

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk merancang *color script* untuk menunjukkan perasaan cemas tokoh Rara pada animasi *Weeping Wings*.

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama akan membahas mengenai *color script* dan kegunaannya dalam animasi. Unsur-unsur yang membentuk *color script* seperti warna, arah cahaya, serta cara merancang akan dibahas disini. Penulis juga menggunakan teori *color harmony* dan psikologi warna untuk menjelaskan secara rinci mengenai dampak warna terhadap emosi yang dirasakan penonton.
2. Teori pendukung akan membahas mengenai perasaan cemas yang menjadi salah satu dampak psikologis dari korban kekerasan seksual, khususnya bagi perempuan.

2.2. COLOR SCRIPT DALAM ANIMASI

Wells (2006) menyatakan bahwa, animasi adalah bentuk ekspresi seni yang dinamis. Dengan menggabungkan beberapa bentuk karya seni seperti gambar, pahatan, pertunjukan, bahkan *computer science*, animasi membolehkan pembuatnya untuk menciptakan sesuatu yang mustahil sekalipun menjadi nyata dengan imajinasinya. Animasi adalah salah satu bentuk karya seni eksperimental karena di dalamnya, banyak teknik yang bisa digunakan seperti animasi gambar tradisional, *stop-motion*, dan *3D*. Salah satu proses membuat animasi adalah menganalisis warna.

2.2.1. Warna

Ketika cahaya putih dibelokkan oleh prisma, akan terbagi menjadi sederetan gradasi warna. Deretan gradasi ini, jika dibentuk menjadi lingkaran, akan membentuk yang dikenal sebagai *color wheel* (Gurney, 2010). Teori warna meliputi pembahasan yang dinamakan *HSV*.



Gambar 2.1 *Color Wheel*
(Sumber: Mars, 2023)

Tidak ada batasan pasti mengenai berapa jumlah warna yang ada, namun dalam diagram yang biasa digunakan seniman, dapat dibagi menjadi merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Nama warna ini disebut sebagai *hue*. Menurut Noble dalam Polson (2013) *color wheel* terbagi menjadi warna *cool* dan *warm*. Warna *cool* memiliki dasar biru, dan warna *warm* memiliki dasar merah. Perbedaan kedua warna ini, juga dapat memberikan efek yang berbeda, sebagai contoh menggunakan warna *cool* dapat memberi kesan lingkungan dingin dan lembap (In Depth Cine, 2022).

Dimensi kedua dari warna adalah saturasi. Saturasi atau kroma adalah intensitas suatu warna atau banyaknya abu-abu dalam suatu warna. Semakin tinggi intensitas warna, semakin tinggi saturasinya. Sebagai contoh warna dengan saturasi tinggi berada di bagian luar *color wheel* (Gurney, 2010).

Dimensi ketiga dari warna adalah *value*. *Value* adalah terang gelapnya suatu warna atau seberapa banyak cahaya yang terkena suatu objek. *Value rendah* berarti warna tersebut semakin banyak unsur hitam, dan *Value tinggi* berarti warna tersebut memiliki banyak unsur putih (Blazer, 2016).

Jika disebutkan secara angka, *hue* memiliki rentang 0° hingga 360°, dengan merah pada 0° dan biru pada 240°. Sedangkan saturasi, direpresentasikan dengan 0% sebagai paling abu dan 100% semakin jelas. Terakhir untuk *value*, diukur dengan 0% sebagai paling hitam, dan 100% paling terang (Dominic, 2024).

2.2.2. Color harmony

Menurut Noble dalam Polson (2013) *color harmony* atau bisa juga disebut *color chords*, adalah kombinasi warna yang digunakan sebagai salah satu cara melimitasi palet warna. Kombinasi warna berbeda, dapat memberi efek yang berbeda juga bagi audiens. Studio Binder (2024) juga menjelaskan bahwa meskipun satu warna dapat mengandung makna yang dalam, menggunakan kombinasi palet warna lebih efektif untuk mengomunikasikan konteks dari cerita dalam film (Studio Binder, 2024).

