



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

Dalam laporan tugas akhir ini penulis akan melakukan analisa dan observasi mengenai tata warna yang mendukung penyampaian pesan sedih, takut, dan bahagia dalam *motion comic* "*Tales of I*". *Motion comic* "*Tales of I*" bergenre fantasi dan secara umum framingnya akan terletak pada satu panel layaknya film animasi.

Hasil analisa akan diterapkan pada tata warna yang mendukung penyampaian suasana pada *motion comic* "*Tales of I*". Observasi akan di fokuskan dalam perancangan tata warna pada adegan sedih (saat *flashback* ayahnya meninggal), takut (saat Larissa diolok-olok), dan bahagia (saat sedang melakukan petualangan dengan sang mentor, Xander).

Referensi yang dipilih berdasarkan dari film yang memiliki suasana warna yang menyampaikan emosi yang sesuai. Untuk adegan takut penulis menggunakan film "*Toy Story 3*", "*Finding Nemo*", dan "*There's A Man In The Woods*", untuk adegan sedih penulis akan menggunakan film "*Frozen*" dan "*Up*", dan untuk adegan bahagia penulis akan menggunakan film "*The Reward*". Penulis memilih beberapa film tersebut karena film tersebut memiliki kualitas storytelling yang baik dan didukung dengan warna yang menyampaikan emosi yang sesuai dalam penyampaiannya.

3.1.1. Sinopsis

Disuatu desa hiduplah seorang gadis bernama Larissa. Larissa memiliki warna kulit yang gelap, berbeda dengan warga sekitar. Dia hidup sebatang kara di asrama sebuah akademi karena orang tuanya telah meninggal. Akademi tersebut merupakan tempat pelatihan untuk calon pemburu monster. Namun Larissa takut akan monster karena dia memiliki pengalaman traumatis dimana dia melihat ayahnya dibunuh oleh monster. Ayah Larissa merupakan pemburu monster pemberani yang merupakan pahlawan bagi desa. Karena warna kulitnya yang berbeda dan ketakutannya terhadap monster tersebut Larissa sering ditindas dan diolok-olok oleh anak sebayanya.

Suatu hari ketika Larissa sedang menggambar dibawah pohon, sekelompok anak-anak sebayanya menghampirinya lalu merobek gambar yang ia gambar dan mengolok-olok Larissa. Tidak tahan akan hal tersebut akhirnya Larissa melarikan diri dan tanpa sadar dia berada di tengah hutan. Tiba-tiba muncul seekor monster dan mulai mendekati Larissa. Karena ketakutannya Larissa tidak bisa berbuat apa-apa dan hanya bisa terdiam ketakutan. Tiba-tiba muncul seseorang berjanggut yang menendang monster tersebut hingga terpental jauh. Orang tersebut adalah Xander, seorang petualang yang berkeliling untuk membasmi monster. Melihat kehebatan Xander, Larissa merasa ingin bisa berubah menjadi dirinya yang lebih baik dan mulai mengikuti Xander dalam petualangannya.

3.1.2. Posisi Penulis

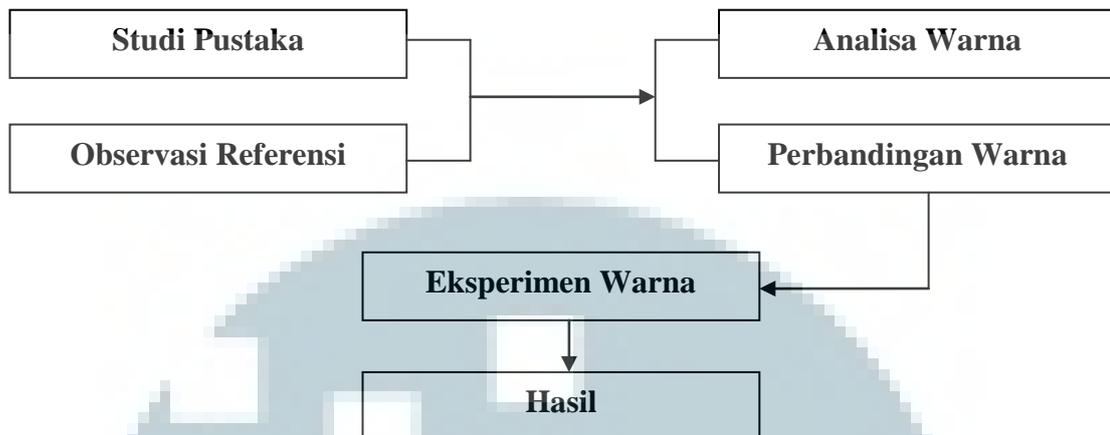
Posisi penulis dalam project ini adalah sebagai *storyboard*, *colorscript*, *environment*, dan *background artist*, sedangkan dalam laporan ini adalah sebagai *colorscript artist*.

3.1.3. Peralatan

Pengerjaan menggunakan metode *digital* dengan teknik *digital painting* sehingga menggunakan *software* seperti Adobe Photoshop dan Adobe After Effect. Penulis juga menggunakan *Color Palette FX* sebagai alat untuk mencari palet warna.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dimulai dengan melakukan penelitian berdasarkan studi pustaka pada literatur mengenai warna dan makna psikologinya. Setelah itu penulis melakukan observasi kepada film baik real maupun animasi yang memiliki warna yang memberikan kesan akan emosi sedih, takut, dan bahagia. Penulis akan menganalisa shot dan adegan yang memiliki warna yang mendukung emosi tersebut dan membandingkannya sesuai dengan kebutuhan cerita. Hasil dari analisa kemudian akan dicoba pada eksperimen warna pada *color script* sehingga menciptakan beberapa alternatif. Dari kumpulan alternatif itu akan dipilih yang paling cocok dan diimplementasikan kedalam motion comic "*Tales of I*".

