

beberapa *mood* yang ingin dibangun untuk memperkuat *storytelling* animasi “Sayangi Lambungmu”. Sehingga, penggunaan warna akan digunakan untuk penggambaran tersebut.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana perancangan warna untuk mendukung *mood* pada film animasi 2D “Sayangi Lambungmu” berdasarkan skema dan psikologi warna?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah penelitian ini telah ditetapkan sebagai berikut:

1. *Scene 2 Shot 4*, adegan yang menggambarkan *mood* positif saat tokoh Kevin membayangkan betapa bahagianya dia saat idol favoritnya merilis *merchandise limited edition*.
2. *Scene 5 Shot 4*, adegan yang menggambarkan *mood* aktif saat tokoh Kevin bertengkar dengan lambungnyanya.
3. *Scene 9 Shot 1*, adegan yang menggambarkan *mood* pasif saat tokoh Kevin sedang sakit perut berada di kamar mandi akibat keputusannya.

Perancangan warna ini menggunakan metode penerapan psikologi warna serta teori skema warna pada *color script* untuk mendukung *mood* pada animasi “Sayangi Lambungmu”.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang warna yang mendukung *mood* pada animasi “Sayangi Lambungmu”, melalui penerapan teori skema warna dan psikologi warna dan hasil observasi terhadap film-film animasi yang relevan.

## **2. STUDI LITERATUR**

Berikut merupakan beberapa teori yang digunakan dalam penelitian perancangan warna untuk mendukung *mood* dalam animasi “Sayangi Lambungmu”.

Penggunaan teori-teori ini berperan sebagai referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

## 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa teori warna menurut Gencer (2020), Elaine Barrette Farmer (2013), Karen Haller (2019), dan skema warna menurut Lesa Sawahata (1999). Teori ini akan berperan dalam pemilihan warna untuk mengekspresikan *mood* yang ingin disampaikan. Selain itu, terdapat teori psikologi warna menurut Chapman (2021), Cowan (2015), Wang (2017). Penggunaan teori ini digunakan sebagai referensi dari pemilihan warna.
2. Teori Pendukung yang digunakan dalam penelitian ini berupa *mood* menurut *American Psychological Association* (2018), Vallejo (2023) dan Siddiki (2024), emosi menurut Solomon (2024), dan Plutchik (1980), serta *color script* menurut Belland (2017) untuk memperjelas penulisan karya.

## 2.2. WARNA

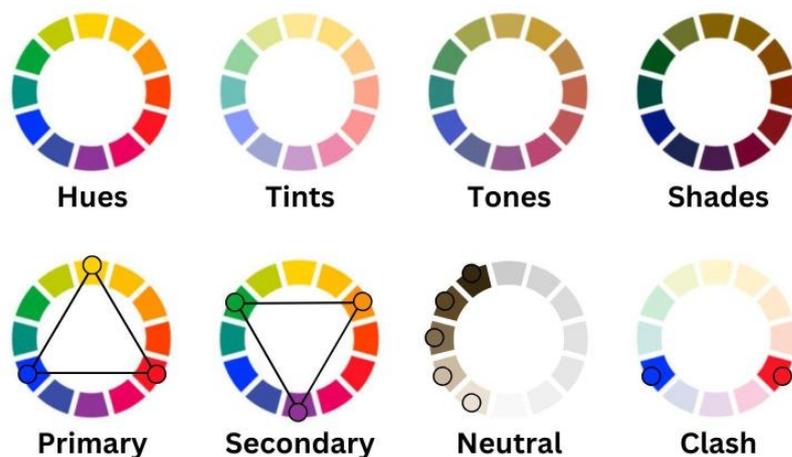
Warna telah menjadi aspek penting dalam seni visual, termasuk dalam konteks animasi dan desain. Isaac Newton melakukan eksperimen pencahayaan pada tahun 1660 (Gencer, 2020). Menurut Gencer (2020), cahaya matahari yang mengalami pembiasan melalui prisma menghasilkan sinar berwarna merah, oranye, kuning, hijau, cyan, dan biru, yang kemudian membentuk *color wheel* pertama dengan enam warna. Oleh sebab itu, Newton mengidentifikasi warna utama pelangi sebagai merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu (Farmer, 2013).

