalam *color harmony complementary*. Pada teori *complementary* yang dijelaskan StudioBinder (2016) dijelaskan bahwa dalam film *complementary* menghasilkan kontras dan ketegangan. Namun meski demikian, adegan di atas menjadi suram sebab memiliki tingkat *saturation* yang rendah di setiap warna dalam palet.

Warna biru merupakan spectrum terdingin dari warna sehingga tidak menghasilkan suatu emosi kehangatan dan empati (Bellantoni, 2005). Dominasi warna biru-keabuan pada adegan di atas membuat suasana menjadi pasif, ditambah dengan saturasi yang rendah membuat warna abu-abu semakin terlihat sehingga menghasilkan makna ketidakpercayaan diri seperti yang dikatakan oleh Fraser dan Banks (2004). Dengan demikian emosi yang ingin disampaikan pada adegan tersebut adalah kepasifan dan ketidakpercayaan diri tokoh utama untuk bertemu dengan laki-laki yang disukainya.

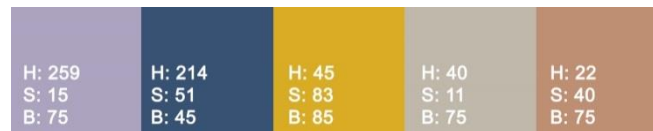
b. Referensi *Scene 1 shot 4 (Apprehension)*



Gambar 3. 20. *Screenshoot* Film *Distance* untuk emosi *apprehension*

(Sumber: https://youtu.be/P1N_4LxusuI)

Tokoh utama mulai memiliki tekad untuk mengajak laki-laki yang disukainya berbicara. Setelah mengintip di balik lokernya, ia memutuskan untuk berjalan ke arah laki-laki tersebut.



Gambar 3. 21. *Color palette* Film *Distance* untuk emosi *apprehension*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet warna yang terdapat pada adegan di atas mirip dengan pada adegan sebelumnya yaitu biru, oranye, dan coklat, dengan dominasi warna biru. Pada adegan ini dapat terlihat bahwa *brightness* mulai menunjukkan angka yang lebih tinggi dari adegan sebelumnya, yaitu 75%, 45%, 85%, 75%, 75%. Hal ini menunjukkan mulai munculnya keberanian dari tokoh utama untuk mencoba.

Oranye pada latar belakang adegan menunjukkan adanya perasaan yang meluap seperti yang dikatakan oleh Bellantoni (2005), di saat yang bersamaan juga mulai muncul suasana *welcoming*. Warna biru yang masih mendominasi mulai memperlihatkan *brightness* yang tinggi sehingga muncul rasa kepercayaan dari tokoh utama. Kontras warna mulai dapat dirasakan dalam adegan ini, sehingga emosi yang muncul adalah emosi *interest* yang dalam roda Plutchik merupakan salah satu dari bagian *anticipation*.

c. Referensi *Scene 1 shot 5 (Terror)*



Gambar 3. 22. *Screenshot* Film *Distance* untuk emosi *terror*

(Sumber: https://youtu.be/P1N_4LxusuI)

Setelah tokoh utama mulai memberanikan diri, rupanya tidak semudah itu. Ia harus melewati rintangan-rintangan. Meski rintangan tersebut imajinatif, namun hal tersebut terasa nyata sampai membuat tokoh utama tidak nyaman. Ia merasa terkucilkan dan tidak berdaya, akan tetapi tetap ingin melewati semua rintangan tersebut.

H: 321	H: 237	H: 191	H: 174	H: 146
S: 86	S: 56	S: 78	S: 61	S: 45
B: 75	B: 65	B: 85	B: 45	B: 75

Gambar 3. 23. *Color palette* Film *Distance* untuk emosi *terror*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Palet warna pada adegan di atas menunjukkan *color harmony complementary*, yaitu hijau yang biru keunguan pada tokoh utama, hijau


dan ungu pada latar belakang, dan warna biru pada tokoh lain. Palet warna pada adegan di atas memiliki konflik dan kekontrasan satu dengan lainnya sehingga terdapat ketegangan. Ditambah dengan tingkat saturasi dan *brightness* yang tinggi membuat adegan menjadi intens.

Warna hijau yang terdapat pada adegan memiliki tingkat *saturation* 61% dan 45% serta *brightness* 45% dan 75%. Blazer (2019) mengatakan bahwa warna dengan tingkat saturasi tinggi dapat menghasilkan warna yang vibrant. Selain itu Katatikarn dan Tanzello (2016) menambahkan jika warna yang vibrant dapat menyebabkan kecemasan, ketidaknyamanan, dan ketegangan. Apabila dikaitkan dengan psikologi warna, Fraser dan Banks (2004) menyatakan warna hijau memiliki makna lemah. Maka hal ini dapat dikatakan bahwa tokoh utama pada adegan tersebut lemah sehingga dikuasai tokoh lain yang memiliki warna kontras dengan tokoh utama.