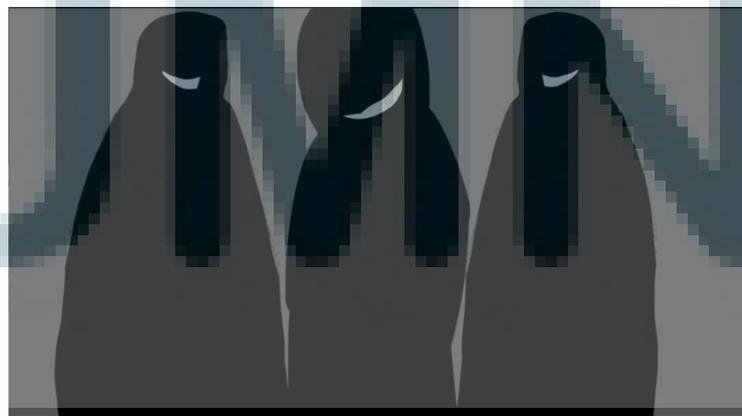


3.2.1. Hasil Temuan

Penelitian dilakukan terhadap beberapa referensi yang berupa film animasi. Film yang dipilih adalah Toy Story 3, Finding Nemo, There's A Man In The Woods, Frozen, Up, dan The Reward. Film-film tersebut dipilih karena memiliki suasana emosi yang sesuai dengan adegan yang ingin diterapkan. Penelitian akan berfokus pada penggunaan tata warna yang mendukung emosi takut, sedih, dan bahagia.

3.2.1.1. Fokus Perancangan

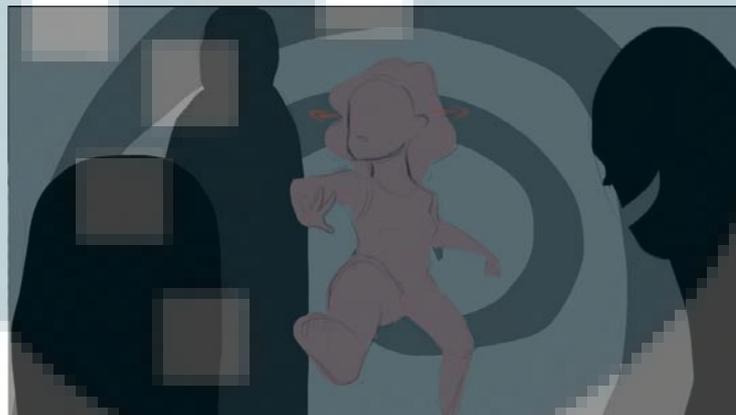
Fokus perancangan yang diteliti adalah untuk penggunaan tata warna yang mendukung emosi takut, sedih, dan bahagia. Untuk emosi takut penulis menggunakan adegan scene 2 saat Larissa di-bully oleh teman sebayanya.



Gambar 3.1. Storyboard Scene 2 Shot 2

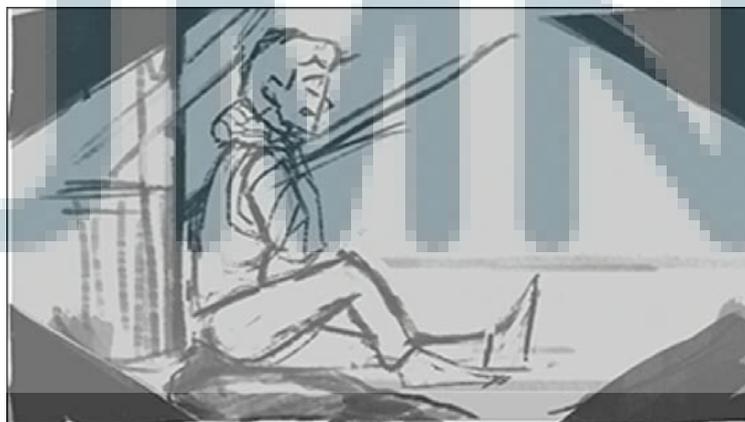


Gambar 3.2. Storyboard Scene 2 Shot 3

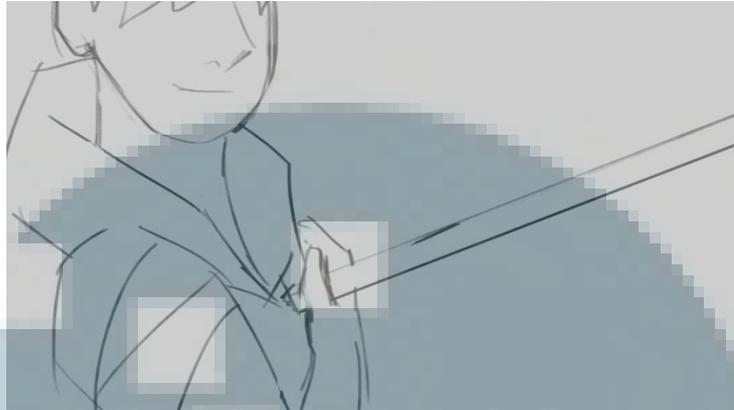


Gambar 3.2. Storyboard Scene 2 Shot 4

Untuk emosi sedih penulis menggunakan adegan scene 3 saat adegan *flashback* tentang ayahnya.



Gambar 3.3. Storyboard Scene 3 Shot 2



Gambar 3.4. Storyboard Scene 3 Shot 3

Untuk emosi bahagia penulis menggunakan adegan Scene 5 pada adegan petualangan Larissa bersama Xander dimana Larissa terlihat menikmati petualangannya.



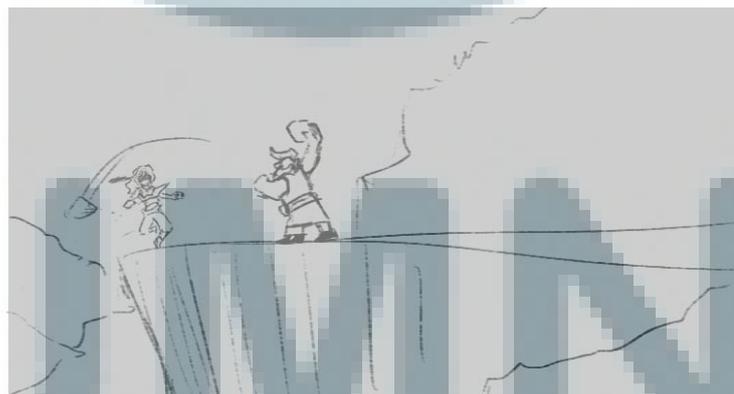
Gambar 3.5. Storyboard Scene 5 Shot 1a



Gambar 3.6. Storyboard Scene 5 Shot 1b



Gambar 3.7. Storyboard Scene 5 Shot 1c



Gambar 3.7. Storyboard Scene 5 Shot 1d

3.2.1.2. Emosi Takut

Dalam meneliti warna yang mengutarakan rasa takut, penulis menggunakan film Toy Story 3, Finding Nemo, dan There's A Man In The Woods sebagai referensi yang diteliti. Rasa takut menurut Daniel Goleman adalah salah satu bentuk emosi yang di dalamnya meliputi cemas, takut, gugup, khawatir, waswas, perasaan takut sekali, sedih, waspada, tidak tenang, ngeri, kecut, panik, dan juga fobia. Menurut *Cambridge University Press*, *Fear* atau rasa takut adalah sebuah perasaan ataupun pikiran yang tidak enak atau tidak menyenangkan yang kita rasakan ketika kita ketakutan ataupun khawatir akan sesuatu yang berbahaya, menyakitkan, ataupun buruk mengenai sesuatu yang sedang terjadi atau bisa terjadi.