Newton mengenal warna sebagai sesuatu yang fenomena fisik namun Johann Wolfgang Von Goethe melihat sebagai penghubung terhadap emosi. Melalui cara berpikir Johann terhadap warna, maka evolusi warna telah memasuki dunia modern psikologi warna (Haller, 2013).

### 2.3. SKEMA WARNA

Skema warna adalah penggunaan dan penggabungan warna. Pemilihan skema warna menggunakan kesempurnaan matematika (Sawahata, 1999). Sawahata (1999) menegaskan bahwa terdapat sepuluh jenis skema warna yang digunakan untuk merancang grafik desain, *fashion*, *interior design*, *visual arts*, dan video. Sawahata membagi skema warna menjadi *primary*, *secondary*, *neutral*, *clash*, *monochromatic*, *complementary*, *split-complementary*, *achromatic*, *analogous*, *tertiary triad*. Melalui skema ini, maka dapat menciptakan efek yang unik pada mata, maupun *mood* yang ingin disampaikan.

Penjelasan sepuluh skema warna berdasarkan Sawahata (1999) dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2.1. *Color Wheel*  
(looka.com, 2024)

#### 1. *Primary*

Skema warna *primary* adalah yang paling dasar, berupa perpaduan warna merah, kuning, dan biru. Sifat mendasar dari skema warna ini sering dijumpai pada buku anak-anak, mainan, dan kamar tidur. Kemurnian skema warna primer ini juga menjadikannya palet penting bagi seniman seperti Piet Mondrian dan Roy Lichtenstein.

## 2. *Secondary*

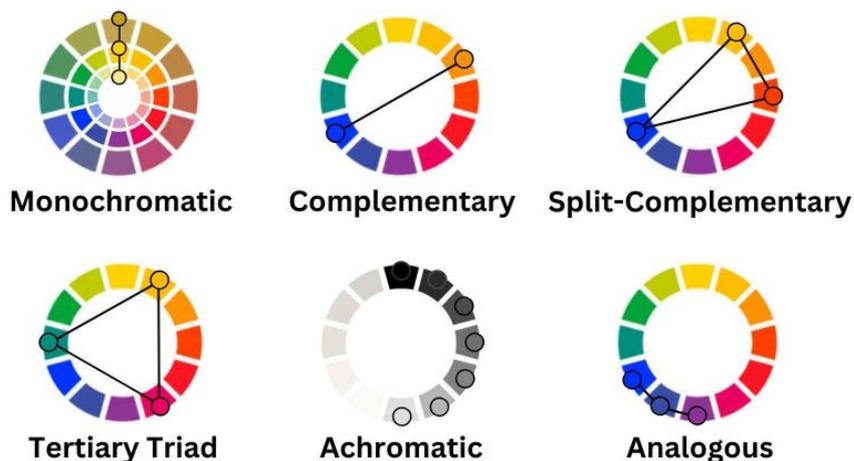
Skema warna *secondary* merupakan penggabungan warna-warna sekunder seperti oranye, hijau, dan ungu. Skema ini memiliki kesan segar dan membangkitkan semangat, serta dapat dibuat lebih lembut dengan menggunakan *tint* dan *shade* dari warna-warna sekunder tersebut.

## 3. *Neutral*

Skema warna *neutral* terdiri dari warna-warna yang telah dinetralkan dengan menambahkan warna komplementernya. Penambahan lebih lanjut dari warna hitam dan putih memperluas palet warna netral.

## 4. *Clash*

Skema warna *clash* memiliki efek yang berani dan mengejutkan. Untuk membuat skema warna *clash*, gabungkan satu hue dengan warna yang ditemukan di kedua sisi komplementernya. Misalnya biru dengan merah-oranye atau oranye-kuning.



Gambar 2.2. *Color Wheel*  
(colouringheaven.com, 2024)

## 5. *Monochromatic*

Skema warna ini menciptakan kesan yang damai dan terkendali dikarenakan hanya menggunakan salah satu warna dari *color wheel*. Satu warna yang dikombinasikan dengan salah satu *tints* atau *shade* dari warna tersebut.

#### 6. *Complementary*

Skema ini melibatkan warna yang berlawanan satu dengan lainnya pada *color wheel*. Misalnya, hijau/merah atau biru/orange. Warna-warna ini saling memperkuat satu sama lain, sehingga menghasilkan *vibratory visual* ketika dilihat berdampingan.