3.4.4. Temuan Berdasarkan Referensi Film

a. Scene 1 shot 3 (*Serenity*)

Tabel 3. 1. Hasil observasi referensi film dengan emosi *serenity*

No	Film	<i>Color palette</i>	Warna Dominan	<i>Hue, Saturation, Value</i>	<i>Color harmony</i>
1.	Best Friend		Oranye	a. <i>Saturation</i> Tinggi (89%)	Analogus

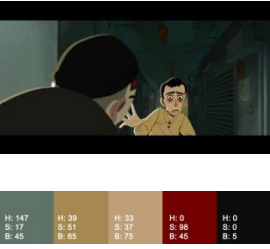
				<p>b. Kontras</p> <p>Rendah</p> <p>c. <i>Brightness</i></p> <p>Tinggi</p> <p>(95%)</p>	
2.	Distance		<p>Biru</p> <p>Keabuan</p>	<p>a. <i>Saturation</i></p> <p>Rendah</p> <p>(23%)</p> <p>b. Kontras</p> <p>Rendah</p> <p>c. <i>Brightness</i></p> <p>Rendah</p> <p>(45%)</p>	<p><i>Complementary</i></p>
3.	Unstoppable		<p>Ungu dan</p> <p>Biru</p>	<p>a. <i>Saturation</i></p> <p>Rendah</p> <p>(39%, 37%)</p> <p>b. Kontras</p> <p>Rendah</p> <p>c. <i>Brightness</i></p> <p>Tinggi</p> <p>(85%, 85%)</p>	<p>Analogus</p>


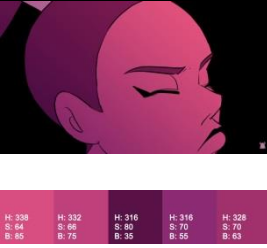
Emosi pada *scene 1 shot 3* adalah *serenity*. Pada referensi film *Best Friend* dan *Unstoppable*, *color harmony* yang digunakan adalah analogus. Analogus dalam *StudioBinder* (2016) memiliki makna ketenangan. Makna ketenangan juga dapat dilihat dari warna dingin yang terdapat pada film *Unstoppable*.

Lain halnya dengan film *Distance*. Diperlihatkan bahwa adegan awal menggunakan *color harmony complementary*. Namun meski demikian, dalam teori Katatikarn dan Tenzillo (2016) mengenai kontras dan *saturation*, dikatakan bahwa dengan rendahnya kedua hal tersebut adegan dapat bermakna lembut dan ramah, sehingga meski *complementary* bermakna ketegangan, namun dengan *saturation* dan *value* yang rendah dapat mengurangi ketegangan sebab *contrast* pada adegan tersebut juga rendah.

b. *Scene 1 Shot 4 (Apprehension)*

Tabel 3. 2. Hasil observasi referensi film dengan emosi *apprehension*

No	Film	<i>Color palette</i>	Warna Dominan	<i>Hue, Saturation, Value</i>	<i>Color harmony</i>
1.	Bestfriend		Hijau Keabuan	a. <i>Saturation</i> Rendah (17%) b. Kontras Tinggi c. <i>Brightness</i> Rendah (45%)	<i>Complementary</i>

2.	Distance		Biru	<p>a. <i>Saturation</i> Tinggi (51%)</p> <p>b. Kontras Rendah</p> <p>c. <i>Brightness</i> Rendah (45%)</p>	<i>Complementary</i>
3.	Unstoppable		Ungu	<p>a. <i>Saturation</i> Tinggi (80%)</p> <p>b. Kontras Tinggi</p> <p>c. <i>Brightness</i> Rendah (35%)</p>	Analogus

Emosi pada *scene 1 shot 4* adalah *apprehension*. Pada teori StudioBinder (2016), analogus bermakna keharmonisan. Namun hal ini tidak ditunjukkan pada referensi film *Unstoppable*. Film *Unstoppable* memiliki kontras yang tinggi antara latar belakang dengan tokoh utama. Latar belakang yang berwarna hitam dan ungu pada tokoh utama yang memiliki tingkat *saturation* tinggi membuat suasana menjadi intens, ditambah dengan psikologi warna ungu yang dipaparkan Bellantoni (2005) dan Fraser dan Banks (2004), yaitu kewaspadaan dan penindasan. Teori contrast Katatikarn dan Tenzillo (2016) juga mengatakan bahwa contrast yang tinggi dapat menimbulkan kecemasan, ketegangan, dan rasa


tidak nyaman, karena perbedaan yang mencolok di antara satu *hue* dengan *brightness* yang berbeda dalam satu frame.

Pada referensi film *Bestfriend* dan *Distance* ditunjukkan *color harmony complementary*. Hal ini selaras dengan teori StudioBinder (2016) yang menyatakan bahwa dengan *complementary* dapat memicu detak jantung. Dalam film *Bestfriend* ditunjukkan *saturation* dan *brightness* yang rendah, namun kontras pada film tersebut tinggi sebab penonton dapat melihat perbedaan antara hijau pucat yang terang pada tembok dengan hijau gelap yang terletak persis di belakang tokoh Arthur sehingga membuat suasana menjadi intens.

c. Scene 1 shot 5 (Terror)

Tabel 3. 3. Hasil observasi referensi film dengan emosi *terror*

No	Film	Color palette	Warna Dominan	Hue, Saturation, Value	Color harmony
1.	Bestfriend	 	Merah	a. <i>Saturation</i> Tinggi (69%) b. <i>Kontras</i> Tinggi c. <i>Brightness</i> Tinggi (75%)	Analogus
2.	Distance	 	Biru	a. <i>Saturation</i> Tinggi (78%) b. <i>Kontras</i> Tinggi c. <i>Brightness</i> Tinggi (85%)	Complementary

