

2. STUDI LITERATUR

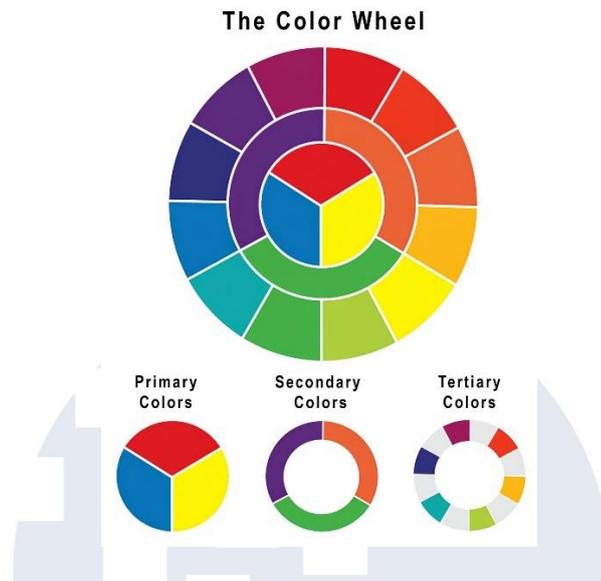
2.1. WARNA

Warna merupakan elemen visual yang penting dalam desain kostum karena mampu menyampaikan emosi, suasana, dan pesan simbolik secara tidak langsung. Dalam sinematografi, pemilihan warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga berperan dalam membangun atmosfer, memperkuat karakterisasi, serta sebagai alat komunikasi visual yang mendalam. Penggunaan warna pada kostum dapat menciptakan harmoni visual maupun ketegangan dalam sebuah adegan serta menyampaikan makna emosional dan psikologis yang kompleks.

Secara teknis, warna terdiri dari tiga aspek utama, yaitu rona (*hue*), nilai (*value*), dan saturasi (*saturation*). Warna memiliki efek psikologis pada fungsi kognitif dan emosional manusia (Elliot & Maier, 2014). Tergantung pada konteks penggunaannya, warna tertentu dapat menyebabkan reaksi emosional seperti ketenangan, gairah, atau kewaspadaan. Pemahaman tentang efek psikologis warna memungkinkan perancang pakaian dalam film menggambarkan karakter dengan cara yang halus namun efektif dalam membangun identitas karakter dan menegaskan emosi pada momen-momen penting dalam film.

Warna dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu:

- **Warna Primer** : Merah, biru, dan kuning.
- **Warna Sekunder** : Hijau, oranye, dan ungu yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer.
- **Warna Tersier** : Kombinasi antara warna primer dan sekunder.



Gambar 2.1 *The Color Wheel*
 (Sumber: <https://hicoates.com/tag/warna-primer/>, 2019)

Warna dalam visual film mampu mempengaruhi persepsi dan emosi penonton (Wahyuni & Heryanto, 2022). Warna dapat merepresentasikan karakter, menunjukkan perubahan psikologis tokoh, serta bisa memperkuat intensitas dalam adegan. Hal ini membuat warna menjadi bahasa visual yang krusial dalam merancang kostum pada karakter.

2.2. PSIKOLOGI WARNA

Psikologi warna adalah bagaimana warna mempengaruhi emosi, persepsi, dan perilaku manusia. Dalam film, pemilihan warna pada kostum tidak hanya sebagai elemen visual, melainkan dapat menjadi alat komunikasi simbolik yang mampu memperkuat karakterisasi serta suasana emosional dalam narasi film (Elliot & Maier, 2014).

Warna-warna cerah dan jenuh sering dikaitkan dengan emosi positif seperti semangat dan kebahagiaan, sedangkan warna gelap dan desaturasi cenderung mencerminkan kesedihan, duka, atau tekanan psikologis (Palmer & Schloss, 2010). Pemilihan warna kostum menjadi alat penting untuk menciptakan koneksi emosional antara karakter dan penonton.