#### 7. *Split-complementary*

Skema *split-complementary* terlihat lebih menyenangkan daripada *complementary*. Dalam skema ini jika kita memilih salah satu *hue*, maka kedua sisi komplementernya akan menciptakan skema *split-complementary* (*orange* dengan biru-hijau dan biru-violet, misalnya).

#### 8. *Tertiary Triad*

Skema ini terdapat dua skema warna triadik tersier, yang terdiri dari tiga warna tersier yang berjarak sama pada roda warna. Kedua skema triadik tersier tersebut adalah: merah-ungu, kuning-oranye, dan biru-hijau; atau merah-oranye, kuning-hijau, dan biru-ungu.

#### 9. *Achromatic*

Skema warna *achromatic* memiliki arti "tanpa warna," skema ini terdiri dari hitam dan putih, dan berbagai macam abu-abu. Kesan *warm* dan *cool* dapat diciptakan dengan menambahkan sedikit warna merah, kuning, atau biru.

#### 10. *Analogous*

*Analogous* merupakan skema dengan tiga warna yang berdekatan satu sama lain pada *color wheel* (termasuk *tints* dan *shades*). Warna-warna ini memiliki efek yang harmonis dan menyenangkan pada mata.

### 2.4. PSIKOLOGI WARNA

Dampak psikologis warna lebih konsisten secara universal daripada makna budaya warna. Meskipun penggunaan warna budaya bervariasi, dampak emosional warna sering dibagikan di seluruh budaya. Misalnya seperti penggunaan warna hitam pada

beberapa kebudayaan barat memiliki hubungan erat dengan berkabung, sedangkan untuk asia, warna putih. Dapat disimpulkan bahwa warna sangat terikat erat dengan kultur, sehingga tidak ada artian sesungguhnya dari sebuah warna (Cowan, 2015). Warna memiliki makna *storytelling* yang kuat, sehingga warna dapat mengekspresikan emosi, motivasi dan pesan cerita (Wang, 2017). Wells & Moore (2016) menegaskan bahwa warna dapat menciptakan suasana, memperkuat *mood*, memperkuat tema, dan bahkan membangun karakter dalam sebuah cerita.

Berdasarkan Chapman (2021), warna terdiri dari primer (*red, yellow, blue*), sekunder (*orange, green, purple*), dan netral (*black, gray, white, brown, beige/tan, ivory/cream*). Selain itu, warna juga terbagi menjadi dua *tone*, yaitu, *cold* dan *warm* (Chapman, 2021).

Tabel 2.1. Simbolisme warna pada desain menurut Chapman (2021)

<b>Warm Colors</b>	
<b>Warna</b>	<b>Simbolisme</b>
<i>Red</i>	<i>Anger, power, danger, love, passion</i>
<i>Orange</i>	<i>Energy, creativity, health, vitality, friendly</i>
<i>Yellow</i>	<i>Happiness, deceit, hope</i>
<b>Cool Colors</b>	
<b>Warna</b>	<b>Simbolisme</b>
<i>Green</i>	<i>New beginnings, nature, abundance, envy, jealousy</i>
<i>Blue</i>	<i>Sadness, calm, responsibility</i>
<i>Purple</i>	<i>Royalty, creativity, wealth</i>
<b>Neutral Colors</b>	
<b>Warna</b>	<b>Simbolisme</b>
<i>Black</i>	<i>Power, elegance, evil, death, mystery</i>
<i>Gray</i>	<i>Moody, formality, conservative</i>
<i>White</i>	<i>Purity, cleanliness, virtue</i>
<i>Brown</i>	<i>Dependability, nature, wholesomeness</i>
<i>Beige/Tan</i>	<i>Conservative, dull, piety</i>
<i>Ivory/Cream</i>	<i>Quiet, calm, elegance</i>

## 2.5. MOOD

*Mood*, menurut *American Psychological Association (2018)*, adalah kecenderungan emosional yang dapat bertahan dari beberapa jam hingga berminggu-minggu tanpa pemicu yang jelas. Berbeda dengan emosi yang biasanya muncul dari penyebab atau objek tertentu, *mood* dapat muncul tanpa alasan yang disadari individu, jelas *American Psychological Association (2018)*. Vallejo (2023) menjelaskan bahwa *mood* adalah kondisi emosional yang bertahan lama, kurang intens dibandingkan dengan emosi, namun dapat mempengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, dan bertindak. Selain itu, *mood* dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lingkungan, kesehatan, serta keadaan sekitar (Vallejo, 2023). Misal, bangun tidur dengan perasaan ceria dan optimis, dapat mengarah pada hari yang penuh semangat, atau sebaliknya merasa murung dan melankolis tanpa alasan yang jelas (Vallejo, 2023).