3.	Unstoppable		Merah	<p>a. <i>Saturation</i></p> <p>Tinggi</p> <p>(81%)</p> <p>b. <i>Kontras</i></p> <p>Tinggi</p> <p>c. <i>Brightness</i></p> <p>Tinggi</p> <p>(85%)</p>	<i>Complementary</i>
----	-------------	---	-------	--	----------------------

Emosi pada *scene 1 shot 5* adalah *terror*. Referensi film *Bestfriend* mengambil *color harmony* analogus, dengan palet warna dominasi merah. Meski dalam *StudioBinder (2016) color harmony* ini bermakna ketenangan, namun warna merah yang didominasi dalam adegan tersebut membuat makna analogus menjadi hilang menjadi keadaan yang mencekam. Seperti yang dikatakan oleh *Bellantoni (2005)* bahwa warna merah memacu detak jantung dan kegelisahan. Selain itu dengan *brightness* terendah 35% dan tertinggi 75% membuat kekontrasan dalam adegan tersebut semakin intens, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan analogus tidak selalu berarti harmonis, namun apabila menggunakan tingkat *saturation* dan *value* tertentu dapat membuat arti yang berbeda.

Referensi film *Distance* dan *Unstoppable* menggunakan *color harmony complementary* dalam adegan dengan emosi *apprehension*. Hal ini selaras dengan teori *StudioBinder (2016)* yang mengatakan bahwa *complementary* dapat

memberi ketegangan dalam film. Dalam kedua referensi film, ditunjukkan dua emosi yang sama yaitu ketakutan akan hal buruk yang akan menimpa dirinya.

Kontras tinggi pada film *Unstoppable* ditunjukkan dalam penggunaan warna merah dan biru. Bellantoni (2005) mengatakan bahwa merah merupakan warna yang menjadi objek penglihatan mata pertama sebab warna tersebut mencolok, sehingga warna biru menjadi penunjang dalam *complementary* pada adegan ini.

Color harmony complementary sangat terlihat dalam adegan film *Distance*. Dengan kontras yang tinggi dan warna vibrant pada adegan membuat suasana yang ditampilkan menjadi tegang. *Saturation* dan *brightness* yang tinggi di tiap warna dalam palet juga mampu menampilkan suasana yang tidak nyaman.

3.4.5. Wawancara

1. Wawancara dengan Psikolog (Edwin Nathaniel)

Wawancara dengan psikolog dilakukan pada 24 Februari 2019 melalui *WhatsApp*. Psikolog bernama Edwin Nathaniel. Menurut Edwin, *social anxiety* adalah sebuah label kondisi yang dialami seseorang saat merasakan kecemasan yang dipicu dan berkaitan dengan lingkungan sosialnya. Edwin memaparkan bahwa semua orang umumnya mengalami cemas, namun dalam batas wajar tertentu. Batas wajar ditentukan dari ambang batas nilai sosial dimana kita boleh menunjukkan perilaku. Kecemasan dibagi menjadi tiga tingkat, yaitu kecemasan rendah, kecemasan menengah, dan kecemasan tinggi.

Kecemasan merupakan kondisi mental seseorang yang meliputi pikiran dan perasaan, yang memiliki gejala fisik seperti gemetar, susah bicara, keringat

dingin, mual, asam lambung naik, dan lainnya. Sumber rasa cemas muncul dari gangguan jiwa yang sifatnya lebih serius. Kalau dalam taraf dan tingkat ekspresi tertentu akan menjadi hal yang bagus karena masih bisa diarahkan, seperti *deadline* tugas. Cemas bukan berarti buruk, kita memang memiliki aspek tersebut. Tokoh dalam keadaan ini adalah Sigmund Freud.

Anxiety disorder ada banyak, salah satunya *social anxiety disorder*. *Social anxiety* tidak sama dengan *social anxiety disorder*. Orang yang *social anxiety* belum tentu *social anxiety disorder*, yang memiliki tingkat kecemasan sudah melebihi batas ekspresi orang pada umumnya. Orang bisa mengalami *anxiety* karena banyak faktor. *Social anxiety* muncul karena faktor sosial, dimana lingkungan mempengaruhi perkembangan kondisi dalam diri seseorang. *Social anxiety* dipelajari atau dibentuk melalui lingkungan yang paling dekat, yaitu keluarga, ortu, orang yang tinggal serumah atau tetangga. Ekspresi kecemasan dipelajari dengan cara *modelling* atau meniru dan memodifikasi. Anak yang melihat ibunya latah saat kaget, kemungkinan besar punya ekspresi yang sama, yaitu latah ketika kaget.

