

berubah menjadi positif dan negatif seiring berjalannya waktu, salah satunya adalah perasaan kesenangan dan kesedihan. Di dalam roda emosi yang dibuat oleh Robert (1980) menunjukkan bahwa untuk sisi keterbalikan dari emosi kesenangan merupakan kesedihan, maka dari itu untuk menjelaskan kesedihan atau *melancholic state*, warna biru, abu abu, dan putih, dapat merepresentasikan kesedihan (Steinvall, 2007). Selain itu, manusia akan tidak semangat dan kehilangan motivasi jika secara cuaca dan warna yang mereka merupakan cuaca mendung (Dee, 2021). maka dari itu situasi mendung yang membuat saturasi menjadi rendah, kecerahan yang relatif rendah dan warna biru

5. KESIMPULAN

Warna dan Cahaya merupakan salah satu elemen yang membantu mengekspresikan emosi yang dirasakan oleh seorang tokoh. Di setiap warna yang manusia lihat, terbentuklah versi digital warna itu tersendiri yang dipanggil sebagai Gamut warna yang dibentuk oleh HSV *Parameter*, yang dapat mengafeksi emosi manusia itu tersendiri setelah bereaksi terhadap warna tertentu. Emosi itu tersendiri dapat disampaikan untuk mewakili emosi “Ily” sebagai tokoh di film *Heart of Gear* yang merasakan emosi kesenangan, bahaya, dan kesedihan. Pada 3 *shot* yang dipilih pada proses penelitian, dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa:

1. Untuk melambangkan kesenangan, diperlukan warna oranye dan kuning dengan *hue* yang berkisar dari 27 - 60 derajat dengan rata rata saturasi dari 4%-20%, dan *value* yang berkisar dari 21% -100%.
2. Untuk melambangkan bahaya, akan diperlukan warna merah dengan pencahayaan yang relatif rendah. Dengan menggunakan *hue* sebesar 280 - 343 derajat, saturasi dengan ketajaman 27%-82%, sehingga *value* dari 4%-97%.
3. Untuk melambangkan emosi kesedihan diperlukan warna biru yang saturasinya rendah. *Hue* yang dipakai merupakan 180 - 221 derajat, dengan saturasi yang berkisar dari 3%-24%, dan *value* dari 7%-76%.

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis juga belajar banyak akan hal yang harus dilakukan di dalam proses produksi sebagai *clean up* dan *colorist artist*. Seperti proses riset, *value study*, sehingga proses *compositing* di dalam sebuah projek,

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, C. (2016). Efisiensi lighting dan rendering dalam film pendek animasi 3d Bed Time Story. *Ultimart*, 8(1), 15–22.
<https://doi.org/10.31937/ultimart.v8i1.460>
- AFCA, R. T. (2020, October 31). Lesson 2 - A Quick lesson in color theory. *Paint Every Day*. <https://www.rosetanner.com/single-post/color-theory>
- Agoston, G. A. (2013). Color theory and its application in art and design (*Vol. 19*). Springer.
- Brinkmann, R. (2008). The art and science of digital compositing: Techniques for visual effects, *animation and motion graphics*. Morgan Kaufmann.
- Davis, M. (1997). Neurobiology of fear responses: The role of the amygdala. *The Journal of neuropsychiatry and clinical neurosciences*, 9(3), 382-402.
- Dee, D. (2021). 6 Rahasia menjadi pribadi produktif tanpa rasa malas (Vol. 22). Araska Publisher.
- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. *New York: Bantam Books*.
- Ghertner, E. (2012). Layout and composition for animation. *Routledge*.
- Hm, E. M. (2016). Mengelola kecerdasan emosi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 198-213.
- Kurtz, J. L., & Welch, C. A. (2016). The emotion of happiness. *In Emotion measurement* (pp. 501-511). Woodhead Publishing.