Dari definisi diatas, rasa takut atau emosi takut bisa diasosiasikan dengan bahaya, rasa sakit, kekhawatiran, kecemasan, rasa panik, dan lain-lain. Terkait dengan psikologi warna, emosi takut bisa diasosiasikan dengan warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. Dalam aplikasinya bisa kita lihat dari film Toy Story 3 pada adegan dimana para mainan sedang berada di pabrik pembakaran sampah.

U
M
N



Gambar 3.8. Screenshot Toy Story3 1
(Toy Story 3, 2010)

Saat itu Lotso sudah berada di dekat tombol untuk memberhentikan mesin, namun dia malah pergi meninggalkan para mainan. Para mainan yang melihat hal itu kaget dan merasa ngeri karena mesin terus bergerak ke arah tempat peleburan sampah. Mereka coba berlari ke arah yang berlawanan namun mesin yang membawa mereka bergerak terlalu cepat sehingga mereka tetap terdorong ke tempat peleburan.



Gambar 3.9. Screenshot Toy Story3 2
(Toy Story 3, 2010)

Melihat tempat peleburan yang mengerikan, Woody makin berusaha untuk memanjat keluar dari tempat tersebut. Namun para mainan yang tidak bisa

melakukan apa-apa lagi akhirnya memutuskan untuk berpasrah dan bergandengan bersama untuk menghadapi bahaya yang akan mereka hadapi. Buzz kemudian melihat kearah Woody dan menggandeng tangannya untuk menghadapi bahaya bersama-sama.



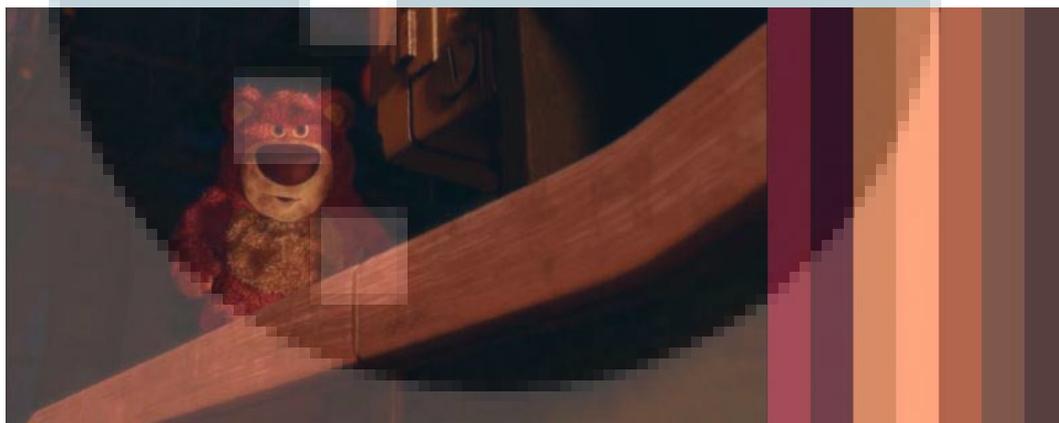
Gambar 3.10. Screenshot Toy Story3 3
(Toy Story 3, 2010)

Dianalisa dari warna yang ada dalam *screenshot* adegan tersebut, warna yang mendominasi adalah warna merah, oranye, dan kuning yang sangat terang, menunjukkan kesan panas dan bahaya yang mengancam. Selain penggunaan warna yang memberikan kesan *harsh*, cahaya yang terang tersebut memberikan kontras sehingga memberikan bayangan yang kuat, hal ini memberikan kesan serius dan menegangkan.

Bila diperhatikan warna lokal pada tempat itu lebih berada pada warna netral seperti abu-abu dan coklat namun menurut teori pencahayaan Brooker (2008) cahaya dari api pembakaran menjadi *key light* yang sangat kuat sehingga warna merah, oranye, dan kuning menjadi sangat dominan. Pencahayaan pada adegan ini hanya memiliki satu sumber cahaya utama yaitu cahaya api

pembakaran yang sangat kuat sehingga menyebabkan *fill light*-nya menjadi lemah dan menghasilkan bayangan yang tajam.

Pada gambar 3.8. bisa kita lihat bahwa intensitas warna merah dan oranye belum sekuat adegan selanjutnya, hal ini dikarenakan para karakter masih berada pada lorong sebelum masuk tempat api pembakaran. Kemudian ketika gambar 3.9. dan 3.10. bisa kita lihat intensitas warna api semakin kuat karena para mainan makin mendekati sumber cahaya. Peningkatan intensitas dari cahaya dan warna tersebut ditujukan untuk menunjukkan kesan bahaya yang makin mendekat sehingga memicu emosi takut yang dirasakan oleh para karakter.

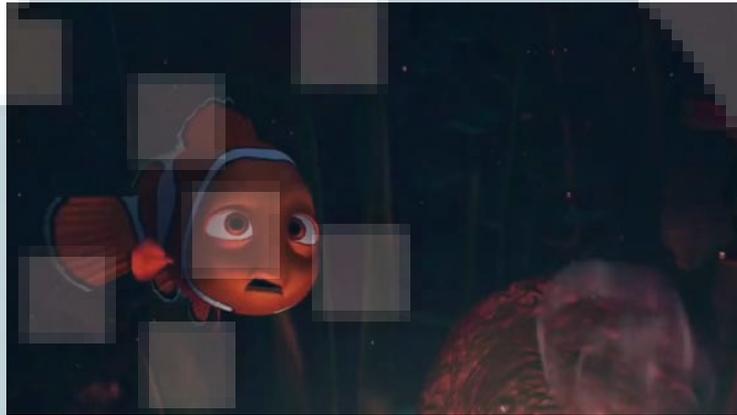


Gambar 3.11. Color Palette Intensitas Cahaya Lemah
(Toy Story 3, 2010)



Gambar 3.12. Color Palette Intensitas Cahaya Kuat
(Toy Story 3, 2010)

Penggunaan warna yang mirip bisa kita lihat pada film Finding Nemo saat dimana Nemo berada pada akuarium dan diajak untuk melakukan upacara menjadi anggota akuarium. Nemo yang terbangun dari tidurnya mendapati bahwa nuansa warna akuarium menjadi kemerahan dan gelap.



