

satu bagian dalam shot, bagian tersebut merupakan tokoh Raya (Brown, 2016). Tipe pencahayaan ini digunakan untuk menggambarkan perasaan suram dan mencekam serta memperlihatkan trauma Raya. Banyak bayangan yang hadir dalam gambar untuk memperkuat pengelihatan Raya yang sedang kabur dan tidak bisa melihat detail teman temannya. Bayangan tersebut menghasilkan sebuah *silhouette* dengan mulut tokoh yang menyala untuk memperlihatkan mereka yang sedang menertawakan Raya. Raya hanya bisa terfokus kepada reaksi teman temannya, Raya tidak bisa melihat secara jelas karena diselimuti dengan emosi *Grief*. Penggelapan sisi sekitar juga digunakan untuk menghasilkan efek *spotlight*, dimana Raya sedang menjadi *spotlight*. Spotlight tersebut juga menghasilkan *framing* karena berada di bagian tengah, sesuai dengan posisi dimana Raya sedang duduk. Hal ini menghasilkan perbedaan drastis antar bagaimana emosi Raya yang sedang senang yang akhirnya dibanting dengan realita yang kelam.

5. KESIMPULAN

Animasi merupakan sebuah media yang penting untuk hiburan maupun pembelajaran masyarakat. Animasi dapat menambahkan kreativitas seseorang sebab penggunaan cerita, medium, maupun desain. Dalam “Words of Raya”, penulis berkesempatan untuk berperan sebagai color and *lighting* artist. Peran ini bersifat penting karena dapat mengubah hasil akhir dari sebuah karya. Penulis menyimpulkan bahwa warna pada *color script* yang digunakan dalam film dapat mempengaruhi *mood* dengan sangat drastis. Menurut peneliti, perancangan *color script* untuk “Words of Raya” sudah sesuai dengan hasil referensi observasi yang dilakukan untuk menunjukkan emosi *Joy* dan *Grief*.

Perancangan *color script* telah dilakukan dengan pertama melakukan seleksi *shot* yang akan digunakan, lalu melakukan studi literatur. Studi literatur mencakup teori warna, teori skema warna, teori tata pencahayaan, dan teori hsv untuk menjadi landasan penjelasan teori psikologi warna dan juga teori emosi.

Setelah studi literatur dilakukan, penulis melakukan observasi menggunakan berbagai referensi untuk menjadi basis pada eksplorasi karya. Eksplorasi karya akan dilakukan melalui *color script* pada *scene 3 shot 41* dan *scene 4 shot 12*. Eksperimen terjadi dengan melakukan berbagai draft untuk membandingkan kesesuaian warna dengan *mood*. Eksperimen akan berlangsung hingga menghasilkan *color script* yang sesuai dengan teori dan referensi.

Teori psikologi menjelaskan bahwa warna yang cenderung dingin atau keruh seperti biru, ungu, abu-abu dapat menggambarkan suasana yang suram atau menyedihkan. Warna yang terang dan hangat seperti kuning, merah, jingga menyampaikan suasana yang *Joy*. Namun, warna tersebut juga dapat diputar balikan maknanya berdasarkan apa yang ingin diceritakan oleh penulis. Teknik ini dapat dilakukan dengan menyesuaikan *saturation* dan juga *value* dari warna untuk menghasilkan makna yang berbeda. *Value* dan *saturation* yang rendah dapat menghasilkan suasana redup sedangkan nominal yang tinggi menghasilkan suasana yang bertolak belakang. Skema warna maupun tata pencahayaan yang digunakan juga dapat menghasilkan efek yang berbeda. Skema warna *analogus* akan terlihat lebih satu dibandingkan *split complementary* yang bervariasi. Serta, pencahayaan *low-key* akan terlihat dramatic dibandingkan *high-key* yang bersifat *dreamy*.

Color script merupakan sebuah medium visual yang sangat efektif untuk menunjukkan sebuah emosi atau naratif tanpa memerlukan dialog. Dengan adanya *color script*, karya juga memiliki aspek artistik yang lebih kuat karena dapat memperlihatkan suasana tersebut. Penulis berharap dengan adanya penulisan ini dapat memperjelas fungsi *color script* untuk menunjukkan sebuah emosi dalam naratif. Pada “Words of Raya” sendiri, *color script* dapat mewakili dua emosi yaitu *Joy* dan *Grief*. Kekurangan penelitian ini sendiri adalah penentuan konteks naratif membuat *color script* menjadi terbatas. Hal ini terjadi pada *scene 4 shot 12* dimana Raya duduk di kelas pada siang hari, dimana *value* serta *hue* warna diubah secara artistik untuk menghasilkan *mood* sedih. Pada referensi, penggunaan *value* warna didorong karena background dan juga konteks yang terjadi berupa di siang

hari hingga menghasilkan *mood* sedih. Diharapkan kedua emosi tersebut bisa menjadi landasan dari penggunaan *color script* untuk masyarakat serta menjelaskan fungsi dari penggunaan teori psikologi warna.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, C. (2023). Examining Color Intensity Shift in Animated Films for the Development of the 'Color Script Generator' Application. *Internal Journal of Creative Art Studies*, 10(1), 43-55.
<https://doi.org/10.24821/ijcas.v10i1.6755>
- Adiwijaya, Maharani, M., Dewi, B. K., Yulianto, F. A., Purnama, B. (2013). Digital compression using graph coloring quantization based on wavelet-svd. *IOP Science*.
<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/423/1/012019>
- Amidi, A. (2015). *The Art of Pixar: 25th Anniversary: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation*. United States: Chronicle Books LLC.
- Bowes, B. (2012). Hacking The Color Script; A Visual Color Guide For Your Next Painting. *Brian Bowes Illustration*.
<http://brianbowesillustration.com/2012/12/03/hacking-the-color-script/>
- Brown, B. (2016). *Cinematography theory & practice*. Routledge.
- Cooper, F. G. (1929). *MUNSELL MANUAL OF COLOR*. Munsell Color Company, Inc.
- Daniel, L. (2023, March 30). Creating depth in a painting: 5 tips for Beginners - Realism Today. *Realism Today*.
<https://realismtoday.com/depth-oil-painting-for-beginners/>
- Elliot, J. A. (2015). Color and psychological functioning: a review of theoretical and empirical work. *Frontiers in Psychology*, 6.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00368>