

digunakan cenderung rendah (Bordwell & Thompson, 2008). *Spotlighting* yang biasa digunakan dalam teater, menarik perhatian audiens ke aksi yang ingin ditunjukkan (Gurney, 2010). *Background* sengaja dibuat lebih gelap agar tidak mengganggu fokus aksi dari Rara dan Fefe. Dengan menggunakan teknik pencahayaan seperti ini, penulis ingin menonjolkan perasaan sedih Rara meskipun suasananya terang.

5. KESIMPULAN

Dari eksplorasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa warna memiliki peran yang sangat penting untuk mewujudkan sebuah emosi dalam sebuah adegan. Warna dalam tiap *shot* disesuaikan dengan *color key* yang telah dirumuskan diawal yaitu warna pink, ungu, dan hijau.

Pada *shot* 78, yaitu adegan dimana tokoh Rara sedang dipojokkan oleh Gaga, warna yang cocok untuk menggambarkan situasi ini adalah hijau kekuningan dengan saturasi hijau dan kuning yang tinggi, sedangkan saturasi pink dari tokoh Rara tertutup oleh warna hijau. *Value* yang digunakan cenderung rendah dengan *color harmony monochromatic*. Pilihan-pilihan ini digunakan untuk menggambarkan suasana kecemasan Rara dan Gaga yang mendominasi.

Pada *shot* 97, digunakan warna ungu dan pink, namun masih terdapat warna hijau yang tersisa dan kuning untuk menonjolkan kecemasan. Saturasi yang digunakan cenderung rendah, dengan *value* cukup tinggi, dengan *color harmony split-complementary*. Warna-warna tersebut dipilih untuk menggambarkan meskipun adegannya sedang menunjukkan Rara sudah berhasil lolos dari kejaran Gaga, perasaan cemas dan sedih dari korban kekerasan seksual akan tinggal untuk waktu lama.

Dalam proses penelitian ini, penulis melakukan observasi mengenai perasaan cemas yang timbul akibat dari kekerasan seksual. Namun, dampak negatif kekerasan seksual tidak hanya seputar kecemasan. Penulis berharap untuk kedepannya terdapat topik penelitian mengenai dampak-dampak lain dari

kekerasan seksual yang bisa digambarkan terutama dengan warna pada film animasi.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Amidi, A. (2011). *The Art of Pixar: 25th Anniversary*. Chronicle Books.
- Blazer, L. (2015). *Animated Storytelling: Simple steps for creating animation and motion graphics*. Peachpit Press.
- Bordwell, D., Thompson, K. (2008). *Film Art: An introduction*. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- DeGuzman, K. (2022). What is Contrast in Art — Examples in Film, Photography & Art – StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-contrast-in-art-definition/>
- Dominic, D. (2024, November 15). A Beginner's Guide to Understand the HSV Color Model. *Medium*. <https://medium.com/@dijdomv01/a-beginners-guide-to-understand-the-color-models-rgb-and-hsv-244226e4b3e3>
- Gurney, J. (2010). *Color and Light: A guide for the realist painter*. Andrews McMeel Publishing, LLC.
- In Depth Cine. (2022, Feb 27). *Using Colour To Tell A Story In Film* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UbYjgJuvsDg>
- Ivan. (2024). WHAT IS A COLOR KEY? The Lighting Lab. <https://thelightinglab.es/en/what-is-a-color-key/>
- Polson, T. (2013). *The Noble Approach: Maurice Noble and the zen of animation design*. Chronicle Books.
- Ramaiah, S. (2003). *All you wanted to know about anxiety*. Sterling Publishers Private Ltd.