

1.2. BATASAN MASALAH

- Penelitian ini akan dibatasi kepada perancangan warna di film animasi Pahit Legit.
- Penelitian akan menggunakan model *5 Stages of Grief* yang dicetus oleh Elizabeth Kubler Ross dan David Kessler untuk menggambarkan deskripsi perasaan kehilangan.
- Penelitian akan dibatas kepada 5 shot tersebut akan merepresentasikan setiap Stage of Grief, yaitu: SC5_SH07, SC5_SH12, SC6_SH05, SC7_SH05, dan SC9_SH04.
- Penulis juga akan melakukan perbandingan scene tersebut kepada karya lain, yang dibatasi ke film animasi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang warna yang mendukung pengekspresian perasaan duka secara mendalam pada film Pahit Legit. Penelitian ini bertujuan untuk eksplorasi metode untuk merancang *color script* menggunakan metodologi pada penelitian sebelumnya. Penelitian ini berharap bisa menjadi referensi cara penentuan warna untuk mewakili perasaan.

2. STUDI LITERATUR

Berikut adalah pemaparan teori dan referensi literatur yang akan digunakan dalam penciptaan karya.

2.1. 5 STAGES OF GRIEF

Kubler-Ross (2014) menyatakan bahwa perasaan duka bisa dibagi jadi 5 tahap yaitu *Denial*, *Anger*, *Bargaining*, *Depression*, dan *Acceptance*. Seseorang yang sedang mengalami perasaan duka tidak perlu mengalami semua fase-fase tersebut maupun dalam urutan tertentu. Model tersebut adalah sebuah alat untuk membantu mengidentifikasi apa seseorang yang sedang berduka sedang merasakan.

Tahap pertama adalah *Denial* atau penyangkalan, perasaan ini bisa terlihat seperti tidak ketidakpercayaan, syok, ataupun mati rasa.

orang tersebut mungkin tidak dapat mempercayai kematian orang yang mereka cintai sampai titik tertentu dan terjebak dalam keadaan syok. Hal ini juga dapat membuat orang yang mengalami penyangkalan mengajukan banyak pertanyaan karena mereka tidak percaya dengan situasi tersebut.

Seseorang yang sedang mengalami tahap Anger atau kemarahan bisa merasakan marah kepada situasi mereka yang kehilangan orang yang disayanginya. Subjek kemarahan seseorang mungkin diarahkan kepada orang atau hal yang membuat mereka merasa kecewa. Seperti Tuhan atau alam semesta, atau bahkan pada sistem perawatan kesehatan. Orang tersebut bisa juga menunjukkan kemarahan mereka kepada diri sendirinya, dengan merasa menyesal karena mereka tidak melakukan sesuatu untuk mencegah kematian orang yang mereka cintai. Akar dari kemarahan yang dirasakan adalah rasa sakit karena kehilangan seseorang yang dicintai, mereka mungkin merasa ditinggalkan atau ditelantarkan.

Pada tahap bargaining atau menawar, seseorang yang berduka akan memikirkan mengenai apa yang mungkin bisa dilakukan untuk menghindari kematian orang tercintanya ataupun terjebak dalam memikirkan masa lalu. Mereka melakukan hal ini untuk melarikan diri dari perasaan sakit dari masa waktu sekarang, saat orang tercintanya telah hilang. Orang ini mungkin juga akan merasa bersalah karena mereka berfokus memikirkan pada "seandainya saja" dan akhirnya menyalahkan diri sendiri.

Dalam tahap depression atau depresi pada tahap berduka, seseorang akan merasakan kesedihan yang mendalam. depresi ini tidak selalu merupakan depresi klinis ataupun merupakan suatu hal yang perlu disingkirkan. Pada tahap ini, orang-orang bisa merasa bahwa hidup tidak ada arti. Depresi ini bisa saja merupakan cara untuk melindungi orang berduka dengan mematikan sistem saraf sehingga mereka dapat beradaptasi dengan sesuatu yang diluar kendali mereka.

Tahap terakhir adalah acceptance atau penerimaan. fase ini adalah menerima kenyataan saat ini bahwa orang tercinta mereka sudah tiada secara fisik. Orang dalam tahap acceptance ini bisa saja tetap tidak menyukai situasi dimana mereka kehilangan seseorang yang mereka sayangi. Tetapi dengan mengingat dan

mengakui hal yang kehilangan, mereka akan juga bisa belajar untuk hidup dengan kehilangannya.

