

2. STUDI LITERATUR

Dalam penelitian karya tulis ini, penulis akan menggunakan beberapa teori dalam penulisan dan perancangan karya. Dalam hal ini, penulis membagi pembahasan menjadi 2 yaitu teori utama dan teori pendukung.

Landasan Teori Penciptaan

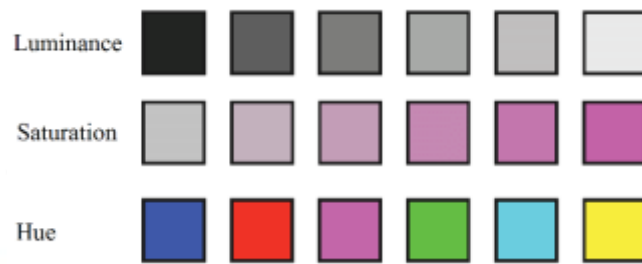
1. Dalam teori utama, penulis akan menjabarkan pembahasan berdasarkan hal yang berkaitan dengan warna dan emosi. Dengan begitu, penulis akan menggunakan teori *hue*, *saturation*, dan *luminance*, harmoni warna, penggunaan warna dalam film, serta emosi sebagai acuan.
2. Dalam teori pendukung, penulis akan menggunakan acuan yang dapat mendukung perancangan karya ini. Teori yang digunakan oleh penulis sebagai pendukung ialah teori *lighting*.

Teori Utama

A. Warna

Menurut Linda Holtzschue (2012), warna merupakan kejadian yang dialami dengan indra atau sensor. Menurutnya, warna merupakan hal yang dapat memberikan kesan merangsang, berekspresi, mengerikan, berbudaya, dan simbolik. Holtzschue juga mengatakan warna dapat memiliki beberapa fungsi, di antaranya mengurangi pencahayaan seperti menciptakan jarak dan pemisahan dalam suatu ruangan atau objek, sebagai medium untuk mengekspresikan *mood* dan emosi, serta memberikan efek emosi.

Dalam pemberian warna tersebut, adanya istilah *hue*, *saturation*, dan *luminance*. *Hue* merupakan warna umum yang terdapat dalam roda warna. Contoh dari *hue* seperti 'biru', 'hijau', dan 'merah'. *Saturation* merupakan variasi tingkat keterangan dan kekuatan dari warna. *Luminance* merupakan tingkat cahaya dan seberapa keterlibatan warna hitam dalam warna lain. Menurut mereka, warna hitam dan putih termasuk dalam *Luminance* dan dapat berdiri sendiri tanpa *hue* dan *saturation*. (Brunick & Cutting, 2014)



Gambar 2. 3. Hue, Saturation, Luminance

(https://www.researchgate.net/figure/Illustration-of-Luminance-Saturation-and-Hue-5_fig4_319376962)

B. Harmoni Warna

Harmoni warna terjadi di saat gabungan berbagai macam warna yang menciptakan keseimbangan dan kesatuan yang memuaskan. (Weingerl & Javoršek, 2018). Dalam artikelnya, mereka mengungkapkan harmoni warna dapat berfungsi dalam komunikasi visual terutama dalam *digital marketing*. Dengan harmoni warna, mereka mengatakan pemasaran dan produk dapat menarik perhatian banyak orang dan pelanggan. Hal ini tidak hanya berlaku pada desain *website* namun juga pakaian, desain grafis, dan lain-lain.

Untuk mendapatkan harmoni warna, adanya beberapa tipe penggunaan warna berdasarkan roda warna. (Eiseman, 2017) Dalam bukunya, ia memberikan jenis-jenis penggunaan warna seperti:

1. *Monotone*

Penggunaan harmoni warna *monotone* dikatakan hanya memiliki 1 macam warna dan tingkat keterangan di dalamnya. Biasanya warna yang digunakan ialah putih, krim, dan abu-abu. Hanya saja suatu saat harmoni warna *monotone* dapat memberikan kesan membosankan atau bahkan tidak memiliki kesan sama sekali.



Gambar 2. 5. Contoh Monotone

(<https://pixnio.com/nature-landscapes/rock-stones/round-stones-gray-rocks#>)

2. *Monochromatic*

Harmoni warna *monochromatic* biasanya memiliki 1 jenis warna namun dengan variasi tingkat kegelapan.



Gambar 2. 6. Monochromatic

(<https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/>)

3. *Analogous*

Harmoni warna *analogous* memiliki variasi warna yang bertertangga dalam roda warna. Tingkat keterangan dan kekuatan warna tersebut juga bermacam-macam.



Gambar 2. 7. Analogous

(<https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/>)

4. *Complementary*

Harmoni warna *complementary* memiliki 2 jenis warna yang terletak bertolak belakang dengan satu sama lain dalam roda warna.