Gambar 3.13. Screenshot Nemo 1
(Finding Nemo, 2003)

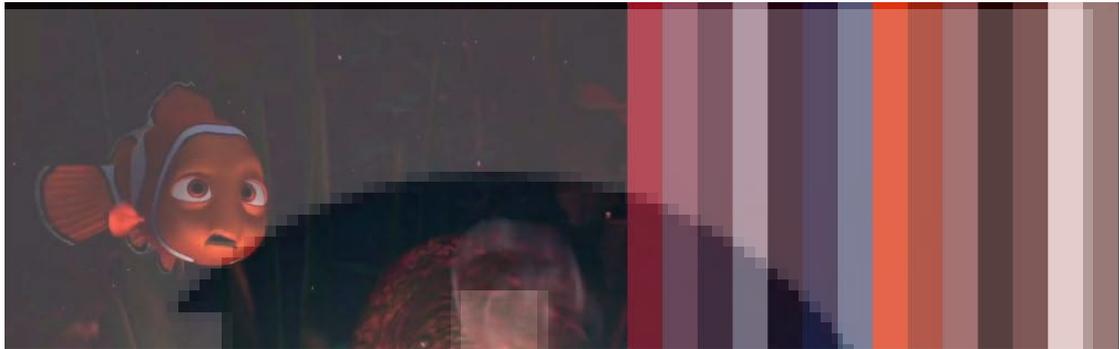
Kemudian Nemo mengikuti udang ke arah gunung berapi buatan dimana ikan-ikan lain sudah menunggu kehadirannya. Disana dijelaskan bahwa dia harus melewati ujian agar dapat menjadi anggota resmi dari akuarium. Ujian tersebut adalah untuk melewati *ring of fire* (sebutan untuk gelembung yang keluar dari gunung berapi buatan).



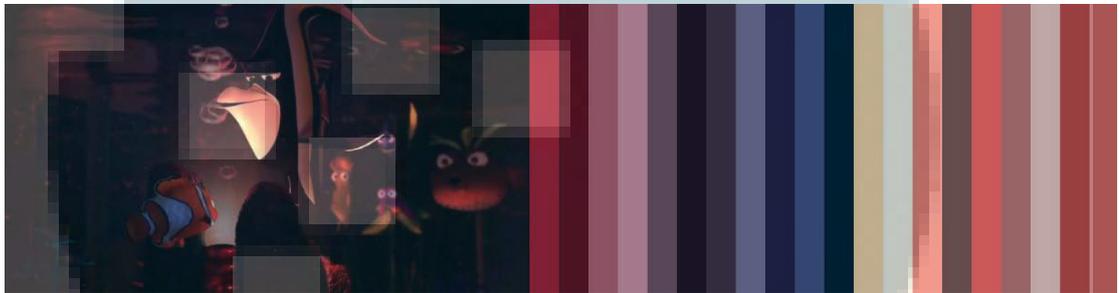
Gambar 3.14. Screenshot Nemo 2
(Finding Nemo, 2003)

Bila dilihat dari warna yang ada pada adegan tersebut dapat kita lihat adegan tersebut didominasi oleh warna merah, oranye, dan sedikit kearah ungu. Pada adegan ini selain ingin menunjukkan kesan bahaya juga ingin menunjukkan kesan misterius. Warna lokal pada akuarium sebenarnya terdiri dari warna-warna seperti *cream* pada pasir, abu-abu pada batuan, dan warna-warna cerah seperti pink dan ungu pada koral dan tanaman hias. Air pada akuarium juga memiliki warna kebiruan, namun dalam adegan itu suasana ruangan tempat akuarium sedang gelap, dan sumber cahaya utama berasal dari hiasan gunung berapi yang berada dalam akuarium. Bila diaplikasikan pada teori pencahayaan Brooker (2008) cahaya *key light* berwarna merah dari hiasan gunung berapi yang tidak terlalu kuat intensitasnya terpantul oleh kaca dan benda-benda yang berada dalam akuarium sehingga memberikan bayangan yang *soft* dan warna merah, oranye, dan sedikit keunguan.

Peningkatan intensitas cahaya juga terlihat pada adegan ini dimana pada gambar 3.13. suasana di sekeliling nemo gelap dengan hanya memiliki 1 *key light* dari arah bawah sedangkan pada gambar 3.14. Cahaya dari *key light* pada gunung berapi dibiaskan oleh bidang reflektif akuarium sehingga menghasilkan *fill light* dengan warna yang lembut.



Gambar 3.15. Color Palette Intensitas Fill Light Lemah
(Finding Nemo, 2003)



Gambar 3.16. Color Palette Intensitas Fill Light Menyebar
(Finding Nemo, 2003)

Terlihat dari perbandingan antara gambar 3.15. dengan gambar 3.16. bahwa *fill light* pada gambar 3.16. lebih kuat dengan ditandai banyaknya warna yang muncul dalam *palette* tersebut.

Bila kita lihat pada adegan lain dari film ini, tepatnya adegan saat Marlin dan Dori bertemu dengan hiu, warna yang ditunjukkan memiliki perbedaan.



Gambar 3.17. Screenshot Nemo 3
(Finding Nemo, 2003)

Dalam adegan ini ketika Marlin dan Dori bertemu dengan hiu, Dori tidak sengaja tersentak kaca mata penyelam dan mengeluarkan darah, hal tersebutlah yang membuat hiu menjadi kalap dan mulai menyerang mereka. Mereka mencoba kabur dan bersembunyi dibalik pintu besi namun hiu dapat menerobos dan menemukan mereka.