Menurut Fitryani et al., (2021), kematian membuat individu yang ditinggalkan harus mengatasi kematian dan menyesuaikan diri dengan kehilangan orang yang dicintai. Dimana kematian seorang orang tua dapat merupakan kehilangan yang besar bagi anak, karena untuk anak tersebut akan seperti kehilangan orang yang aman dalam hidup, dan bagi orang tua seperti kehilangan pendamping hidup.

2.2. TEORI WARNA

Teori warna adalah penggunaan warna dalam sebuah media seni yang menggunakan warna, seperti animasi modern. Warna tidak hanya menjadi sebuah representasi dari kenyataan dunia yang terjadi di dalam sebuah karya seni, namun juga merupakan sebuah representasi dari banyak hal dalam karya tersebut, seperti asosiasi antara warna dengan emosi, yang dipakai untuk menentukan mood atau suasana, atau untuk menggambarkan penokohan karakter. Teori warna membantu seniman dan desainer untuk mencari sebuah cara berurusan dengan warna secara logis dan dapat diandalkan. (Bleicher, 2023)

Dalam pembuatan film, ada sebuah tahap yang bisa dilakukan oleh seniman untuk merancang warna pada sebuah film yaitu pembuatan *color script*. Menurut Amidi, A. (2015), *color script* adalah sebuah proses formal untuk memetakan cara warna akan diterapkan di sebuah film. *Color script* juga menyarankan ide pencahayaan untuk adegan dalam film dalam kaitan kepada karakter dan cerita. Hal ini bisa sekaligus memetakan pengembangan mood oleh karena efek dan emosi yang bisa dipengaruhi oleh warna. Sesuai dengan temuan Liu, C. H., & Pan, S. Y. (2022), *color script* dapat meningkatkan pengalaman emosional pada penonton.

Warna dapat dibagi menjadi 3 komponen utama yang diperhatikan oleh seniman, yaitu hue, saturation, dan value. *Hue* adalah warna dari color wheel atau spectrum. Menurut Holtzschue (2025), sebuah warna sering dipanggil berdasarkan nama dari *hue* yang paling dominan. *Saturation* atau saturasi diartikan sebagai

intensitas kecerahan dari sebuah warna. Value/brightness adalah tingkat terang gelap dari suatu warna. (Bleicher, 2023, pp. 64–65) Di dalam teori warna, ada warna bisa dikaitkan kepada suhu-nya. Menurut Bleicher (2023), roda warna bisa dibagi menjadi dua. Belahan warna dingin dan belahan warna hangat. Kelompok hangat merupakan warna kuning, jingga, dan merah, dan kelompok dingin mencakupi warna-warna biru, dan ungu dan merah muda.

Menurut Lukmanto (2020), warna sering diasosiasikan dengan emosi manusia dimana terdapat warna tertentu yang sering dipasangkan dengan emosi tertentu. Psikologi warna adalah pembelajaran cara warna mempengaruhi dan dipengaruhi dari psikologi manusia. Bleicher (2023) berkata bahwa pengetahuan ini memperbolehkan seniman dan desainer untuk secara sengaja menciptakan karya yang akan menghasilkan respon yang diinginkan dari penonton. Warna-warna mempunyai makna/efek masing-masing. Berikut adalah beberapa warna yang akan dibahas.

Menurut Patti Bellantoni (2023), merah bisa menunjukkan perasaan amarah karena warna merah yang terang memiliki kualitas yang agresif secara visual. dan Warna biru yang gelap yang digunakan dipakai untuk merepresentasikan perasaan sedih. Bellantoni berkata bahwa biru bisa memberi impresi pasif ataupun ketidakberdayaan (2023). Warna oranye yang menimbulkan perasaan hangat dan ramah (Bellantoni, 2023) digunakan untuk menunjukkan bahwa keluarga yang terpisah akhirnya kembali lagi dan menjadi hangat.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film Pahit Legit adalah sebuah film animasi 2D pendek yang berdurasi 5 menit dan diciptakan menggunakan animasi 2D frame-by-frame, di mana penulis merupakan colorist dari film tersebut. Film ini memiliki genre drama supernatural dan komedi. Tema film Pahit Legit adalah “*overcoming grief*” atau melewati duka, dan menggunakan model *5 stages of grief* dari Kubler-Ross (2014) sebagai basis penceritaan duka tokoh-tokoh dalam film.