

## 1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi oleh beberapa poin batasan masalah bermaksud untuk memfokuskan pada bahasan topik. Poin batasan masalah tersebut adalah:

1. Perancangan warna akan dibatasi dengan melihat perubahan suasana ketegangan (intensitas tinggi) ke suasana ketenangan (intensitas rendah).
2. Pemilihan rancangan warna akan dibatasi pada bagian babak 3 cerita yang merupakan *scene 7* dan *scene 8* dari Film Animasi.
3. Pemilihan *scene 7* adalah penggambaran suasana tegang yang dibatasi oleh *shot 6* dan *shot 8*.
4. Pemilihan *scene 8* adalah penggambaran suasana tenang yang dibatasi oleh *shot 5* dan *shot 6*.
5. Perancangan warna akan dibatasi dengan melihat aspek *hue*, *saturation*, dan *value*. Hasil observasi lalu terdukung dengan teori warna seperti *color harmony* dan *color relativity* yang berkesinambungan dengan teori psikologi warna serta teori psikologi rasa tegang dan rasa tenang.

## 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan warna dapat terolah menjadi indikator perubahan suasana yang berkorelasi dengan alur cerita, sehingga memperkuat visual yang tergambarkan.

## 2. STUDI LITERATUR

Teori utama penelitian adalah teori warna mengenai penjelasan aspek *hue*, *saturation*, dan *value*, yang mencakup teori *color harmony* serta *color relativity*. Penggunaan teori utama menjadi sebuah gagasan bagaimana warna dikategorisasikan, berkorelasi sesama dan dipahami. Teori utama akan didukung dengan teori psikologi tentang warna dan pada umumnya. Kedua teori pendukung terpakai menjadi bukti pemilihan warna digunakan dalam pembentukan suasana tertentu.

## 2.1. WARNA

Warna memiliki berbagai peran, terutama pada adegan film animasi, yaitu untuk memperjelas konteks cerita dengan menyampaikan suatu pesan kepada penonton (Aditya, 2023). Warna memiliki sistem perancangan yang memberitahu hasil relasi dan interaksi setiap warna yang memunculkan berbagai diagram dan teori warna (Fraser dan Banks, 2004). Diagram yang sering terpakai adalah *color wheel* yang awal mula terbuat dari warna prima merah, biru dan kuning. Seiring kemunculan berbagai pencampuran teknis warna serta penambahan warna hijau dan violet menjadi warna prima, warna terlihat memiliki spektrum *hue* atau pigmen yang banyak. Tetapi pilihan *color wheel* yang standar kurang mencukupi kebutuhan para seniman, sehingga beberapa diagram lainnya menunjukkan warna khusus langsung dari hasil campuran warna-warna prima (Fraser dan Banks, 2004).

Karena diagram *color wheel*, berbagai teori warna muncul untuk lebih memahami cara penggunaan warna. Salah satu teori warna adalah *color harmony* yang memberitahu bahwa relasi warna antar sesama dapat menghasilkan skema warna yang seimbang atau terlihat “benar” untuk mata (Fraser dan Banks, 2004). Menurut Betty Edwards (2004), *color harmony* tercapai karena pengaturan aspek warna seperti :