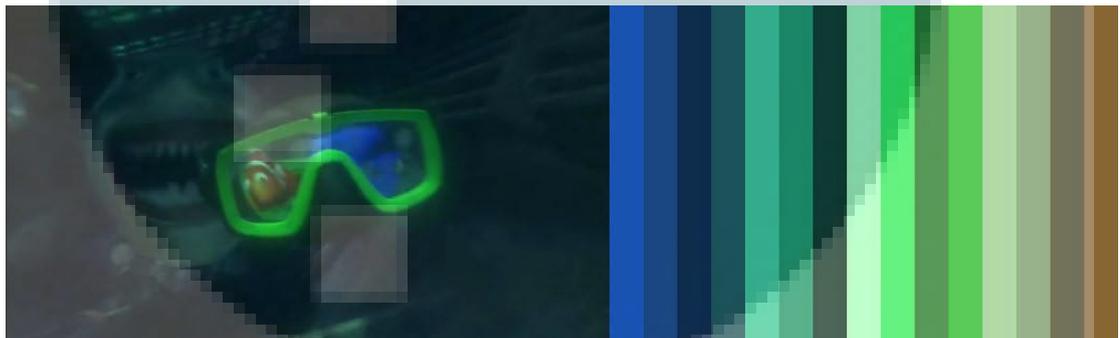


Gambar 3.18. Screenshot Nemo 4
(Finding Nemo, 2003)

Bisa dilihat pada adegan ini nuansa warna yang muncul adalah kehijauan. Secara psikologis warna hijau juga bisa memberikan kesan bahaya, kegelapan, dan juga kejahatan. Hijau yang muncul adalah hijau gelap yang juga memberikan

kesan ngeri dan seram. Ditambah dengan pergerakan kejar-kejaran yang cepat memberikan ketegangan ekstra pada para audiens.

Pada adegan ini, warna yang mendominasi adalah warna kehijauan, hal tersebut disebabkan oleh *key light* yang dibiaskan oleh air sehingga menciptakan *fill light* yang kemudian dipantulkan oleh lumut dan alga sehingga menciptakan warna kehijauan. Warna lokal pada daerah itu sebenarnya adalah warna abu-abu dan silver karena mereka sedang berada pada kapal selam. Cahaya-cahaya yang ada hampir semuanya merupakan cahaya yang berhasil menembus lubang-lubang pada kapal selam tersebut.



Gambar 3.19. Color Palette Adegan Nemo Hiu 1
(Finding Nemo, 2003)



Gambar 3.20. Color Palette Adegan Nemo Hiu 2
(Finding Nemo, 2003)

Bila dibandingkan antara adegan dari kedua film diatas, ada kesamaan dan perbedaan yang dimiliki dalam penggunaan warna. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan warna nuansa merah kegelapan untuk memberikan kesan takut, namun film Finding Nemo juga menggunakan warna hijau kegelapan untuk menunjukkan kesan mengerikan. Perasaan yang dirasakan karakter sama, yaitu takut, seram, dan ngeri, meskipun warna yang digunakan berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa emosi tertentu tidak terikat pada suatu warna tertentu dan bisa disesuaikan dengan keperluan film. Dengan mengamati penggunaan warna tersebut kita bisa mengetahui kemauan para pembuat film ini karena warna yang ditampilkan masih memiliki korelasi dengan warna lokal pada lokasi adegan. Penempatan cahaya dengan intensitas dan warna tertentu dilakukan untuk mencapai hal ini.

Melihat kedua contoh diatas, kedua adegan tersebut sama-sama dipengaruhi oleh warna yang diakibatkan oleh cahaya dan *environment* pada sekitarnya. Namun tidak jarang creator juga merubah warna tanpa terpengaruh langsung oleh cahaya dan *environment* sekitar. Salah satunya adalah sebuah film animasi pendek berjudul *There's A Man In The Woods*.



Gambar 3.21. Color Palette Adegan *There's A Man In The Woods 1*
(*There's A Man In The Woods*, 2014)



Gambar 3.22. Color Palette Adegan There's A Man In The Woods 2
(There's A Man In The Woods, 2014)

Pada film ini perubahan warna langsung terjadi bukan karena pencahayaan dan environment sekitarnya namun disebabkan oleh perubahan emosi yang dirasakan oleh para karakter dalam film tersebut. Bisa kita lihat dari kedua gambar diatas bahwa terjadi perubahan warna yang sangat signifikan.



Gambar 3.23. Color Palette Adegan There's A Man In The Woods 3
(There's A Man In The Woods, 2014)

Pada gambar 3.23. bisa kita lihat muncul cahaya merah yang berasal dari lava yang mengalir ditengah hutan. Lava tersebut bukanlah lava secara literal, namun merupakan suatu perwujudan dari bahaya dan ketakutan para anak-anak terhadap hutan tersebut. Penggunaan warna pada film ini tidaklah bergantung pada teori pencahayaan Brooker (2008), namun lebih ke penggunaan warna sesuai dengan kebutuhan *storytelling*.



Gambar 3.24. Color Palette Adegan There's A Man In The Woods 4
(There's A Man In The Woods, 2014)

Pada gambar 3.24 juga terlihat bahwa di hutan tersebut dipenuhi lava, yang sebenarnya bukan lava asli namun perwujudan dari kemarahan sang karakter. Perubahan warna terlihat pada nuansa merah yang ada pada hutan tersebut yang seharusnya lebih kearah hijau.

3.2.1.3. Emosi Sedih

Untuk emosi sedih penulis memilih film Frozen dan Up sebagai referensi yang akan diteliti. Menurut Daniel Goleman kesedihan adalah salah satu bentuk emosi yang di dalamnya meliputi pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, ditolak, putus asa, dan depresi. Menurut *Cambridge University Press*, *Sad* atau sedih meliputi tidak senang, empatik, kehilangan, menyedihkan, ataupun membosankan.

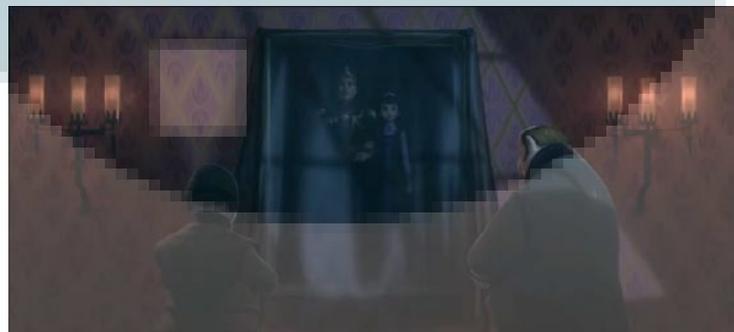
Dari definisi diatas rasa takut dapat diasosiasikan dengan suram, depresi, putus asa, kehilangan, dan lain-lain. Terkait dengan psikologi warna, kesedihan atau emosi sedih dapat diasosiasikan dengan warna-warna dingin, terutama warna biru dan ungu tua. Dalam aplikasinya bisa kita lihat dari film Frozen terutama

pada adegan ketika orang tua Elsa dan Anna pergi naik kapal, namun kapal tersebut diterjang badai dan hancur.



Gambar 3.25. Screenshot Frozen 1
(Frozen, 2013)

Mendengar kabar tersebut kesedihan melanda kerajaan dan semua orang berkabung dalam acara simbolisasi pemakaman sang raja dan ratu. Semua orang bersedih termasuk Elsa dan Anna.