1. Complementary color harmony

Complementary color harmony adalah warna yang terletak berseberangan di *color wheel*, sebagai contoh merah dan hijau. Menggunakan warna *complementary* dapat sangat berguna ketika ada suatu objek yang ingin ditonjolkan, seperti tokoh. Kedua warna *complementary* kadang akan terkesan terlalu kuat, oleh karena itu perlu digunakan saturasi dan *value* seimbang agar tidak terlalu menjadi distraksi (Polson, 2013).



Complementary color scheme from Abominable Snow Rabbit



Gambar 2.2 *Complementary Color Harmony*
(Sumber: Polson, 2013)

Color harmony complementary, sering diasosiasikan dengan konflik internal atau eksternal. Warna apapun yang dipilih, akan menghasilkan kontras tinggi antara warna *warm* dan *cool*, sehingga menciptakan ketegangan dalam film (Studio Binder, 2024).

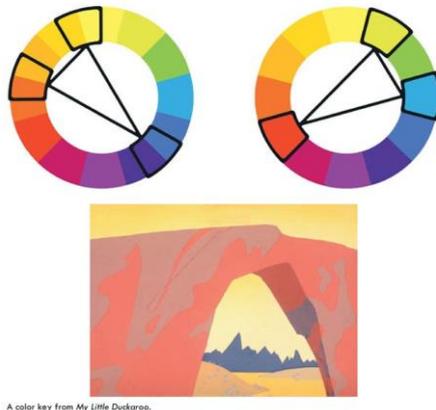


Example of complementary color pallettes in film: Amelie

Gambar 2.3 Contoh *Complementary Color Harmony*
(Sumber: Studio Binder, 2024)

2. *Split complementary color harmony*

Serupa dengan *complementary*, *split complementary* menggunakan warna yang berseberangan di *color wheel*, namun tidak menggunakan satu warna melainkan *color harmony analogous*, yang merupakan tiga warna berdampingan di *color wheel*, dan lawannya. *Split complementary* memiliki makna serupa dengan *complementary*. Noble menggunakan *split complementary* terutama untuk filmnya yang mengandung sindiran (Polson, 2013). *Split complementary* menghasilkan *mood* ketegangan yang lebih sedikit dibanding *complementary* (Furneri, 2022).



Gambar 2.4 *Split Complementary Color Harmony*
(Sumber: Polson, 2013)

3. *Monochromatic color harmony*

Monochromatic menggunakan satu *hue* warna dengan *value* berbeda. Menggunakan *color harmony monochromatic* menekankan kontras di dalam adegan. *Mood* yang disampaikan juga berbeda tergantung warna apa yang digunakan. Misal dalam film *The Grand Budapest Hotel*, warna pink menghasilkan efek harmoni yang halus dan menenangkan. Sedangkan dalam film *The Matrix*, penggunaan warna hijau secara terus menerus memberi efek tidak natural, serta memuakkan (Studio Binder, 2024).



Example of monochromatic color palette in *The Matrix*

Example of monochromatic color palette: *The Grand Budapest Hotel*

Gambar 2.5 *Monochromatic Color Harmony*
(Sumber: Studio Binder, 2024)

2.2.4. Psikologi Warna

Warna dan maknanya dapat berubah tergantung konteksnya. Pembuat film bisa saja menggunakan makna yang lebih *general*, misal merah untuk menunjukkan gairah. Namun pembuat film bisa dengan sengaja menciptakan makna warna sendiri dengan menunjukkan motif berulang dalam beberapa adegan sehingga penonton memahami makna baru berdasarkan apa yang pembuat film tunjukkan (In Depth Cine, 2022).



Gambar 2.6 Warna Jingga dalam *The Godfather* (1972) yang Menggambarkan Kematian
(Sumber: Sherlock, 2024)

Noble mengatakan bahwa pink merupakan campuran dari merah dan putih, sehingga menggunakan warna pink, menarik makna gairah dari warna merah, menjadikan pink sebagai warna yang memiliki makna lembut dan manis. Sutton & Whelan (2004) menyatakan bahwa pink sebagai warna yang memiliki makna lembut, sehingga sering diasosiasikan sebagai warna feminis.