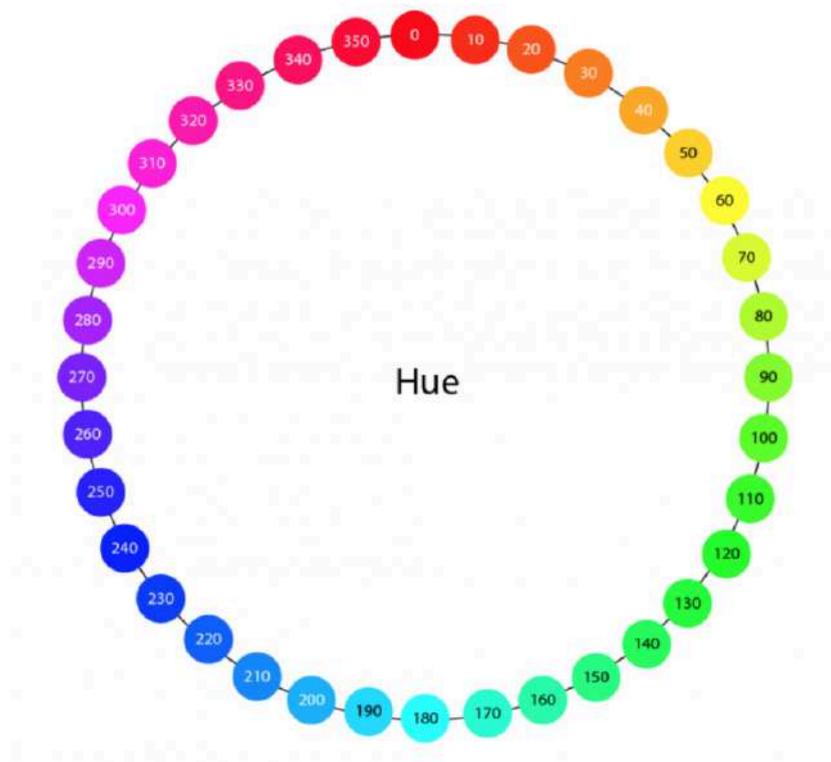
1. *Hue*
2. *Saturation*
3. *Value*

Ketiga aspek warna tersebut diatur intensitas dengan mementingkan “harmonisasi” yang terlihat oleh mata. “Harmonisasi” yang dimaksud adalah setiap pilihan warna yang bertolak belakang dengan tingkat kemurnian dan keterangan tersendiri, setiap pilihan warna mempunyai keterangan tersendiri, dan setiap pilihan warna mempunyai kemurnian tersendiri (Edwards, 2004). Betty menjelaskan bahwa pilihan kombinasi warna untuk mendapatkan *color harmony* terjadi karena fenomena *aesthetic response* (Edwards, 2004). Fenomena tersebut

dijelaskan oleh Michael Stephan, terjadi karena reaksi kanan otak terhadap relasi harmonis yang menyebabkan fungsi verbal otak mencoba untuk menjelaskan rasa non-verbal tersebut (Edwards, 2004).

### 2.1.1. Hue

*Hue* merupakan asal semula warna sebenarnya berada di *color wheel* tanpa melihat tingkat kemurnian atau keterangannya. Penamaan warna yang tidak ada di *color wheel* akan tetap dinamakan dengan warna yang mendekati dengan apa yang ada di *color wheel* (Edwards, 2004). Menurut penemuan Camgöz (2000), *hue* terukur menggunakan derajat lingkaran ( $0^\circ$  sampai  $360^\circ$ ) yang diterapkan pada *color wheel*. *Hue* yang terlihat pada *color wheel* terukur dari sudut  $0^\circ$  yaitu warna merah hingga  $315^\circ$  yaitu fusia (Camgöz, 2000).

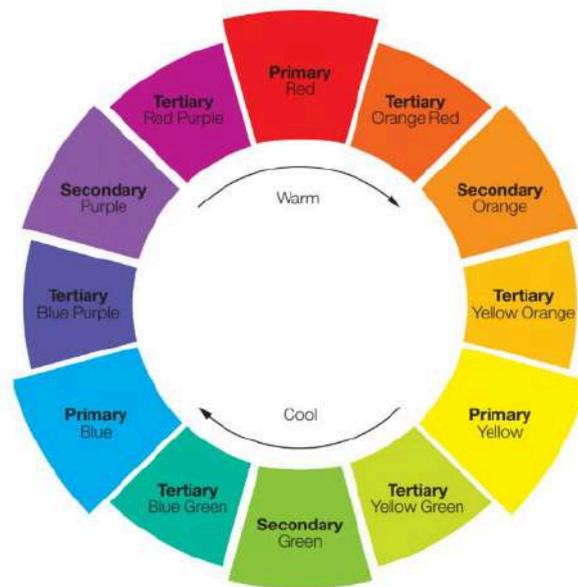


Gambar 2.1. Perbedaan *hue* di setiap  $10^\circ$  sudut (blog.joycedigital.com, 2018)

Pemetaan *hue* berdasarkan sudut lingkaran, (Camgöz, 2000).

Sudut	0°	45°	90°	135°	180°	225°	270°	315°
Warna	Merah	Kuning	Kuning-Hijau	Hijau	Tosca	Biru	Ungu	Fusia

Namun sebagian besar individu, terutama seniman, tidak berfokus pada penerapan derajat pada *color wheel* untuk melihat *hue*. Pada umumnya, *color wheel* hanya memperlihatkan *hue* atau warna saja. Alasan tersebut karena kegunaan *color wheel* terlihat sebagai palet corak warna. Berikut merupakan bentuk *color wheel* yang sering digunakan sebagai pemetaan *hue*:



Gambar 2.2. *Color Wheel* (Eiseman, 2017)