Gambar 3.26. Screenshot Frozen 2
(Frozen, 2013)

Dalam kondisi sedih itu, Anna kembali menyayikan sambil mengetuk kamar Elsa yang dikunci. Dalam nyanyiannya Anna menyampaikan bahwa sekarang mereka hanya memiliki satu sama lain dan tidak tahu apa yang harus mereka lakukan.



Gambar 3.27. Screenshot Frozen 3
(Frozen, 2013)

Anna hanya bisa menunggu dalam kesedihannya didepan pintu kamar Elsa. Elsa sendiri juga mengalami kesedihan yang luar biasa didalam kamarnya yang ditunjukkan dari kekuatan esnya yang membekukan seluruh ruangan.



Gambar 3.28. Screenshot Frozen 4
(Frozen, 2013)

Bisa kita lihat dalam adegan dalam film tersebut, warna dingin seperti birulah yang mendominasi nuansa yang ditunjukkan karena secara psikologis warna biru memberikan kesan sedih, muram, melankolis dan kehilangan. Warna ini mendukung kondisi adegan dimana Elsa dan Anna baru saja kehilangan orang tua yang mereka cintai. Selain itu juga mendukung kesedihan Anna dimana Elsa tidak mau membuka dirinya untuk berbicara dan berinteraksi dengannya.

Pada gambar 3.25. warna lokalnya adalah biru pada air laut dan coklat pada kapal. menggunakan aplikasi dari teori Brooker, ada satu *key light* yang

berasal dari cahaya bulan dan menyinari kapal dan air. Cahaya yang dibiarkan oleh air menyebabkan nuansanya menjadi kebiruan. Pada gambar 3.26. warna lokalnya ada pada wallpaper pada tembok yang berwarna ungu magenta. Adegan ini memiliki 1 *key light* yang berasal dari luar jendela, dan 2 *fill light* yang berasal dari lilin yang berada di sebelah lukisan. Meskipun memiliki *key light*, adegan ini lebih dipenuhi oleh warna yang berasal dari *fill light*, hal ini dikarenakan *key light* yang ada lemah sehingga *fill light*lah yang mendominasi cahaya di ruangan ini.

Kemudian untuk adegan pada gambar 3.27. dan 3.28. bisa kita lihat terjadi peningkatan intensitas warna biru hal ini dipengaruhi oleh kekuatan Elsa yang menyebabkan ruangnya penuh dengan salju dan udara dingin.



Gambar 3.29. Color Palette Adegan Frozen 1
(Frozen, 2013)



Gambar 3.30. Color Palette Adegan Frozen 2
(Frozen, 2013)

Pada gambar 3.27. warna lokal yang ada adalah coklat dan magenta yang berasal dari tembok, jendela, karpet, dan furnitur disekitarnya. Ada sebuah key light yang masuk lewat jendela, saat itu musim dingin sehingga cahaya yang masuk bersifat dingin. Hal ini mempengaruhi keseluruhan tampilan dari gambar 3.27. Sedangkan warna lokal pada gambar 3.28. adalah putih dari salju, dan beberapa warna dari furnitur kamar Elsa. Cahaya yang ada adalah sebuah cahaya fill light yang lembut dan menyebar sehingga tidak terlihat bayangan yang tajam. Warna biru pada adegan ini disebabkan oleh kekuatan Elsa yang tidak bisa ia kontrol karena kesedihannya.

Pada film Up kesedihan digambarkan secara berbeda. Penulis mengambil adegan saat dimana Ellie mengalami keguguran.

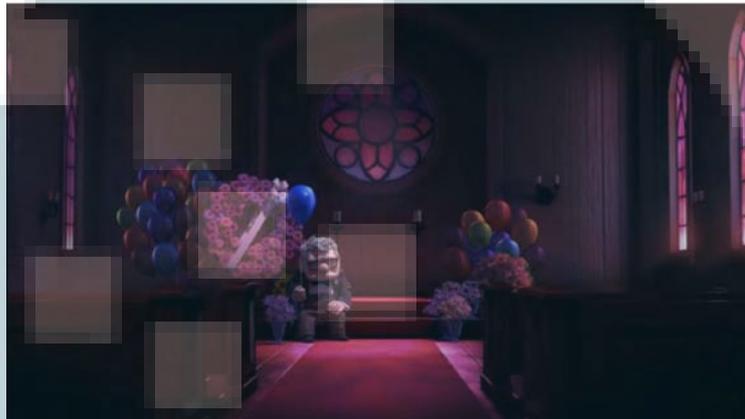


Gambar 3.31. Screenshot Up 1
(Up, 2009)

Dalam adegan ini warna hitam dan biru cyan gelap yang mendominasi keseluruhan adegan. Warna hitam diasosiasikan dengan kematian, dan karena itulah warna ini digunakan untuk mendukung emosi sedih dan duka. Warna lokal tempat ini adalah putih dan silver karena mereka berada dirumah sakit. Satu *key light* yang berada diruangan dokter membias keluar kearah lorong yang gelap,

menciptakan framing hitam pada Ellie dan Carl, hal ini mengilustrasikan bahwa mereka sedang dicengkram oleh perasaan duka.

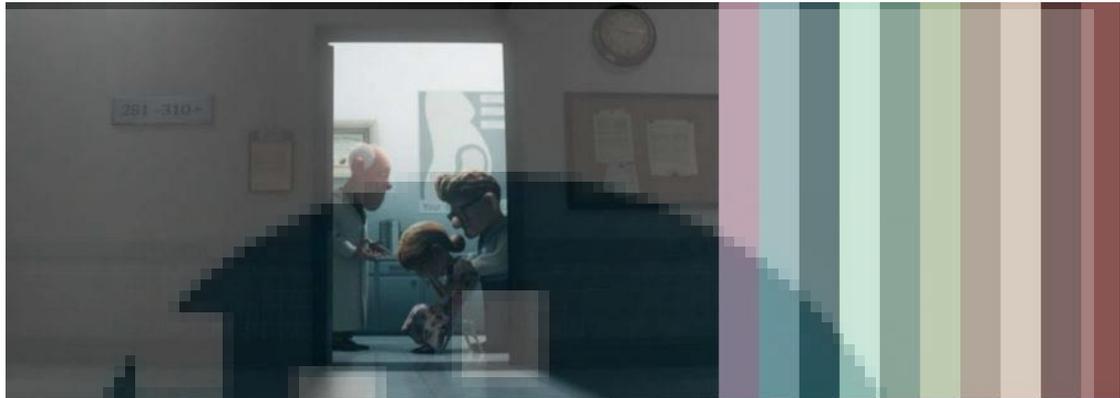
Pada adegan lain dari film ini ditunjukkan kesedihan Carl saat istrinya meninggal. Carl terlihat sendirian terdiam dalam sebuah kapel.