Gambar 2.7 Tokoh *Mean Girls* (2004)
(Sumber: CNN, 2022)

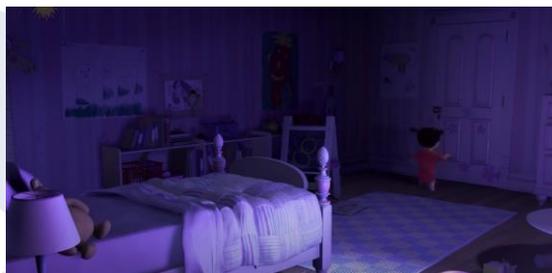
Sutton & Whelan juga mengatakan meskipun warna hijau biasanya dikaitkan dengan sesuatu yang menenangkan karena sering dijumpai di alam, warna

hijau juga memiliki beberapa makna negatif. Misal ketika seseorang mabuk laut, hijau sering dimaknai sebagai warna yang memuakkan atau menjijikkan. Dalam Studio Binder (2024) dijabarkan bahwa warna hijau dalam film, sering dimaknai dengan konotasi negatif seperti ketidakdewasaan, perasaan tidak menyenangkan, kegelapan, hingga bahaya. Contohnya ada pada film *Maleficent*, warna hijau yang lebih gelap membentuk kesan *villain*.



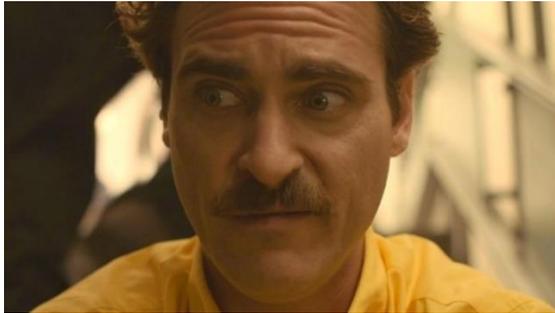
Gambar 2.8 *Maleficent*
(Sumber: CNN, 2019)

Ungu yang merupakan campuran dari merah dan biru, mengambil karakter dari kedua warna tersebut. Biasanya digambarkan sebagai warna yang bermartabat dan sering diasosiasikan dengan kerajaan. Namun ketika digunakan dalam jumlah banyak, warna ungu cenderung memberi kesan depresif (Polson, 2013).



Gambar 2.9 *Monster Inc*
(Sumber: Vizenor, 2013)

Kuning sering dikaitkan orang-orang dengan kebahagiaan, cahaya, panas, karena berhubungan dengan sinar matahari (Polson, 2013). Kuning adalah warna yang mudah dibedakan, sehingga terlihat menonjol jika disandingkan dengan warna lain. Kuning juga memberi kesan optimis. Namun, apabila digunakan terus menerus, warna kuning lemon, dapat menyebabkan stimulasi berlebih sehingga menimbulkan kecemasan (Sutton & Whelan, 2004).



Gambar 2.10 Adegan saat Tokoh dalam Film *Her* Merasa Cemas
(Sumber: Trench, 2023)

Warna kuning yang ditemukan dalam film, seringkali mengandung makna negatif seperti kegilaan, memuakkan, obsesi, dan perasaan tidak aman. Contohnya ada pada film *The Shining* (Studio Binder, 2024).



Gambar 2.11 Lorong dalam film *The Shining* (1980)
(Sumber: Weiner, 2023)

2.2.5. *Color script*

Color script atau yang bisa juga disebut *color keys* adalah beberapa urutan ilustrasi berwarna yang mewakili adegan berbeda dalam animasi. Ilustrasi berwarna ini akan menjadi panduan visual bagi tim produksi untuk mempertahankan atmosfer serta *mood* dalam keseluruhan animasi (Ivan, 2024).

Blazer (2016) mengatakan bahwa dalam merancang *color script*, metode yang digunakan dapat berbeda-beda dan bersifat eksperimental. Warna yang terlihat indah secara visual dalam *color script*, bisa saja tidak sesuai dengan keseluruhan cerita. Sama halnya dengan *storyboard*, dalam membuat *color script*, perancang warna perlu menentukan momen utama dalam cerita yang membutuhkan penekanan warna. Momen ini dapat dipilih dari momen penting yang harus ada

dalam cerita. Adegan selain itu, dapat diberi warna pendukung untuk menyokong momen-momen utama sebelumnya.