*Mood* terbagi menjadi tiga tipe utama, yaitu positif/negatif, aktif/pasif, dan pendekatan tinggi/rendah (Siddiki, 2024). Menurut Siddiki (2024), *mood* positif bersifat membangkitkan suasana hati dan menyenangkan, sedangkan *mood* negatif cenderung menyedihkan dan tidak menyenangkan. *Mood* aktif ditandai dengan energi tinggi dan sifat yang merangsang, sementara *mood* pasif memiliki energi rendah dan cenderung kurang merangsang. Selain itu, *mood* dengan pendekatan tinggi melibatkan upaya mencari hadiah atau penghargaan serta keterlibatan aktif dengan lingkungan. Sebaliknya, *mood* dengan pendekatan rendah lebih cenderung pada penarikan diri dan penghindaran (Siddiki, 2024).

Menurut Siddiki (2024), di luar kategori-kategori tersebut, terdapat istilah khusus yang digunakan untuk menggambarkan keadaan emosi yang lebih spesifik, seperti *elation* (kebahagiaan yang mendalam), *contentment* (kedamaian dan kepuasan), *serenity* (ketenangan dan damai), *melancholy* (kesedihan yang bersifat reflektif), *anguish* (penderitaan emosional yang berat dan rasa sakit fisik), dan *apathy* (kurangnya minat atau antusias). Selain itu, *mood* tidak selalu terpisah secara jelas dan dapat bercampur, seperti merasakan kebahagiaan dan kecemasan secara bersamaan (Siddiki, 2024).

Tabel 2.2. *Mood* menurut Siddiki (2024)

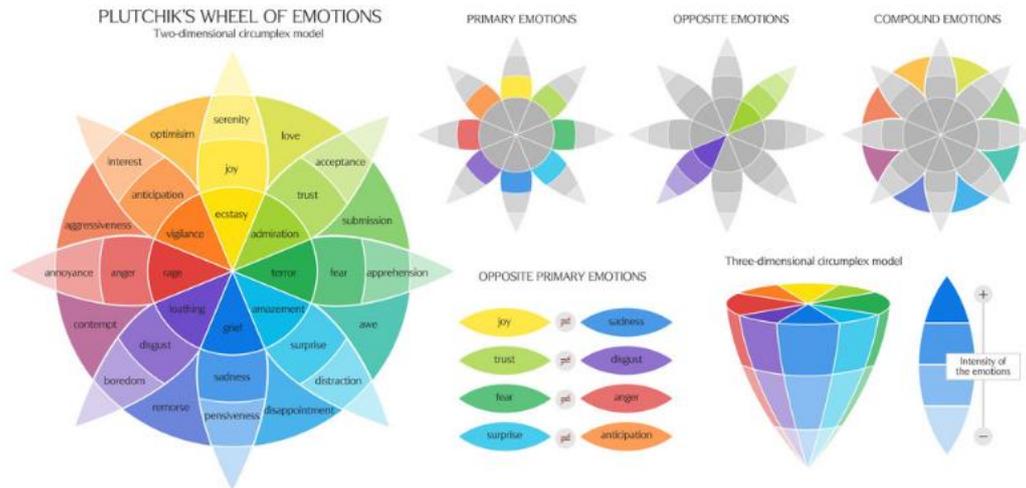
<b>Kategori</b>	<b>Contoh</b>
<i>Positive</i>	<i>Happiness, contentment, and optimism</i>
<i>Negative</i>	<i>Sadness, anger, and anxiety</i>
<i>Active</i>	<i>Excitement, Alertness</i>
<i>Passive</i>	<i>Boredom, Lethargy</i>
<i>High Approach</i>	<i>Enthusiasm, Hope</i>
<i>Low Approach</i>	<i>Fear, Disappointment</i>