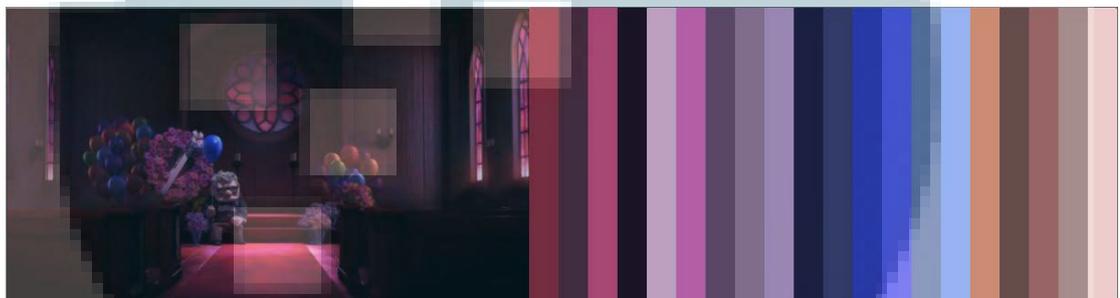
Gambar 3.32. Screenshot Up 2
(Up, 2009)

Warna lokal pada adegan ini adalah *cream*, coklat, dan merah. Cahaya yang muncul adalah *key light* yang berasal dari luar kaca patri. Cahaya tersebut membiaskan warna magenta dari kaca tersebut sehingga memenuhi seluruh ruangan. Meskipun dipenuhi dengan warna magenta, kita tetap bisa lihat dari bayangan yang menyelimuti tempat itu menciptakan *framing* untuk menunjukan bahwa sekali lagi Carl di liputi oleh kesedihan. Warna magenta digunakan untuk menunjukan seberapa besar cinta Carl kepada Ellie dan betapa sedihnya ia ketika Ellie meninggal.

Bila dibandingkan kedua adegan ini, meskipun memiliki nuansa warna yang berbeda, mereka sama-sama didominasi oleh warna dingin. Warna dingin itulah yang membantu mendukung emosi sedih yang dialami oleh para karakter dalam film tersebut.



Gambar 3.33. Color Palette Adegan Up 1
(Up, 2009)



Gambar 3.34. Color Palette Adegan Up 2
(Up, 2009)

Bila dibandingkan dari kedua film ini, meskipun masing-masing menggunakan tata warna yang berbeda, namun kedua film sama-sama menggunakan warna dingin untuk menunjukkan kesedihan yang dialami karakter. Penggunaan warna lainnya biasanya terkait dengan warna lokal ataupun kondisi dari adegan atau cerita tersebut. Seperti pada gambar 3.28. dimana kekuatan Elsa mempengaruhi lokasi sekelilingnya dan gambar 3.32. dimana warna pink digunakan untuk menunjukkan cinta Carl pada Ellie dan bagaimana dia sangat merasa kehilangan saat Ellie meninggal.

3.2.1.4. Emosi Bahagia

Untuk emosi bahagia penulis memilih film *The Reward* sebagai referensi yang akan diteliti. Menurut Daniel Goleman kebahagiaan merupakan salah satu bentuk dari emosi kenikmatan. Emosi kenikmatan meliputi bahagia, gembira, ringan puas, riang, senang, terhibur, bangga, kenikmatan indrawi, takjub, terpesona, puas, rasa terpenuhi, girang, senang sekali, dan mania. Menurut *Cambridge University Press*, *happiness* atau bahagia meliputi perasaan, menunjukkan, atau menyebabkan kenikmatan atau kepuasan dan keceriaan.

Dari definisi diatas perasaan bahagia dapat diasosiasikan dengan ceria, hal baik yang terjadi, pemandangan yang menarik, tujuan yang tercapai, rasa bangga, dan lain-lain. Terkait dengan psikologi warna, kebahagiaan atau emosi bahagia dapat diasosiasikan dengan warna-warna cerah dan *vibrant*, seperti merah, kuning, oranye, hijau, biru muda, dan lain-lain. Dalam aplikasinya bisa kita lihat dalam film *The Reward* terutama pada adegan dimana Wilhelm dan Vito memutuskan untuk bekerja sama dan melakukan petualangan yang seru dan menyenangkan.



Gambar 3.35. Screenshot *The Reward* 1
(*The Reward*, 2013)



Gambar 3.36. Screenshot The Reward 2
(The Reward, 2013)

Bila kita lihat kedua gambar diatas terlihat bahwa meskipun menggunakan warna yang berbeda, kedua warna tersebut bisa mendukung perasaan bahagia dari para karakter. Pada gambar 3.35. Ada cahaya yang muncul dari antara ranting pohon, cahaya tersebut bila diaplikasikan pada teori cahaya Brooker adalah *key light* yang kemudian cahayanya di biaskan oleh *environment* sekitar sehingga menciptakan nuansa cerah dan kehijauan. Gambar 3.36. menunjukkan adegan saat senja, dengan menggunakan warna senja, cahaya dari matahari terbenam muncul dari sebelah kanan karakter sebagai *key light* pertama, sedangkan didepan karakter terdapat sumber cahaya kedua yang berasal dari lampu perkotaan, ini adalah *key light* kedua. Kedua cahaya tersebut kemudian dibiaskan oleh langit sehingga menghasilkan cahaya lembut yang menyebar ke semua arah.



Gambar 3.37. Screenshot The Reward 3
(The Reward, 2013)



Gambar 3.38. Screenshot The Reward 4
(The Reward, 2013)

Pada gambar 3.37. kita bisa melihat banyaknya warna-warna vibran yang berasal dari cahaya lampu neon yang berada di kota tersebut. Kumpulan warna tersebut dapat diartikan sebagai semangat ataupun energi yang berada dalam keramaian kota tersebut. Karena banyaknya sumber cahaya adegan ini memiliki *key light*, *fill light*, dan *back light*. *Back light* dari warna lampu merah yang berada di kiri karakter, dan lampu kuning kehijauan memberikan cahaya ambien yang indah pada *background* di belakang karakter.