Kalau seseorang sudah mencapai tahap *disorder* atau gangguan, maka kecemasan ini dapat mengganggu kehidupan, seperti performa kerja atau studi, mengganggu hubungan dengan orang lain, membuat diri sendiri jadi frustrasi, dan mengganggu orang lain. *Social anxiety* yang mengarah ke gangguan itu terkait dengan situasi sosial yang khas, membuat dia berpikir akan dinilai. Misalnya saat presentasi, bagi penderita *social anxiety* tingkat gugup lebih rendah bila kelas hanya berisi 2 orang daripada 50 orang, namun bagi penderita *social anxiety*

disorder tingkat gugupnya akan sama saja walau hanya ada 1 pendengar. Situasi *social anxiety* lain adalah kondisi lingkungan baru, jadi pusat perhatian atau harus tampil, takut dinilai buruk oleh orang lain, menghindari situasi sosial atau dihadapi dengan rasa takut yang hebat, ekspresi takut yang melebihi proporsi yang wajar dan umum dari sumber ancaman, dan kecemasan belangsung setiap hari atau konsisten. Selain itu, situasi sosial yang khas lainnya yaitu kecemasannya membuat performa memburut dan hubungan dengan orang lain terganggu, kecemasannya bukan efek obat, bukan disebabkan kondisi gangguan mental lain dan bukan karena cedera fisik. Ketika sudah tiak berada di situasi sosial tersebut, orang *social anxiety disorder* akan jadi biasa lagi, misalnya sesudah tampil, dia akan kembali normal dan tidak gugup lagi.

Social anxiety dapat sembuh, selama daa kemauan dan komitmen untuk lebih baik, dia punya kesempatan lebih besar untuk sembuh. Namun memang tidak bisa disuruh dan dipaksa, butuh proses. Sakit fisik dapat disembuhkan melalui perawatan medis atau terapi. Namun sakit mental perlu diputar dari satu ujung negatif ke ujung positif, dengan cara psikoterapi, konsultasi, training, tergantung kebutuhan sampai tingkat mana. Kambuh atau tidaknya, semua orang pasti punya *anxiety*. Jadi, lebih ke memperhatikan apa yang memicu untuk kambuh, yaitu proses mengenal diri.

2. Wawancara dengan Penderita Social Anxiety (Tabita)

Wawancara dengan penderita *social anxiety* dilakukan kepada Tabita selaku mahasiswi Ilmu Komunikasi Semester 4, Surakarta berusia 20 tahun melalui Linesquare pada 3 Maret 2019. Menurut Tabita, *social anxiety* adalah perasaan

cemas yang sifatnya irasional, rasa takut orang lain akan menghakimi apapun yang dilakukan, takut dan cemas terhadap pandangan orang lain terhadap kita, mempermalukan diri sendiri, dan diperhatikan orang lain secara *intense*. Perasaan tersebut dimulai sejak kecil yang mana dirinya bersifat pemalu dan segan berkenalan dengan orang lain terlebih dahulu. Lambat laun sifat tersebut mengganggu kehidupan, seperti tidak berani menanyakan informasi ke orang lain dan takut keluar rumah karena takut orang melihat dia. Perasaan tersebut dia pendam sendiri karena takut dipandang berlebihan dan mengada-ada.

Psikolog langsung mengetahui keadaan diri Tabita melalui gerak-gerik dan raut cemasnya saat pertama kali bertemu. *Social anxiety* ini menghambat kegiatan Tabita di kampus, seperti merasa cemas dan takut ambil risiko saat ingin mengikuti organisasi. Keadaan ini juga membuat Tabita membandingkan diri dan merasa rendah terhadap orang lain. Tabita sering kali mengalami *panic attack*, seperti jantung berdebar sangat cepat, sekujur tubuh gemetar, tubuh terasa panas dari dalam namun di luar merasa kedinginan, tangan kaki menjadi ungu dan sesak napas. Keadaan seperti ini ternyata tidak berhubungan dengan kesehatan jantung, hanya panik.

Tabita merasa nyaman dan aman ketika berada di tempat yang sepi dan juga tempat ramai dengan orang yang dirinya kenal seperti teman dan keluarga atau orang yang paham dengan dunia luar. Saat bersama mereka, Tabita merasa aman. Tabita mencoba mengalihkan anxiety dengan meyakinkan diri sendiri bahwa yang dia pikirkan tidak terjadi dan membuat diri asik sendiri, misalnya saat di sekolah fokus belajar atau mendengar lagu dan bermain *handphone* saat sendirian di

tempat umum. Tabita berharap dirinya lebih mudah menjalani hari, lebih percaya diri, lebih sadar kalau kesalahan itu dimaklumi, tidak takut dengan hal baru, bisa lebih mengekspresikan diri, selalu merasa aman tanpa berpikir pendapat orang lain tentang dirinya, dan tidak khawatir berlebihan.

3. Wawancara dengan Penderita Social Anxiety (Hafni Siregar)

Wawancara dengan Hafni Siregar selaku siswi kelas 12 berusia 17 tahun di Banjarbaru, Kalimantan Selatan melalui Twitter pada 3 Maret 2019. Menurut Hafni, *social anxiety* adalah kecemasan sosial saat bertemu orang yang kita tidak kenal, berada di tempat terbuka dan baru, takut dengan pendapat orang lain, dan takut dipandang jelek oleh orang lain. Hafni mengetahui bahwa dirinya mengalami *social anxiety* saat menjadi subjek penelitian teman kakaknya yang berkuliah jurusan psikologi.

Social anxiety Hafni akan kambuh saat dirinya berada di tempat baru dan banyak orang karena dirinya takut salah dan diperhatikan orang, ketika mau tampil, gugup saat melakukan sesuatu di depan orang banyak, takut dipandang tidak baik oleh orang lain, dan saat harus bertanya kepada seseorang mengenai sebuah informasi yang kita perlukan. Hafni merasa *social anxiety* ketika dirinya menjadi pusat perhatian, memperkenalkan diri, presentasi, dan melakukan hal baru. Dirinya seringkali *overthinking* terhadap sesuatu.