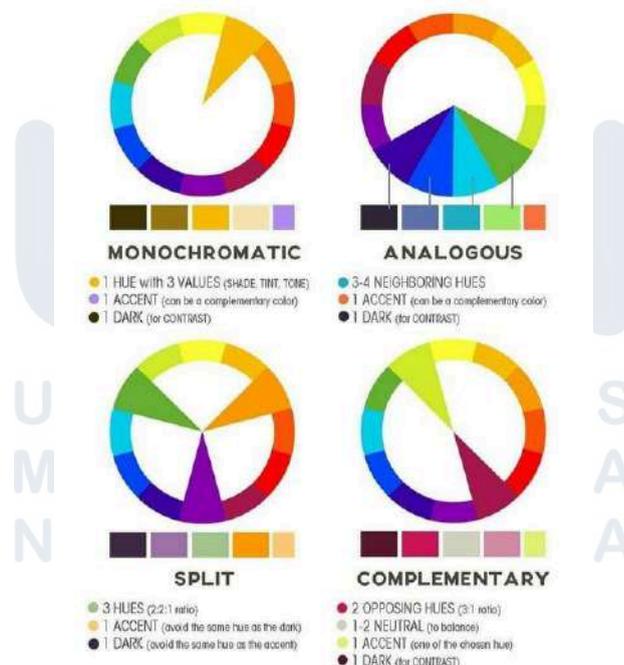
Penemuan *color wheel* yang menghasilkan *hue* menumbuhkan sebuah pemahaman warna bernama *color harmony*. *Color harmony* tercapai dengan melihat sebagian area *color wheel* berdasarkan persamaan atau kontras antara *hue*. Observasi atas persamaan dan kontras tersebut menghasilkan kombinasi skema warna seperti;

### A. Analogous Colors

Hue yang terletak disamping sesama pada *color wheel* disebut sebagai *analogous color*. *Analogous color* terpilih dari refleksi cahaya warna yang serupa sehingga menyampaikan sebuah rasa harmonisasi (Edwards, 2004). Pemilihan warna *analogous* di *color wheel* hanya mencapai 3 sampai maksimal 5 *hue*. Bahkan 5 pilihan *hue* sungkan digunakan karena pilihan kelima warna tersebut adalah warna kontras yang tetap memberikan rasa *analogous*.

### B. Complementary Colors

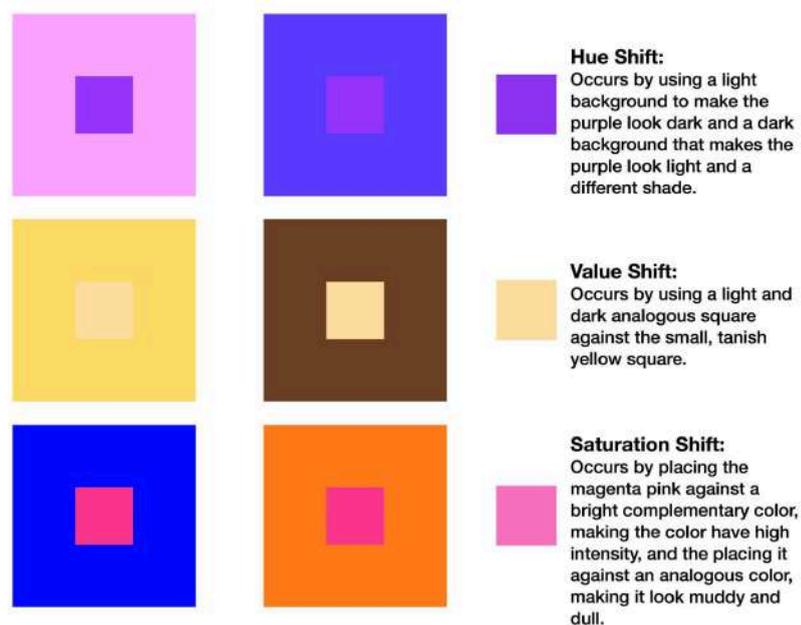
Hue yang bertolak belakang pada *color wheel* disebut dengan *complementary color*. *Complementary color* terpilih berdasarkan warna yang melengkapi dasaran prima warna (merah, kuning, dan biru) (Edwards, 2004). Salah satu pilihan *complementary color* akan mengandung campuran dari 2 prima warna yang menciptakan rasa harmonisasi (Edwards, 2004). Pemilihan warna *complementary* dari *color wheel* akan selalu meliputi prima warna yang merupakan dasaran *secondary* dan *tertiary* warna.



Gambar 2.3. Skema warna dari *color wheel* (skyryedesign.com, 2024)

Skema warna diatas menghasilkan pemahaman bagaimana melihat relasi warna dengan warna lain. Pemahaman ini disebut dengan *color relativity*, yaitu relasi warna saat membandingkan kontras warna yang bersebelahan (Stokley, 2018). Pada *color relativity*, sebuah warna dapat terlihat berbeda dari *hue* sebenarnya berdasarkan pasangan atau skema warna. Ada 3 macam perbedaan *color relativity* berdasarkan pasangan warna, yaitu;

1. *Relative Temperature* melihat kontras pasangan warna berdasarkan *hue* yang *warm* (hangat) dan *hue* yang *cool* (dingin) (Stokley, 2018).
2. *Relative Value* melihat kontras pasangan warna berdasarkan tingkat gelap-terang warna mengelilingi pasangan warna yang ada (Stokley, 2018).
3. *Relative Chroma (Saturation)* melihat kontras pasangan warna yang mempengaruhi persepsi *hue* karena warna dan *value* yang mengelilingi pasangan warna yang ada (Stokley, 2018).