Warna dikelompokkan menjadi dua sifat utama, yaitu:



Gambar 2.2 Warna Dingin dan Warna Panas

(Sumber: <https://interieur.home.blog/2018/11/04/psikologi-warna-pada-ruang/>, 2018)

- **Warna Hangat** (Merah, Jingga, Kuning dan coklat): Bersifat aktif, penuh energi, kebencian, kekerasan, dan membangkitkan gairah atau kemarahan.
- **Warna Dingin** (Biru, Hijau, dan Ungu): Membangkitkan kesan tenang, menyendiri, melankolis, dan kesedihan (Swasty, 2017).

Warna memiliki peran penting dalam merefleksikan kondisi psikologis karakter dalam film (Dwiputra Herlianto, 2023). Warna dingin seperti biru sering diasosiasikan sebagai perasaan terisolasi dan trauma mendalam, sementara warna hangat seperti merah dan oranye mengartikan emosi kuat yang tersembunyi seperti kemarahan atau dorongan agresif. Temuan ini menunjukkan bahwa warna tidak hanya sebagai elemen visual, tetapi juga bisa sebagai representasi emosional.

Konsistensi penggunaan warna dalam kostum dapat memperkuat persepsi psikologis karakter oleh penonton (Zuldhika et al., 2023). Mereka menemukan bahwa warna mampu membentuk hubungan emosional yang kuat, serta menciptakan kedalaman narasi melalui kesan emosional yang ditimbulkan sejak awal film. Karena itu, pemahaman terhadap psikologis warna menjadi aspek penting dalam merancang karakter yang kuat secara emosional.

Setiap warna juga memiliki arti psikologi tertentu yang dapat memperdalam karakter dan memperkuat dinamika cerita. Berikut makna simbolis dari beberapa

warna dasar yang dapat dikaitkan dengan nilai simbolis, sifat, dan kepribadian seseorang (Swasty, 2017).

- **Biru** : Ketenangan, kesedihan, kedalaman emosi, introspeksi, dan kestabilan.
- **Merah** : Kekuatan, keberanian, kekuasaan, bahaya, energi, semangat, namun juga dapat menunjukkan kekerasan dan dominasi.
- **Putih** : Kepolosan, kemurnian, damai, namun juga dapat melambangkan duka di beberapa budaya.
- **Coklat** : Stabilitas, kesederhanaan, kehangatan, kenyamanan dan kedewasaan.
- **Hitam** : Kekuatan, formalitas, keanggunan, kemisteriusan, duka, kematian, dan otoritas.
- **Kuning** : Kebahagiaan, semangat, kecerdasan, tetapi juga dapat menandakan iri atau ketidakstabilan.
- **Hijau** : Kesuburan, kedamaian, pertumbuhan, keselamatan, atau cemburu.
- **Ungu** : Kekayaan, spiritual, misteri, dan keunikan karakter.
- **Abu-abu** : Netral, ketidaktegasan, keraguan, atau keseimbangan.

Penggunaan kostum dengan simbolisme dan dampak psikologis warna, dapat membangun identitas karakter secara lebih mendalam, terutama dalam film dengan intensitas emosional. Dengan mempertimbangkan makna simbolik, warna dalam kostum karakter tidak hanya sebagai pelengkap penampilan, tapi juga bisa menjadi bagian dari narasi visual karakter.

2.3. HARMONI WARNA

Harmoni warna merupakan metode penggabungan warna yang dirancang untuk menciptakan kesan visual yang menyenangkan, seimbang, hingga kontras yang sesuai dengan kebutuhan naratif. Dalam film, harmoni warna dapat membantu memperkuat kesan emosional dan narasi karakter secara visual.

Harmoni warna mencakup berbagai skema utama (Chapman, 2021), seperti:

- **Complementary** : Menggabungkan warna-warna yang berlawanan dalam lingkaran warna. Biasanya menciptakan kontras yang kuat dan menonjolkan konflik.



Gambar 2.3 Complementary

(Sumber: <https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/color/1/>, 2016)

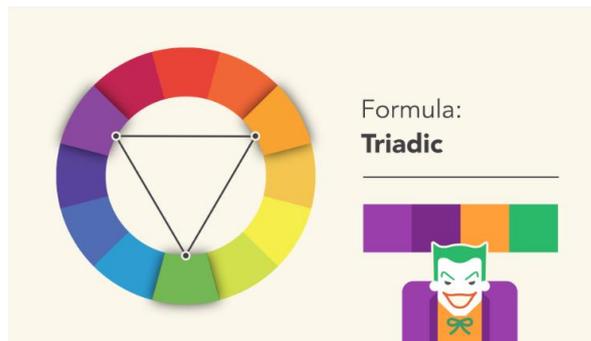
- **Analogous** : Menggunakan warna-warna yang bersebelahan dalam lingkaran warna. Menampilkan kesan menyatu, alami, dan harmonis.



Gambar 2.4 Analogous

(Sumber: <https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/color/1/>, 2016)

- **Triadic** : Menggabungkan tiga warna yang berjarak sama pada lingkaran warna. Biasanya untuk menciptakan kesan yang menyatu, alami, dan harmonis.



Gambar 2.5 Triadic

(Sumber: <https://edu.cfglobal.org/en/beginning-graphic-design/color/1/>, 2016)

- **Monochromatic** : Menggunakan satu warna dengan berbagai variasi kecerahan. Memberikan kesan sederhana dan tenang.



Gambar 2.6 Monochromatic

(Sumber: <https://edu.cfglobal.org/en/beginning-graphic-design/color/1/>, 2016)

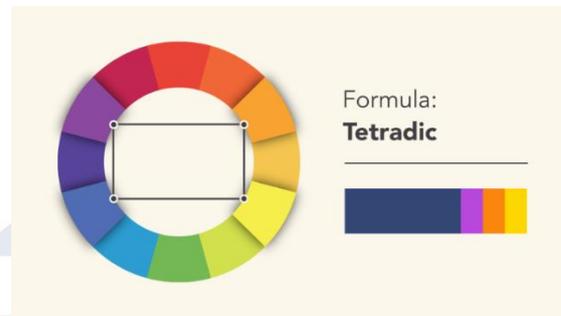
- **Split Complementary** : Menggunakan warna utama dan dua warna di samping warna *complementary*. Digunakan untuk menciptakan kontras yang lembut.



Gambar 2.7 Split Complementary

(Sumber: <https://edu.cfglobal.org/en/beginning-graphic-design/color/1/>, 2016)

- **Tetradic** : Kombinasi dua pasang warna *complementary*. Biasanya digunakan untuk tampilan yang kompleks namun tetap seimbang.



Gambar 2.8 Tetradic

(Sumber: <https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/color/1/>, 2016)

2.4. KOSTUM

Kostum merupakan salah satu elemen penting dalam *mise-en-scene* yang memiliki peran besar dalam membentuk visual dan mendukung representasi karakter dalam film. Kostum tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga berkontribusi terhadap struktur naratif dan perkembangan karakter (Bordwell et al., 2019). Pakaian, tata rambut, hingga riasan dapat memperjelas status sosial, profesi, era waktu, bahkan kondisi psikologis karakter.

Kostum tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika tetapi juga dapat menjadi sebuah alat naratif yang dapat menunjukkan identitas, profesi, hingga perkembangan dari karakter (Landis, 2012). Desain kostum yang efektif dapat memperkaya pengalaman menonton dan memperdalam pemahaman terhadap cerita yang di sampaikan (Dave Monahan & Richard Barsam, 2021). Setiap keputusan dalam menentukan warna, tekstur, hingga *style* yang sesuai harus disesuaikan dengan tema cerita dan juga visi dari sutradara karena kostum dapat mendukung alur cerita dan memberikan nilai tambah dalam visualisasi film. Kostum dan *makeup* sering kali bekerja bersama untuk dapat menciptakan ataupun menampilkan karakter yang sesuai dengan narasi. *Makeup* yang dirancang dengan baik mampu untuk melengkapi elemen dari kostum sehingga menciptakan harmoni visual yang mendukung karakterisasi.