Awalnya Hafni hanya mengira dirinya pemalu. Saat *anxiety* tersebut kambuh, Hafni selalu ingin buang air kecil dan jantung berdebar hingga sakit perut. Hafni pernah menceritakan keadaannya kepada teman dekat, namun beberapa temannya menganggap sepele dan ada juga yang mengerti dan bantu mengatasi hal tersebut.

Hafni merasa kesal mengapa dirinya harus gugup, namun dirinya pun tidak bisa melawan. Dia sering membandingkan dirinya sendiri dengan orang lain, terutama pada orang yang percaya diri dan masuk rumah makan tanpa gugup atau malu. Dia juga sering ditegur orang lain karena memiliki rasa takut yang berlebihan. Bahkan saat orang yang menegur itu tahu Hafni memiliki *social anxiety*, orang tersebut malah menutup. Akhirnya Hafni tidak pernah bercerita ke siapapun lagi, karena tidak ada yang mengerti.

Gejala fisik yang dialami Hafni saat mengalami *social anxiety* yaitu jantung berdebar hebat, seluruh tubuh gemetar, tangan dan kaki dingin hingga berubah warna, badan terasa panas sekali, dan badan lemas sekali. Hafni menyadari bahwa karena pikiran dan kecemasan dirinya jadi sakit, padahal sebenarnya tidak sakit dan tidak terjadi apa-apa. Hafni akan merasa tenang dan nyaman ketika tidak menjadi pusat perhatian dan melakukan sesuatu bersama teman. Hafni berharap dirinya dapat hidup tidak harus dikendalikan rasa cemas, menikmati segala hal tanpa pandangan orang lain, ingin bermanfaat untuk orang dan tidak merepotkan orang lain terus-menerus, dan bisa bertukar pikiran.

3.5. Proses Perancangan

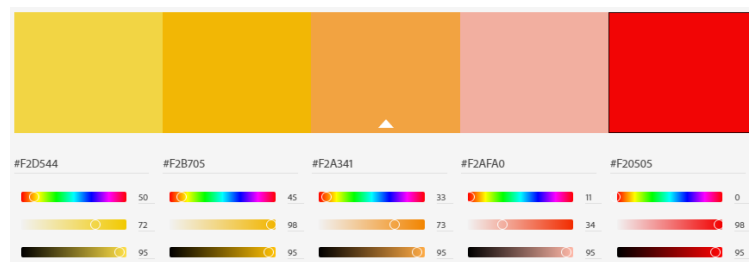
3.5.1. Scene 1 shot 3 (Serenity)

Scene 1 shot 3 menampilkan saat Lucy sedang makan di kantin. Suasana yang ingin ditampilkan adalah kedamaian tokoh Lucy saat sendirian menyantap makanannya. Pada awal perancangan adegan, penulis melakukan eksplorasi bebas sebelum memasuki teori dan referensi film.



Gambar 3. 24. *Color script* awal *scene 1 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 25. *Color palette* awal *scene 1 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

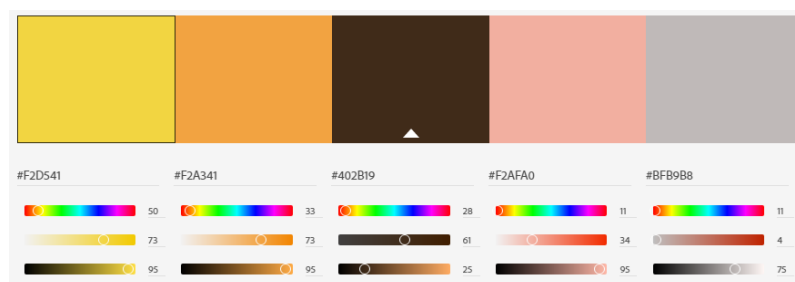
Awalnya penulis menggunakan warna merah sebagai warna rambut tokoh dan warna kuning untuk kulit. Penggunaan warna merah pada rambut Lucy dikarenakan rasa bahaya yang selalu dialaminya sehingga hal tersebut terpancar pada rambut Lucy. Warna kuning pada kulit Lucy dipilih sebab kuning merupakan lambang kebahagiaan dan hal tersebut yang ingin penulis sampaikan dalam adegan ini. Selain itu penulis memilih perpaduan warna hangat sebab

dalam film warna ini sering dipakai untuk menggambarkan suasana yang nyaman dan ramah.