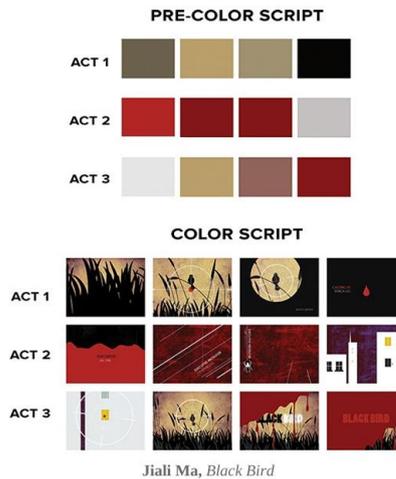
Blazer juga mengatakan dalam membuat *color script* tidak terbatas pada makna warna dalam psikologi atau kultur. Misal, biasanya warna merah merepresentasikan bahaya. Namun, tidak ada salahnya menggunakan warna lain seperti hijau dengan *value* yang lebih gelap untuk menggambarkan ketidaknyamanan yang dirasakan tokoh ketika dalam bahaya. Memilih *hue*, *saturation*, dan *value*, untuk momen utama dalam cerita dapat menggambarkan emosi yang ingin disampaikan perancang *color script*. Warna-warna ini dapat dengan bebas dipilih perancang *color script* asal ditunjukkan sejak awal cerita bahwa dengan cara apa suatu warna akan digunakan.

White (2009) menerangkan, untuk mempermudah, cara terbaik dalam mengerjakan *color script* adalah mengambil satu *still frame* dari tiap *scene storyboard* yang mengandung tokoh dan *environment*. Beberapa produksi, membuat versi monokrom dengan *grayscale* terlebih dahulu, untuk menunjukkan *value* gelap terang dari suatu *shot*. Setelah itu, dapat dilanjutkan dengan memberi warna-warna sesuai *mood* yang ingin dicapai.

Mata manusia biasanya tertuju pada kontras tertinggi dari suatu *shot*. Jika ingin membuat animasi lebih mencolok, memberikan kontras tinggi Dimana tokoh akan muncul adalah salah satu cara untuk mewujudkannya. Kontras adalah teknik yang menggunakan elemen visual yang berlawanan. Elemen ini dapat berupa warna, cahaya, bahkan ukuran (Studio Binder, 2022)

Blazer memiliki cara berbeda untuk tahapan membuat *color script*, namun cara ini masih berhubungan dengan cara White dalam proses membuat *color script*. Blazer (2016) menjelaskan, untuk membuat *color script* pertama, perancang *color script* dapat membayangkan jika harus ada satu warna yang digunakan untuk mewakili seluruh animasi, warna apa yang akan digunakan. Warna ini akan digunakan sebagai *mood* utama. Warna tersebut harus cukup kuat dan dapat digunakan sebagai dasar untuk membangun palet warna disekelilingnya. Jika sudah

mendapatkan warna tersebut, tahapan berikutnya adalah membuat *pre-color script* (*PCS*). *PCS* adalah serangkaian *frame* yang terdiri dari satu warna untuk mewakili setiap shot.



Gambar 2.12 *Pre-Color Script*
(Sumber: Blazer, 2016)

Tahapan selanjutnya adalah memilih palet warna. Dalam memilih warna untuk animasi atau film, sebaiknya menggunakan sesedikit mungkin warna. Nantinya warna-warna aksen bisa ditambahkan kemudian. Animasi yang bergerak, memerlukan titik fokus yang jelas agar penonton yang matanya terus bergerak, dapat mengikuti alur cerita dengan jelas tanpa terdistraksi oleh objek berwarna mencolok yang tidak penting. Warna yang digunakan untuk *background*, sebaiknya tidak mengganggu subjek. Subjek harus bisa dengan cepat dibedakan dari objek disekitarnya. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan kontras tinggi.

Tahapan ketiga masih berhubungan dengan tahapan pertama, yaitu setelah menentukan satu warna utama, selanjutnya adalah menentukan warna aksen. Untuk ini dapat digunakan teori *color harmony*, seperti menggunakan *analogous*, atau *complementary*.