Gambar 2. 8. Complementary

(<https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/>)

5. *Split Complementary*

Harmoni warna *split complementary* merupakan penggunaan 3 jenis warna di mana salah satunya bertolak belakang dengan 2 warna lainnya yang bertertangga atau dekat dengan satu sama lain.



Gambar 2. 9. Split Complementary

(<https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/>)

6. *Triads*

Harmoni warna *triads* merupakan penggunaan 3 jenis warna yang memiliki jarak antara satu sama lain dalam roda warna.



Gambar 2. 10. Triads

(<https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/>)

7. *Tetrads*

Harmoni warna *tetrads* merupakan penggunaan 4 jenis warna di mana masing-masing 2 warnanya bertolak belakang dengan 2 lainnya dalam roda warna.



Gambar 2. 11. Tetrads

(<https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/>)

C. Warna dalam Sinematografi

Dalam sinematografi, pembuat film memastikan kesesuaian penggunaan warna dalam film untuk mendapatkan respon emosi yang tepat. (Bellantoni, 2005)

Menurutnya, warna merah yang terang dapat memberikan kesan agresif, membuat penonton merasa khawatir, atau rasa keinginan yang kuat. Namun tergantung pada filmnya, warna merah juga dapat memberikan kekuatan untuk karakter yang baik atau pun yang jahat.

Warna kuning merupakan warna yang sangat mencolok sehingga digunakan menjadi warna untuk tanda waspada. Warna kuning dapat diasosiasikan dengan warna matahari dan energi kehidupan yang kuat. Namun dengan menurunkan saturasi dan meringankan warna ini, warna ini menjadi elegan dibandingkan dengan versinya yang mencolok sehingga memberikan kesan mencengkam.

Warna biru dapat menunjukkan wujud kolam air yang tenang atau kesedihan. Dalam investigasi Bellantoni, warna biru membuat orang merasa pasif dan berpikir.

Warna oranye merupakan warna yang hangat dan bersahabat namun tidak dramatik. Di sisi lain, warna oranye sebagai pencahayaan biasanya memberikan efek yang sebaliknya menjadi kesan emosional dan dramatik.

Warna hijau biasanya mengasosiasikan dirinya dengan alam, bahaya, atau sesuatu yang busuk. Contohnya dari film seperti "*Snow White*", warna hijau digunakan sebagai racun.

Warna ungu memiliki fungsi yang kuat dalam hal yang abstrak, tidak memiliki wujud fisik, mistik, dan bahkan hal paranormal. Warna ungu biasanya diasosiasikan dengan ritual, hal magis, dan spiritual. Namun dalam beberapa film, warna ungu juga digunakan sebagai pertanda bahwa seseorang atau sesuatu akan mati atau berubah.

Selain itu, warna yang dingin, kusam, dan gelap dengan *saturation* rendah membuat suatu objek terlihat lebih kecil dan jauh di suatu ruang. Variasi warna dingin, kusam, dan gelap juga dapat memberikan kesan emosi seperti kesedihan, depresi, rasa kehilangan, dan perasaan menunggu. (Bleicher, 2012)

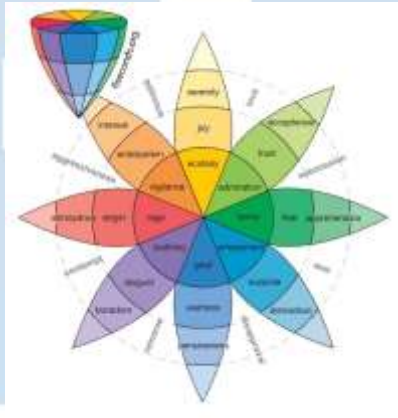


Gambar 2. 12. Harry Potter and The Deathly Hallows Colour Palettes
(<https://mymodernmet.com/cinema-palettes/>)

D. Emosi

Berhubung dengan warna yang dipancarkan dalam film untuk menunjukkan dan memberikan variasi kesan dan emosi, maka adanya penjabaran hubungan antara emosi dan warna secara psikologis. Variasi emosi dan warna tersebut dideskripsikan lewat *Wheel of Emotions* milik Plutchik (1980). Menurut Plutchik & Kellerman (1980), warna dapat disamakan dengan warna dan memiliki tingkatan

intensitas yang berbeda seperti spektrum warna. Spektrum ini memiliki kedalaman di setiap warnanya juga untuk menjelaskan tingkatan dari setiap emosi. Dimulai dari kuning ke kanan beserta tingkatan rendah hingga tinggi dalam setiap warna:



Gambar 2. 16. Plutchik's Wheel of Emotions

(<https://www.6seconds.org/2020/08/11/plutchik-wheel-emotions/>)

1. Kuning: ketenangan (*serenity*), kesenangan (*joy*), dan kegembiraan yang luar biasa (*ecstasy*).

Di antara kuning dan hijau ada rasa cinta (*love*)