Gambar 3. 26. Eksplorasi Pertama *Color script Scene 1 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 27. *Color palette* Eksplorasi Pertama pada *Scene 1 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

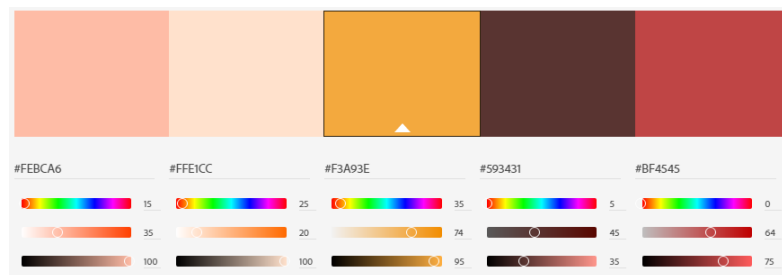
Pada percobaan kedua, penulis mulai mencari teori warna oleh Bellantoni (2005). Dalam bukunya dikatakan bahwa warna merah merupakan warna yang mencolok sehingga objek warna merah akan tertangkap pertama oleh penglihatan mata. Hal ini menunjukkan adanya kontradiksi antara teori dengan perancangan penulis. Warna merah dapat menarik perhatian, sedangkan tokoh Lucy merupakan

seorang penderita *social anxiety* sehingga mustahil apabila menggunakan warna merah. Untuk itu penulis mengubah warna rambut Lucy menjadi coklat, yang mana merupakan warna rambut pada umumnya.



Gambar 3. 28. Eksplorasi Kedua *Color script Scene 1 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 29. *Color palette* Eksplorasi Kedua pada *Scene 1 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada percobaan ketiga, penulis menemukan bahwa meski warna kuning bermakna kebahagiaan dalam teori Bellantoni (2005), namun kuning memiliki psikologi warna yang mirip dengan warna merah yaitu mencolok. Dalam teori Fraser dan Banks (2004) juga dikatakan bahwa warna kuning dapat memicu

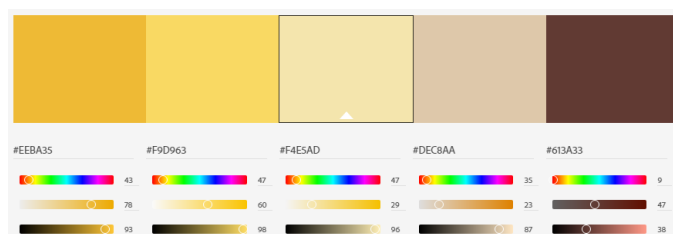
kegelisahan. Maka dari itu penulis mengganti warna kulit Lucy menjadi warna netral yaitu krem.

Selain itu penulis juga mengubah pakaian menjadi sweater karena kepribadian Lucy yang tertutup. Kemudian penulis kembali mencoba menggunakan warna merah pada tokoh Lucy, yaitu pada pakaian. Warna merah digunakan agar menghasilkan *color harmony* analogus yang pada StudioBinder (2016) dikatakan bahwa *color harmony* ini dapat menciptakan suasana tenang dan harmonis. Hal ini juga dikarenakan teori Chapman (2014) mengatakan bahwa warm color memberi kesan positif yang hangat dan ramah.



Gambar 3. 30. Eksplorasi Ketiga *Color script Scene 1 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 31. *Color palette* Eksplorasi Ketiga pada *Scene 1 shot 3*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis kembali mengeksplorasi warna pakaian Lucy. Meski merah merupakan warna hangat, namun dalam teori Chapman dikatakan bahwa dalam ukuran tertentu warna hangat dapat menjadi warna yang bersifat menegangkan.

Dalam referensi film *Bestfriend* pun kombinasi warna hangat digunakan untuk menggambarkan emosi tegang sehingga penulis mencoba untuk mengeksplor kembali warna pakaian Lucy.

Pada tahap ini penulis menemukan tambahan teori mengenai pengaruh kontras warna terhadap emosi dalam film. Dalam buku Katatikarn dan Tenzillo (2004) dijelaskan bahwa contrast yang rendah membuat suasana yang lembut dan ramah. Maka dari itu penulis tetap mengambil warna hangat yaitu oranye, dengan tingkat saturasi yang rendah juga kekontrasan yang sedikit dengan latar belakang.

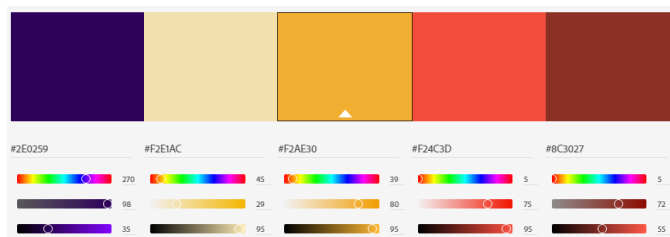
3.5.2. *Scene 1 shot 4 (Apprehension)*

Scene 1 shot 4 adalah adegan di mana Lucy mulai merasa ada yang salah dengan dirinya. *Scene 1 shot 4* merupakan adegan saat Lucy mendengar suara orang-orang berdatangan sambil bersenda gurau. Pada adegan ini Lucy masih pada posisi makan namun ia mulai merasa waswas sebab orang-orang yang datang tertawa satu sama lain. Ketenangan Lucy mulai hilang sebab ia merasa tawa orang lain tersebut tertuju padanya. Ia mulai merasa dirinya sedang dibicarakan sehingga Lucy akhirnya tidak dapat lagi menikmati makanan yang sedang ia santap.