Tahapan keempat adalah menggunakan warna tidak terduga. Warna tidak terduga atau warna yang sangat jauh berbeda dari palet warna keseluruhan, ketika

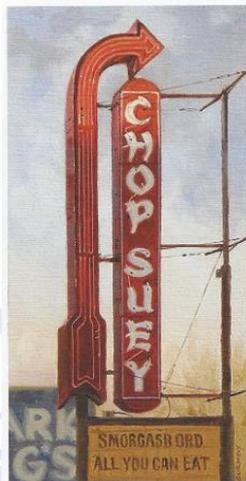
ditempatkan di momen inti sebuah cerita, dapat menyemarakkan karya tersebut, bahkan dapat memberi sinyal ke penonton bahwa itu adalah klimaks dari cerita.

Hal lain yang harus diperhatikan adalah penggunaan saturasi. Saturasi tinggi membuat tokoh atau objek penting menjadi nampak jelas. Menggunakan saturasi secara berlebihan juga dapat berpotensi melelahkan mata penonton. Oleh karena itu, saturasi tinggi dapat disimpan untuk momen penting yang membutuhkan mata fokus penonton dalam mengikuti alur cerita.

2.2.6. Peran cahaya dalam *color script*

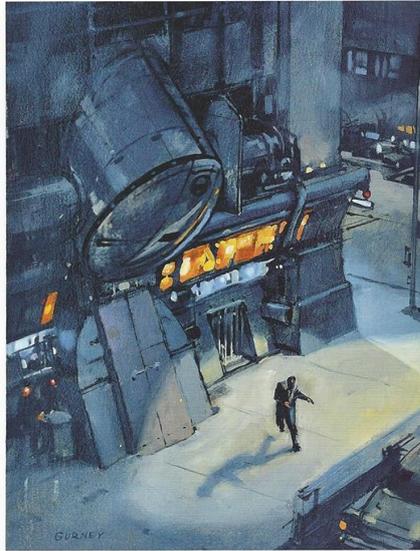
Gurney (2010) mengatakan bahwa *mood* dan tampilan tertentu bisa dicapai dengan bantuan dari arah cahaya yang datang ketika mengenai suatu objek. Berikut beberapa contoh arah cahaya yang bisa digunakan dalam lukisan atau ilustrasi.

Half shadow adalah salah satu cara untuk menciptakan drama dalam lukisan, karena *half shadow* di dunia nyata, terbentuk ketika matahari akan terbenam. *Half shadow* biasanya terbentuk jika terdapat sumber cahaya yang mengenai sebagian dari objek, dan sisanya dibiarkan gelap



Gambar 2.13 *Half Shadow*
(Sumber: Gurney, 2010)

Spotlighting, terutama dalam teater, digunakan untuk menarik perhatian audiens ke aksi yang paling penting. Ketika cahaya mengenai bagian yang ingin ditonjolkan, maka area yang tidak penting akan tertutup oleh bayangan.



Gambar 2.14 *Spotlighting*
(Sumber: Gurney, 2010)

Tak hanya arah cahaya, kontras dari suatu area cahaya juga berpengaruh pada *mood* film. Pencahayaan terbagi menjadi *high-key lighting* dan juga *low-key lighting*. *High-key lighting* adalah ketika pencahayaan yang ada, memiliki sedikit kontras antara area terang dan gelapnya. Pencahayaan ini digunakan sinematografer *Hollywood* untuk film komedi, petualangan, dan drama.



Gambar 2.15 *High-key Lighting*
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2008)

Pencahayaan *low-key* adalah dimana bayangan tampak lebih tajam karena arah datangnya cahaya lebih kuat, sehingga menciptakan pencahayaan dengan kontras tinggi. *Low-key lighting* biasanya digunakan untuk adegan yang suram dan misterius, karena kepopulerannya dalam film *horror* dan *noir*. Efek yang memanfaatkan keekstreman gelap dan terang disebut juga *chiaroscuro* (Bordwell

& Thompson, 2008). Selain untuk menunjukkan kedalaman, karena seringnya digunakan dalam film *horror*, *chiaroscuro* menimbulkan perasaan gelisah (Studio Binder, 2025).