Pada gambar 3.38. juga menggunakan warna vibran yang berasal dari cahaya matahari terbenam. Dalam adegan ini terlihat Wilhelm dan Vito sedang berkencan dengan pasangannya masing-masing sambil melihat matahari terbenam. Cahaya matahari terbenam sebagai *key light*, dan karena kuatnya cahaya matahari tersebut *fill light* jadi tidak terlihat sehingga bayangan yang dihasilkan membuat karakter menjadi siluet. Cahaya matahari yang dibiaskan oleh langit berfungsi juga sebagai *back light*.



Gambar 3.39. Screenshot The Reward 5
(The Reward, 2013)



Gambar 3.40. Screenshot The Reward 6
(The Reward, 2013)

Gambar 3.39. dan 3.40. sama-sama menunjukkan langit yang cerah. Hal ini mengindikasikan keceriaan dan semangat yang dialami dalam petualangan Wilhelm dan Vito. Kedua gambar sama-sama memiliki 1 *key light* utama yaitu cahaya matahari. Cahaya tersebut kemudian dibiaskan oleh langit dan *environment* sekitar sehingga menciptakan *fill light* dan *backlight* yang sangat luas.

Berikut palet warna dari gambar 3.35. sampai 3.40. Dapat kita lihat dari setiap adegan tersebut menggunakan warna-warna yang vibran dan cerah.



Gambar 3.41. Color Palette The Reward 1
(The Reward, 2013)



Gambar 3.42. Color Palette The Reward 2
(The Reward, 2013)



Gambar 3.43. Color Palette The Reward 3
(The Reward, 2013)



Gambar 3.44. Color Palette The Reward 4
(The Reward, 2013)



Gambar 3.45. Color Palette The Reward 5
(The Reward, 2013)



Gambar 3.46. Color Palette The Reward 6
(The Reward, 2013)

Dari semua palet warna tersebut bisa kita simpulkan bahwa untuk membantu menyampaikan emosi senang, penggunaan warna yang cerah dan vibranlah yang digunakan untuk menunjukkan kegembiraan dan keceriaan. Warna-warna lokal yang ada pada *background*-pun didesain sehingga tampil dengan tampilan yang paling cerah dan indah.

Untuk emosi bahagia, dari hasil analisa yang penulis lakukan, penulis mendapati bahwa perasaan bahagia cocok bila dipadukan oleh berbagai warna, terutama warna yang cerah. Karena adegan yang penulis gunakan untuk emosi bahagia adalah adegan saat petualangan, dan adegan itu sendiri penuh dengan berbagai adegan dan warna, penulis merasa tidak perlu untuk membuat alternatif dari warna yang mendukung emosi ini.

3.2.2. Eksperimen

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap film referensi yang diambil, penulis melakukan eksperimen menggunakan warna yang digunakan oleh pembuat film tersebut dalam merepresentasikan emosi yang ingin disampaikan.

Untuk emosi takut, dari analisa ketiga film sebelumnya (Toy Story 3, Finding Nemo, dan There's A Man In The Woods) warna merah dan hijau lah yang digunakan secara dominan. Maka dari itu penulis akan membuat alternatif dari kedua warna tersebut. Warna merah dan hijau memang sama-sama bisa merepresentasikan bahaya, khawatir, cemas, sakit, dan kejahatan. Oleh karena itu penulis melakukan eksperimen ini.



Gambar 3.47. Alternatif Warna Colorsript Emosi Takut 1



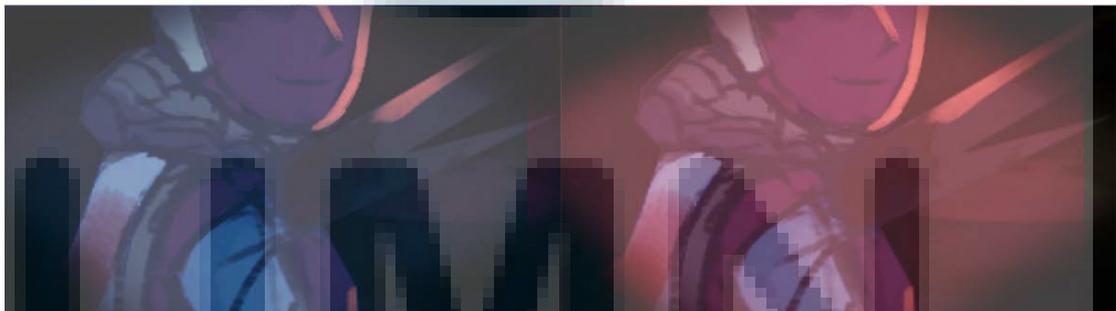
Gambar 3.48. Alternatif Warna Colorsript Emosi Takut 2

Dari kedua alternatif ini, bisa dilihat bahwa meskipun warna hijau bisa mendukung emosi takut, warna hijau disini kurang mendukung emosi takut itu sendiri pada adegan ini. Sedangkan penggunaan warna merah disini terlihat cocok dan lebih mendukung emosi ketakutan Larissa yang sedang *bullied* oleh teman sebayanya.

Untuk emosi sedih, dari analisa kedua film sebelumnya (*Frozen* dan *Up*), warna yang mendominasi kedua film tersebut adalah warna-warna dingin seperti biru dan magenta. Dari kedua warna itu penulis membuat alternatifnya.



Gambar 3.49. Alternatif Warna Colorsript Emosi Sedih 1



Gambar 3.50. Alternatif Warna Colorsript Emosi Sedih 2

Dari kedua alternatif ini bisa kita lihat perbandingan saat menggunakan warna biru dan saat menggunakan magenta. Alternatif yang menggunakan warna biru terlihat lebih cocok karena situasi adegan adalah malam hari dan tidak ada cahaya yang mengkondisikan warna merah seperti pada alternatif sebelahny.

Warna biru juga mendukung adegan ini karena saat adegan ini Larissa kehilangan ayahnya, sehingga penggunaan warna biru yang dingin menunjukkan rasa sendu dan duka yang dirasakan oleh Larissa. selain itu adegan ini juga menggunakan satu *key light* kuat yang berasal dari cahaya bulan yang kemudian dibiaskan oleh langit sehingga membentuk *fill light* berwarna biru, hal ini dilakukan agar pencahayaannya terlihat lebih dramatis dan bisa menjadi fokus utama dari audiens seperti yang dikatakan Brooker (2008).

Untuk emosi bahagia, penulis memutuskan untuk tidak melakukan eksperimen untuk menentukan alternatif warna untuk *scene* ini. Hal ini dilakukan karena berbeda dengan adegan untuk emosi takut, ataupun sedih, adegan bahagia dapat didukung dengan berbagai warna, khususnya menggunakan warna yang vibran dan cerah.

UMMN