Gambar 3. 32. Eksplorasi Pertama *Color script Scene 1 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 33. *Color palette awal scene 1 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada awal eksplorasi, penulis bermain dengan kontras warna. Tokoh Lucy serta latar belakang memiliki *hue* dasar kuning. Sedangkan dua tokoh yang berada di depan Lucy memiliki palet warna ungu kebiruan dan merah keoranyeian yang terletak pada pakaian yang dikenakan. Pemakaian warna pada pakaian juga memiliki pengaruh dalam membangun emosi penonton (StudioBinder, 2016), oleh sebab itu penulis mencoba untuk menggunakan warna-warna tersebut dalam eksplorasi pertama. Selain itu penggunaan contrast juga digunakan pada *brightness* adegan. Penulis menggunakan tingkat *brightness* tinggi pada latar belakang berwarna kuning yaitu 95% dan *brightness* rendah pada pakaian tokoh

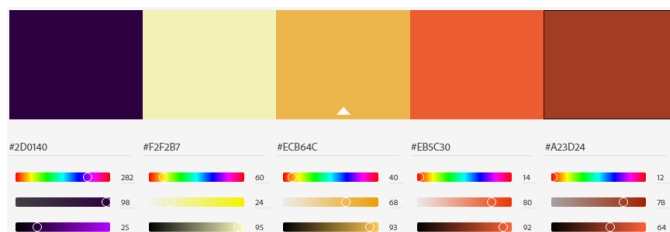
laki-laki yang berwarna biru yaitu 35%. Dengan tingginya kontras warna, emosi yang diperlihatkan adalah kecemasan.

Dalam teori Sutton (2004), adegan ini termasuk dalam *color harmony complementary*, sebab dalam *color wheel* warna biru dan kuning merupakan warna yang berseberangan. Penulis menggunakan teori StudioBinder (2016) dalam pemilihan warna *complementary* yang dapat memberikan ketegangan di dalam sebuah karya film.



Gambar 3. 34. Eksplorasi Kedua *Color script Scene 1 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 35. *Color palette* Eksplorasi Kedua pada *Scene 1 shot 4*

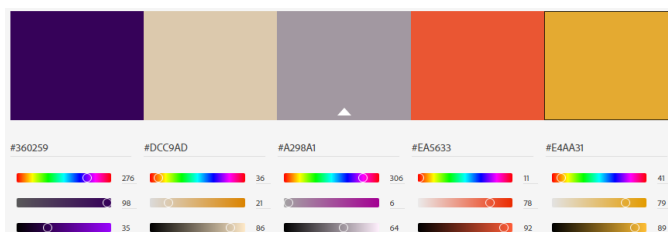
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di eksplorasi kedua penulis mencoba menambahkan *hue* merah untuk mendapatkan emosi *apprehension*. Perubahan warna yang tidak terlalu ekstrim dari adegan sebelumnya disebabkan adegan sebelumnya yang berjarak satu *shot*, yang dikhawatirkan tidak tercapainya emosi pada film. Pemilihan warna merah sebagai latar belakang merupakan teori oleh Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa warna merah mencolok mata penonton sehingga menimbulkan rasa cemas.



Gambar 3. 36. Eksplorasi Ketiga *Color script Scene 1 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 37. *Color palette* Eksplorasi Ketiga pada *Scene 1 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

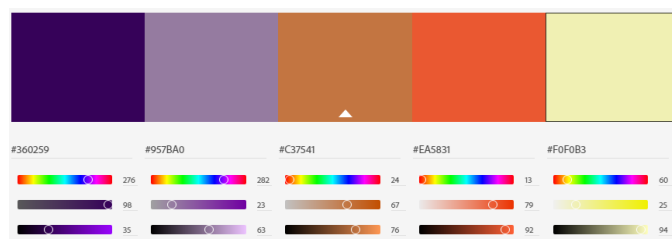
Pada eksplorasi ketiga penulis mengubah warna latar belakang adegan. Memang warna merah memiliki ketegangan tersendiri, namun karena

disandingkan dengan kuning pada latar belakang menjadikan munculnya warna baru yaitu oranye yang adalah warm color. Hal ini menjadikan adegan di atas tidak intens, tapi hangat dan ramah. Ditambah lagi dengan warna pakaian tokoh perempuan yang berwarna oranye. Maka dari itu penulis mencoba mengeksplor kembali warna pada adegan. Penulis menggunakan warna ungu sebagai dasar *color mood* untuk dapat menunjukkan kewaspadaan sesuai dengan teori Bellantoni (2005).



Gambar 3. 38. Eksplorasi Keempat *Color script Scene 1 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 39. *Color palette* Eksplorasi Keempat pada *Scene 1 shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di eksplorasi terakhir penulis mencoba menambahkan intensitas *hue* ungu pada adegan. Dalam hal ini penulis menggunakan referensi film *Distance* yang memiliki kontras rendah. Pada teori Katatikarn dan Tanzillo (2016) dijelaskan bahwa kontras rendah dapat membuat suasana menjadi suram. Untuk itu penulis menggunakan warna ungu sebagai dasar. Selain itu peningkatan intensitas warna ungu pada adegan membuat adegan menjadi lebih biru sehingga perlahan *hue* pun berubah menjadi keunguan dan menjadi dingin. Dalam hal ini penulis mengacu pada teori Chapman (2014) yang mengatakan bahwa warna dingin bermakna suram dan gelap.