Gambar 2.16 *Low-key Lighting* dengan menggunakan *chiaroscuro*
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2008)

2.3. KECEMASAN AKIBAT KEKERASAN SEKSUAL

Kekerasan seksual adalah perbuatan terhadap tubuh seseorang yang berkaitan dengan fungsi reproduksi, yang tidak dikehendaki dan bersifat memaksa. Kekerasan seksual mencakup banyak hal dan tidak bisa terbatas pada merendahkan, menghina, dan menyerang perkelaminan, juga hasrat seksual seseorang. Bentuk dari kekerasan seksual bermacam-macam, dan termasuk juga di dalamnya yang disebut sebagai pelecehan seksual (Sari, et al., 2020).

Triwijati (2007) Pelecehan seksual terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan pemaksaan kegiatan seksual, mengucapkan hal yang memiliki konotasi seksual, dan mengucapkan pernyataan yang merendahkan orientasi seksual. Sari (2020) juga menyatakan bahwa kekerasan seksual memiliki akibat perasaan aman seseorang terganggu. Penyintas kekerasan seksual merasakan dampak jangka panjang dan pendek.

Reaksi emosional yang dialami termasuk merasa bersalah, malu, terkejut, dan merasa terisolasi. Tidak hanya berpengaruh ke kesehatan reproduksi, kekerasan seksual juga berdampak ke kesehatan mental korban. Depresi, gangguan kecemasan, stress, panik, hingga perilaku keinginan bunuh diri merupakan

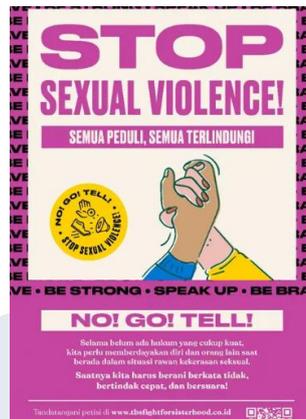
gangguan psikologis yang dialami oleh korban kekerasan seksual. Ramaiah (2003) mengatakan bahwa kecemasan sendiri merupakan sebuah gejala yang dialami seseorang pada waktu tertentu, akibat merasa tertekan dari suatu situasi, dan bisa berpengaruh buruk jika terjadi berulang kali.

Dari observasi yang dilakukan, biasanya *campaign* mengenai tindakan preventif terhadap kekerasan gender terutama pada perempuan divisualkan dengan warna kuning, merah, ungu, dan pink. Jika dihubungkan dengan pembahasan mengenai psikologi warna, warna pink dan ungu melambangkan femininitas, sedangkan warna kuning dan merah melambangkan sesuatu yang bahaya dan menimbulkan kecemasan.



Gambar 2.17 Poster anti pelecehan seksual
(Sumber: Shirley, 2016)

Gambar di atas menunjukkan poster anti pelecehan seksual terutama tindakan preventif terhadap *catcalling*. Poster ini menggunakan warna merah untuk gambar perempuan, dan kuning cerah sebagai latarnya.



Gambar 2.18 Poster anti kekerasan seksual
(Sumber: Elmira, 2021)

Gambar di atas menunjukkan poster pencegahan kekerasan seksual dengan mengajak untuk lebih peduli terhadap korban. Poster ini menggunakan warna pink keunguan untuk latarnya.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Animasi pendek *Weeping Wings* karya *production house* Nucifera, merupakan animasi 2D yang dibuat untuk kepentingan tugas akhir. Animasi ini mengangkat tema mengenai kekerasan seksual, khususnya dengan korban perempuan. Menceritakan tentang tokoh kupu-kupu bernama Rara yang baru saja keluar dari kepompong dan ingin mencari makan, namun diganggu oleh capung bernama Gaga dan Nunu. Animasi ini membawa genre drama di dunia *post-apocalyptic*. Dengan durasi kurang lebih 6 menit, Nucifera menggunakan teknik 2D *frame by frame*, *cutout*, dan juga ilustrasi 2D untuk *background*-nya.

3.2. Konsep Karya

Konsep penceritaan yang diangkat adalah bagaimana perasaan perempuan, yang mengalami kejadian traumatis kekerasan seksual. Animasi *Weeping Wings* menggunakan 2D *animation* dan *background*, dengan resolusi 2560 x 1080 px di sepanjang filmnya. *Style* yang digunakan adalah *flat illustration* yang menekankan