2. Hijau kekuningan: rasa penerimaan (*acceptance*), kepercayaan (*trust*), dan rasa kagum (*admiration*).

Di antara hijau kekuningan dan hijau ada rasa kepatuhan (*submission*)

3. Hijau: rasa terjebak (*apprehension*), takut (*fear*), dan kengerian yang tinggi (*terror*).

Di antara hijau dan biru muda ada rasa terpesona (*awe*)

4. Biru muda: rasa pikiran yang teralihkan (*distracted*), kaget (*surprise*), dan ketakjuban (*amazement*)

Di antara biru muda dan biru ada rasa ketidaksetujuan (*disapproval*)

5. Biru: rasa termenung (*pensiveness*), kesedihan (*sadness*), dan rasa duka (*grief*)

Di antara biru dan ungu ada rasa penyesalan (*remorse*)

6. Ungu: kebosanan (*boredom*), rasa jijik (*disgust*), dan kebencian (*loathing*)

Di antara ungu dan merah ada rasa terhina (*contempt*)

7. Merah: rasa terganggu (*annoyance*), rasa marah (*anger*), dan kemarahan yang tinggi (*rage*)

Di antara merah dan oranye ada rasa agresif (*aggressiveness*)

8. Oranye: rasa ketertarikan (*interest*), antisipasi (*anticipation*), dan waspada tinggi (*vigilance*)

Di antara oranye dan kuning ada rasa optimis (*optimism*)

Selain emosi, warna dingin terdiri dari golongan biru, hijau, ungu, dan beberapa di antara sela-sela warna tersebut. Di sisi lain, warna hangat terdiri dari golongan merah, oranye, kuning, dan beberapa di antaranya. Penggolongan ini didasarkan pada suhu seperti warna biru yang menjadi titik ekstrim untuk menunjukkan kedinginan dan merah yang menunjukkan titik ekstrim untuk kepanasan. (Holtzschue, 2016)

Teori Pendukung

A. Lighting

Dalam perfilman, warna sendiri merupakan hal yang dapat diseimbangkan dalam teknik *lighting*. (Landau, 2014). Menurut beliau, *Low Key Lighting* bukanlah berarti memiliki pencahayaan yang minim tetapi memiliki jangkauan luas dalam terang dan gelap. *Low Key Lighting* memberikan efek dramatik dan biasanya digunakan dalam film *genre* misteri, horor, dan *sci-fi*. Sedangkan untuk *High Key Lighting*, ia mengatakan bahwa pencahayaan ini memiliki tingkat keterangan yang lebih tinggi dan sedikit kontras sehingga bayangan yang diciptakan secara garis besar tidaklah gelap. *High Key Lighting* banyak digunakan dalam film komedi, drama keluarga, percintaan, dan sebagainya yang memiliki tingkat ketegangan rendah. Pencahayaan ini memberikan suasana yang nyaman dan hangat.



Gambar 2. 13. High Key Lighting

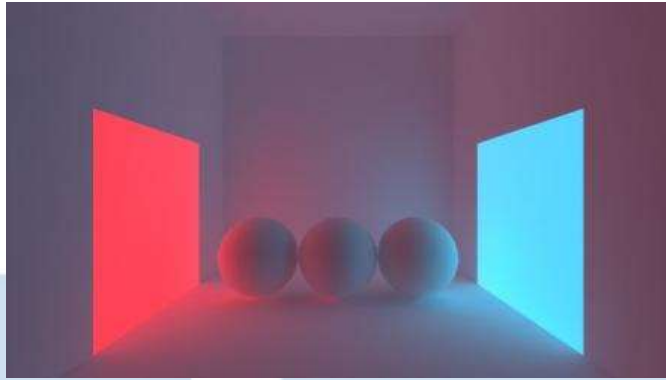
(<https://www.adobe.com/sea/creativecloud/video/discover/low-key-vs-high-key-lighting.html>)



Gambar 2. 14. Low Key Lighting

(<https://www.adobe.com/sea/creativecloud/video/discover/low-key-vs-high-key-lighting.html>)

Di samping dari fungsinya yang dalam pencahayaan setiap *genre*, Katatikarn & Tanzillo (2016) juga menyebutkan fungsi *lighting* yang dapat memberikan *mood* dalam *scene*. *Mood* yang dimaksud ialah seperti bagaimana caranya agar membuat suatu *scene* menjadi lebih romantis, menunjukkan kekejaman suatu karakter, atau memberikan ketegangan. Keseluruhan hal tersebut didukung dengan warna yang terdapat pada cahaya. Warna dalam cahaya dapat digunakan contohnya dengan cara *lighting* hangat pada warna yang lebih *cool* atau dengan harmoni warna *complementary*.



Gambar 2. 15. Complementary Lighting

(<https://medium.com/@EightyLevel/7-tips-for-better-lighting-in-unity-686694892ece>)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA