

2. STUDI LITERATUR

Berikut teori yang akan digunakan untuk mendukung analisis perancangan warna pada animasi “The Great Prowler Lupin”. Penggunaan beberapa teori ini akan berperan sebagai acuan dan referensi untuk *color script* lalu akan melewati tahapan *compositing* guna mencapai hasil akhir yang diinginkan.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenai warna menurut Lesa Sawahata (1999), teori psikologi warna menurut Patti Mollica (2018) dan Betty Edwards (2004). Kedua teori ini akan berperan untuk mendukung dalam pemilihan warna sesuai dengan emosi tokoh yang dijabarkan di atas.
2. Teori pendukung yang akan digunakan untuk memperkuat teori utama yaitu teori *hue*, *saturation*, dan *value* oleh Linda Holtzschue (2017) dan Richard Yot (2020). Penggunaan teori ini akan mendukung dalam mengekspresikan bagaimana emosi tokoh tersebut dapat tersampaikan dengan lebih jelas.

2.2. WARNA

Warna merupakan salah satu aspek yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Teori mengenai warna semakin melonjak saat Sir Isaac Newton menemukan bahwa disaat warna putih bersih cahaya melewati prisma akan menghasilkan banyak warna yang dapat terlihat yaitu: merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Ditemukan juga bahwa setiap warna yang terlihat terdiri dari satu panjang gelombang dan tidak dapat dipisahkan lebih jauh. Adapun warna-warna yang dilihat oleh mata saat cahaya mengenai suatu objek merupakan hasil dari panjang gelombang dan diserap oleh objek tersebut lalu dipantulkan kembali pada mata manusia (Elliot, Maier, Moller, dan Friedman, 2007).

Berdasarkan studi Lukmanto (2020), emosi yang berkaitan dengan warna dapat diukur melalui koresponden sehingga menghasilkan beberapa persepsi tertentu. Penemuan ilmiah mengenai persepsi warna juga mempengaruhi penggunaan dalam seni dan animasi, menjadikan warna sebuah proses untuk

eksplorasi dalam konteks kognitif atau saat dimana seorang individu mampu menghubungkan dan menilai suatu objek yang ada di sekitarnya. Warna ini kemudian akan menciptakan sebuah persepsi dari penonton terhadap karya yang ditonton (Brunick dan Cutting, 2014).

2.3. PSIKOLOGI WARNA

Edwards (2004) mengungkapkan bahwa di kalangan para ahli warna tidak ada kredibilitas spesifik mengenai arti sebuah warna itu sendiri, hal ini diakibatkan karena sebuah warna sama-sama memiliki konotasi positif dan negatif; sehingga terlalu ambigu untuk dibuktikan secara ilmiah. Namun gagasan mengenai psikologi warna tidak sedikit dan semua mengungkapkan warna memiliki pengaruh besar terhadap emosi atau suasana hati seseorang. Hal yang menjadi pembeda dalam merespons warna pada tiap individu karena adanya perbedaan opini serta bagaimana proses tubuh yang menangkap warna tersebut. Informasi mengenai warna-warna yang mampu memberikan efek psikologis (Mollica, 2018), yaitu:

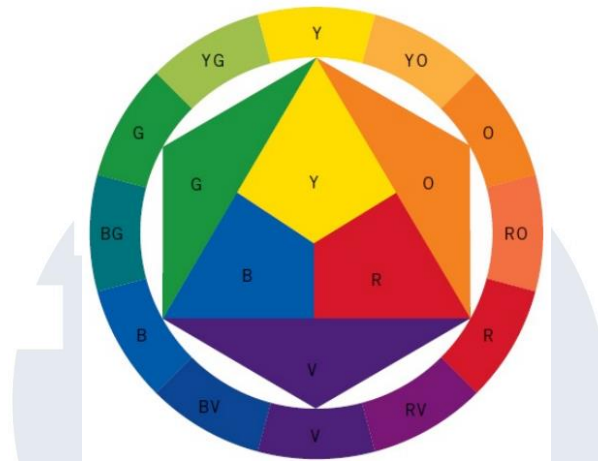
COLOR	EMOTION	COLOR	EMOTION
Merah	Energy Power Passion Love	Biru	Serenity Calm Sadness Despair
Oranye	Enthusiasm Creativity Invigoration	Ungu	Elegance Dignity Sophistication
Kuning	Warmth Happiness Hope Positivity	Putih	Purity Goodness Cleanliness Innocence
Hijau	Freshness Fertility Harmony	Hitam	Fear Negativity Solemnity Death

Gambar 1. Psikologi Warna
(Patti Mollica, 2018)

2.4. HUE, SATURATION, VALUE (HSV)

Hue, *saturation*, dan *value* merupakan tiga karakteristik untuk mendeskripsikan dan mengkategorikan sebuah warna. *Hue* adalah spektrum atau warna itu sendiri, atau secara ilmiah merupakan komposisi panjang suatu gelombang. *Hue* memiliki jangkauan yang terlalu luas untuk diilustrasikan secara penuh, adapun spektrum dasar terdiri dari enam *hue* yaitu: merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu.

Apabila diperluas akan tercipta 12 *hue* yakni, kuning-oranye (*yellow-orange*), merah-oranye (*red-orange*), merah-ungu (*red-violet*), biru-ungu (*blue-violet*), biru-hijau (*blue-green*), dan kuning-hijau (*yellow-green*) (Holtzschue, 2017).



Gambar 2. *Hue Color Wheel*
(Linda Holtzschue, 2017)

Penggunaan *hue* dalam menyesuaikan atmosfer mampu membangkitkan emosi dari penyampaian cerita. Karena *hue* menjadi pembeda antara satu warna dengan yang lainnya sehingga memberikan efek psikologi pada *mood* seseorang, yang kemudian akan mempengaruhi audiens saat menonton sebuah film atau animasi (Holtzschue, 2017).

Saturation, disebut juga “*intensity*” atau “*chroma*” mengacu pada tingkat kepekatan dari *hue*. Warna dengan saturasi tinggi akan terlihat cerah dan lebih menarik perhatian karena warnanya yang mencolok. Sebaliknya warna dengan saturasi rendah akan menciptakan warna yang lebih redup bahkan abu-abu. Saturasi dapat digunakan sebagai penguat emosi, warna dengan saturasi tinggi akan terlihat cerah sehingga mampu membangkitkan emosi yang kuat dan bersemangat, sebaliknya warna dengan saturasi rendah akan menciptakan emosi yang tenang dan melankolis (Botezatu, 2023).

Value merupakan tingkatan gelap dan terang pada sebuah warna. Semakin tinggi tingkatan sebuah *value*, maka warna yang diciptakan akan semakin terang hingga putih. Sebaliknya, semakin rendah tingkatan *value*, maka warna yang

diciptakan semakin menjadi hitam. Penggunaan *value* dapat diaplikasikan untuk menciptakan gelap dan terang sebuah adegan, sehingga dapat mendukung suasana atau membuat fokus pada subjek tertentu (Holtzschue, 2017).

2.5. COLOR SCRIPT

Color script adalah sebuah media yang digunakan untuk tahap eksplorasi warna pada pra-produksi. Fungsi dari *color script* ini untuk menetapkan kombinasi warna pada titik poin emosi dalam cerita. Selain sebagai kunci dalam menentukan sebuah emosi dan suasana, *color script* dapat digunakan sebagai penanda adanya perubahan sikap atau perasaan tokoh serta perubahan *act* agar tercipta transisi yang tidak terputus secara tiba-tiba (Belland, tanpa tahun).



Gambar 3. *Color Script* Animasi Monster Inc.
(Michele Graybeal)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA