

1) LATAR BELAKANG

Warna merupakan hal yang biasanya kita lihat setiap hari, terutama di film, animasi, dunia nyata, taman liburan, logo perusahaan dan banyak lagi. Dari zaman dulu, manusia banyak melakukan perkembangan teknologi sehingga kita dapat memandang warna yang dari awalnya secara tradisional sehingga secara *digital*. Menurut Lukmanto (2020) banyak orang profesional yang mendalami matematika, fisika, dan teoritis telah memberikan banyak definisi warna untuk lebih lanjut untuk dipahami sehingga terbentuklah teori warna dan *HSV parameters*.

Namun masih pertanyaan seperti asal usul bagaimana pencahayaan pada pewarnaan di dunia nyata, ada yang menyatakan warna hanyalah sebatas dapat dilihat, ada juga yang menyatakan bahwa warna itu berasal dari pencahayaan yang berasal dari matahari pada atmosfer yang menciptakan warna biru, warna langit dapat berubah warna dari biru, oranye, hitam, sampai merah. Menurut teori Yot (2019) di buku *Light for Visual Artist*, asal usul dapat terbentuknya warna langit terjadi dikarenakan cahaya yang dipancarkan dari matahari melewati atmosfer bumi yang terbentuk dari gas, atom, dan molekul yang jika terkena cahaya matahari, menyebar dan membentuk cahaya berwarna biru. Warna yang dihasilkan langit bumi merupakan salah satu asal pencahayaan yang dapat dilihat setiap hari terutama di pagi hari sampai sore di bagian yang tidak terkena sinar matahari atau bayangan. Demikian pula dengan cahaya yang dipantulkan dari matahari kepada objek, mereka dapat memancarkan warna tertentu, warna yang mendapatkan pancaran cahaya dapat merefleksikan warna tertentu yang bergantung kepada warna di sekitarnya, jika warna di sekitar objek yang dipantulkan cerah, warna yang dipantulkan dari objek tersebut akan terlihat secara jelas, namun jika warna yang gelap, warna yang terkena pantulan cahaya tidak akan terpantul (Yot, 2019).

Warna yang dipantulkan itu tersendiri dapat membuat perasaan manusia berubah tergantung dengan apa yang mereka lihat sehari-hari, Menurut Nadhiroh (2015) manusia memiliki 2 sisi dimana adanya emosi positif dan negatif, jika mereka merasa senang secara positif, mereka akan sedih secara negatif, begitu juga

dengan anak-anak, mereka cenderung dapat merasakan emosi tapi tidak sebesar orang dewasa. Sehingga para seniman cenderung masih memerlukan referensi dari dunia nyata, dikarenakan di dunia yang kita lihat, dapat terjadi banyak pantulan cahaya, keunikan pewarnaan yang bergantung dengan warna, bentuk, dan juga waktu tertentu, yang dapat memberi kombinasi yang tak terhingga kepada sebuah kreasi. Hal ini dapat dipakai untuk memvisualisasikan situasi di sekitar tokoh secara *environmental storytelling* yang dapat mengekspresikan perasaan tokoh di dalam film dan animasi sekaligus menunjukkan situasi di sekitar tokoh.

Menurut Aditya (2016) pencahayaan yang memiliki sumber cahaya memiliki intensitas, kontras, dan warna yang terdapat dari sumber cahaya, dan kebanyakan animasi di Indonesia, kurang memiliki kualitas dikarenakan kurang kuat di bidang cerita, dan hal ini disebabkan oleh kekurangan teknisi seperti pengaturan *lighting*, dan *shadow* yang tepat. Maka dari itu, alasan mengapa judul yang diambil penting dikarenakan untuk membuat pewarnaan dan pencahayaan yang secara teori pantulan cahayanya memang benar dan selaras dengan *environment* di sekitar tokoh untuk merepresentasikan emosi yang ingin disampaikan. *Heart of Gear* merupakan film pendek yang dibuat dengan tema *family love* dan *drama*, maka dari itu visualisasi warna, pantulan warna dan setting asal cahaya yang ada di sekitar *scene* sangatlah diperlukan untuk mengekspresikan hal yang tokoh di film *Heart of Gear* rasakan agar dapat merepresentasikan perasaan yang ingin disampaikan kepada audiens tercapai. Penelitian ini akan berfokus terhadap warna yang akan digunakan di dalam 3 adegan penting di film *Heart of Gear* yaitu *exposition scene*, *climax scene*, dan *resolve scene* yang akan menggunakan tabel untuk menunjukkan *color palette*, emosi, serta *HSV Parameter* yang dipakai.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara merancang warna untuk merepresentasikan emosi yang dirasakan oleh tokoh di Film *Heart of Gear*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi dengan 4 poin seperti:

- Penulis akan menggunakan *parameter* HSV dalam pembahasan yang akan dibuat menggunakan tabel perbandingan.
- *Scene* yang dieksplorasi akan dibatasi dengan *scene 3 shot 17, scene 15 shot 23, scene 18 shot 4*.
- Warna yang merepresentasikan emosi senang, bahaya, dan kesedihan.
- Proses *clean up* sehingga akhir dari *compositing* dari 3 *Shot* yang dipilih.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini dilakukan agar dapat memperjelas warna dan pencahayaan apa saja yang akan dipakai untuk merepresentasikan emosi tokoh di film *Heart of Gear*

2. STUDI LITERATUR

Pada bagian ini, penulis melakukan studi pustaka untuk lebih jelas lagi memahami warna dan emosi yang ingin diterapkan dari rumusan masalah, penulis menggunakan teori utama seperti teori HSV dan *psychology in color* yang didukung dengan teori *compositing* dan *human emotions*.

2.1. HUE, SATURATION, AND VALUE (HSV)

HSV merupakan kependekan dari *hue, saturation, dan value*, Wilms, & Oberfeld (2018) menyatakan bahwa *hue* itu merupakan spektrum warna yang mewakili seluruh warna seperti merah, biru, dan kuning, Warna pada memiliki 3 *primary color* (Merah, Hijau, Kuning), 3 *secondary* (Oranye, Ungu, dan hijau), dan 6 *tertiary color* (Kuning-Oranye, Merah-Orange, Merah-Ungu, Biru-Ungu, Biru-Hijau, dan Kuning-Hijau), mereka membentuk hal yang kita sebut *color wheel* (AFCA, 2020).