## 2.6. EMOSI

Menurut Solomon (2024), emosi telah dipelajari di berbagai bidang seperti biologi, psikologi, dan sosiologi, menghasilkan perspektif yang beragam namun saling melengkapi. Emosi bukan sekadar "perasaan" yang samar, tetapi memiliki struktur khusus yang dibentuk oleh neurologi, penilaian, perilaku, dan konteks sosial, berdasarkan pendapat Solomon. Emosi bersifat kompleks, mengintegrasikan elemen neurofisiologis, perilaku, evaluatif, pengalaman, dan sosial (Solomon, 2024). Menurut Solomon (2024), setiap emosi dapat terwujud melalui struktur-struktur tertentu, bergantung pada jenis dan konteksnya. Menurut Solomon (2024), struktur yang dimaksud dapat dikategorikan ke dalam tiga area utama: (1) fisik, termasuk perilaku dan neurologi, (2) pengalaman, atau bagaimana emosi dirasakan, dan (3) sosial, yang melibatkan pengaruh budaya dan etika.

Menurut Plutchik (1980), emosi terbagi menjadi delapan emosi primer: *joy*, *trust*, *fear*, *surprise*, *sadness*, *anticipation*, *anger*, dan *disgust*. Delapan emosi primer berdasarkan *Plutchik's wheel* telah disesuaikan dengan tujuan fisiologi (Plutchik 1980). Selain itu, Plutchik membagi emosi menjadi empat tipe, berupa:

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.3. *Plutchik's Wheel* (6seconds.org, 2024)

### 1. *Primary*

*Primary* merupakan emosi dasar yang dianggap sebagai fondasi/inti dari pengalaman emosi manusia maupun hewan. Emosi-emosi ini adalah:

- A. *Joy* (Kegembiraan): Perasaan senang, puas, atau Bahagia.
- B. *Trust* (Kepercayaan): Rasa aman atau yakin terhadap seseorang maupun sesuatu.
- C. *Fear* (Ketakutan): Reaksi terhadap ancaman atau bahaya.
- D. *Surprise* (Kejutan): Respons terhadap sesuatu yang tidak terduga atau baru.
- E. *Sadness* (Kesedihan): Perasaan kehilangan, kecewa, dan duka.
- F. *Anticipation* (Antisipasi): Ekspektasi terhadap sesuatu yang akan datang.
- G. *Anger* (Kemarahan): Perasaan frustrasi, tengaggu, marah.
- H. *Disgust* (Jijik): Reaksi terhadap sesuatu yang dianggap tidak menyenangkan atau menjijikkan.

### 2. *Opposites*

Setiap emosi primer memiliki emosi yang berlawanan berdasarkan reaksi fisiologis yang diciptakan oleh manusia, dan hewan:

- A. *Joy* kebalikan dari *sadness* (Fisiologi: *Connect vs withdraw*).
- B. *Fear* kebalikan dari *anger* (Fisiologi: *Get small and hide vs get big and loud*).
- C. *Anticipation* kebalikan dari *surprise* (Fisiologi: *Examine closely vs jump back*).
- D. *Disgust* kebalikan dari *trust* (Fisiologi: *Reject vs embrace*).

### 3. *Combinations*

Emosi primer dapat digabungkan dan menjadikannya emosi yang baru. Contoh, *anticipation* dan *joy* bila digabung maka menjadi *optimism*, sedangkan *joy* dan *trust* menjadi *love*.

### 4. *Intensity*

Emosi semakin intens bila semakin mendekati pusat dari *wheel*, yang ditunjukkan juga oleh warnanya: Semakin gelap warna maka semakin intens emosinya. Misal, emosi *angry* pada tingkat intensitas tertinggi adalah *rage*, sedangkan yang terendah, *annoyance*.

## 2.7. COLOR SCRIPT

*Color script* untuk animasi adalah cara kerja yang cepat dan efektif untuk menentukan kombinasi warna apa yang terkait dengan *scene* emosional. Menurut Belland (2017), animator membangun suatu hubungan yang dapat dipertahankan (atau rusak) berdasarkan apa yang ingin disampaikan terhadap penonton. Simbolisme warna sangat berdampak sehingga dapat menyentuh alam bawah sadar penonton. Melalui itu animator dapat memberitahu penonton apa perasaan yang mereka rasakan. Animator menggunakan simbolisme warna untuk mencapai hal tersebut (Belland, 2017).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A