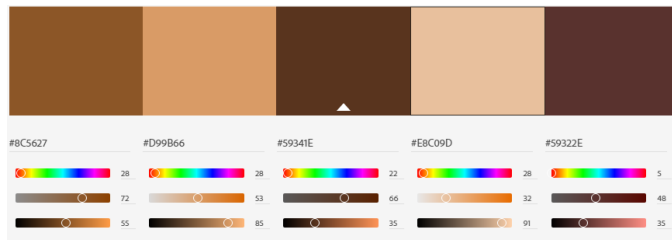
3.5.3. *Scene 1 Shot 5 (Terror)*

Scene 1 shot 5 merupakan saat tokoh Lucy merasa insecure dengan dirinya. ekspresi wajah Lucy panik sampai mengeluarkan keringat. Emosi yang ingin dicapai adalah *terror* yang dialami Lucy menjadi sebuah ketakutan dan ketegangan intens.



Gambar 3. 40. Eksplorasi Pertama *Color script Scene 1 shot 5*

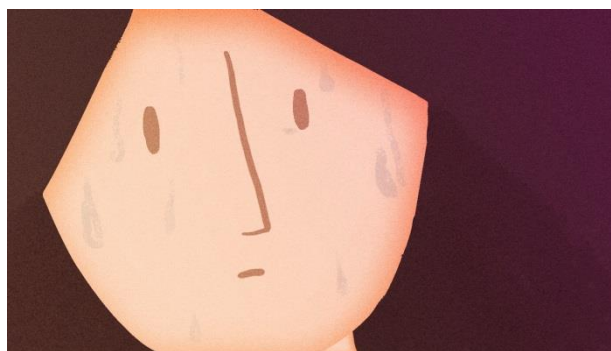
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 41. *Color palette* awal *scene 1 shot 5*

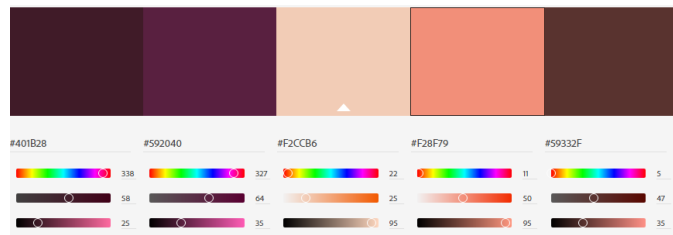
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Awalnya penulis menggunakan warna oranye sebagai *mood* warna pembuatan *color script*. Oranye merupakan warna hangat yang dalam teori Chapman (2014) dijelaskan bahwa warna hangat dapat memunculkan rasa tegang dengan ukuran tertentu. Selain itu, alasan penulis memasukkan warna oranye sebab pada adegan sebelumnya telah digunakan warna kuning sebagai dasar warna, akan terlalu ekstrim apabila warna berubah secara instan sedangkan adegan hanya memiliki perbedaan satu *shot*.



Gambar 3. 42. Eksplorasi Kedua *Color script Scene 1 shot 5*

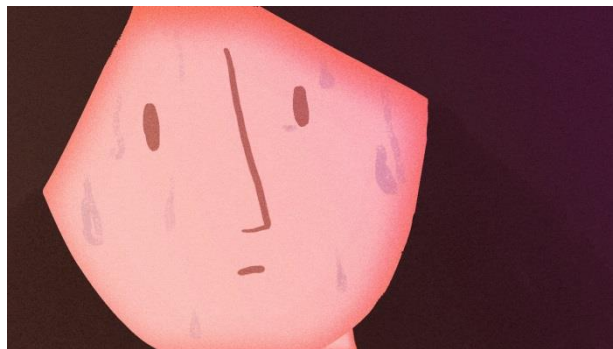
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 43. *Color palette* Eksplorasi Kedua pada *Scene 1 shot 5*

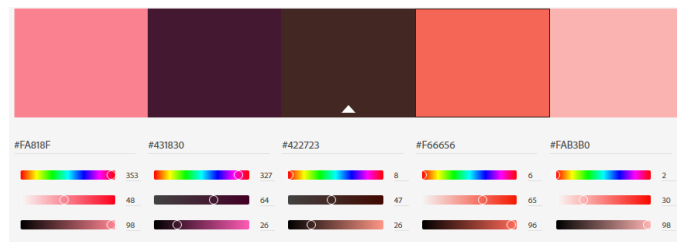
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada eksplorasi kedua, penulis mencoba menggunakan warna ungu. Penggunaan warna ini dikarenakan emosi yang didapatkan di warna oranye tidak dapat tersampaikan, sehingga penulis mulai menganalisa referensi film. Referensi film yang digunakan adalah *Unstoppable*. Penggunaan warna ungu pada film *Unstoppable* mampu merepresentasikan ketegangan yang terjadi dalam adegan, ditambah dengan kontras warna antara tokoh dengan latar belakang.



Gambar 3. 44. Eksplorasi Ketiga *Color script* *Scene 1 shot 5*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 45. *Color palette* Eksplorasi Ketiga pada *Scene 1 shot 5*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Eksplorasi berakhir pada tahap ini. Penulis menggunakan analogus pada *color harmony*. Meski *color harmony* analogus diartikan sebagai ketenangan, namun setelah penulis melakukan studi referensi ditemukan bahwa analogus dengan *saturation* dan *value* tertentu dapat menghasilkan ketegangan. Hal ini dapat terlihat dari adegan pada referensi film *Bestfriend*. Analogus pada film ini mampu membawa emosi dengan *saturation* tertinggi 69% dan *brightness* 75%.