Gambar 2.4. *Color Relativity Hue, Value and Saturation (Chroma)*  
(Schneider. K. , 2014)



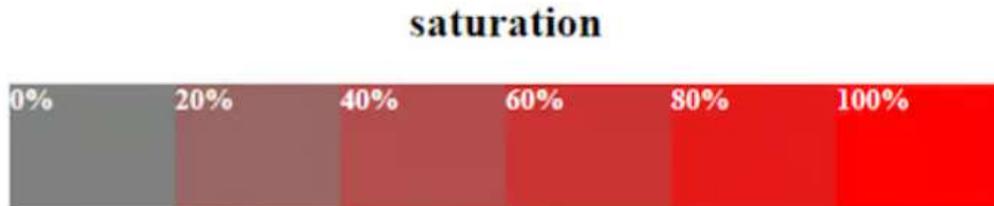
Gambar 2.5. *Color Relativity Temperature* (Studio Binder, Deguzman, 2022)

### 2.1.2. Saturation

*Saturation* atau disebut sebagai *Chroma/Intensity*, adalah tingkat kemurnian dari sebuah warna dengan melihat seberapa “kusam” atau “cerah” warna tersebut (Edwards, 2004). Sebuah warna dengan *saturation* rendah dan memiliki skala hitam-putih tinggi akan terlihat “gelap” dari warna yang terlihat di *color wheel* (Gu et al., 2019). Berbanding dengan *saturation* tinggi dengan skala hitam-putih rendah, warna tersebut akan terlihat “cerah” mendekati bahkan serupa dengan warna yang terlihat pada *color wheel* (Gu et al., 2019).

Sebuah teori menyatakan bahwa tingkat *saturation* memiliki pengaruh emosional baik pada intensitas rendah maupun tinggi (Gu et al., 2019). Teori tersebut diungkapkan Hagtvedt yang menghubungkan tingkat *saturation* dengan eksitasi kemunculan emosi, yang mempengaruhi perhatian individu terhadap pemahaman ukuran (Gu et al., 2019). Teori tersebut dibuktikan dengan observasi alam dengan persepsi manusia bahwa tingkat *saturation* yang tinggi membawa rasa fokus dan kewaspadaan (Gu et al., 2019). Pengukuran tingkat *saturation* tertampak dari skala 0% sampai 100% (Phuangsaichai et al., 2021). Persentase 100% atau 1% memperlihatkan warna “cerah”, sedangkan

warna dengan yang kurang dari persentase diatas akan terlihat lebih abu-abu atau “gelap” (Phuangsaikai et al., 2021).

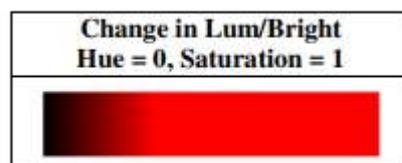


Gambar 2.6. *Saturation* persentase (blog.logrocket.com, Oyedele, 2022)

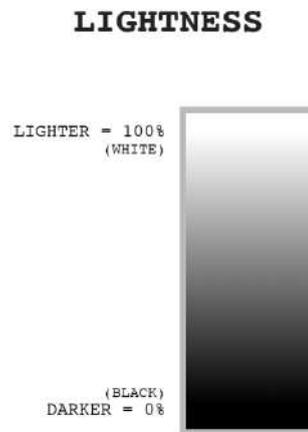
### 2.1.3. *Value*

*Value* atau nama lainnya seperti *Lightness* dan *Brightness* adalah tingkat keterangan warna (Edwards, 2004). Keterangan warna dapat ternilai dengan membuat skala transisi kedekatan warna tersebut dengan hitam atau putih. Sebuah warna dikatakan “gelap” ketika menyerupai hitam, maka warna tersebut memiliki *value* rendah dengan stimulus sesama rendah (Gu et al., 2019). Sebaliknya jika warna menyerupai putih yang memberikan kesan “cerah”, maka *value* warna tersebut tinggi dan diikuti stimulus yang tinggi (Gu et al., 2019).

Tingkat *value* terlihat dari skala angka 0 dan 1 atau skala persentase 0% sampai 100% yang terukur berdasarkan intensitas hitam-putih pada warna/*hue* (Phuangsaikai et al., 2021). Warna dengan *value* mendekati angka 0 atau persentase 0% berarti serupa dengan warna hitam total (Phuangsaikai et al., 2021). Warna dengan *value* angka 1 atau persentase 100% berarti warna memiliki keterangan 100% tanpa atau seberapa minim pencampuran hitam dengan warna/*hue* yang terlihat (Phuangsaikai et al., 2021).



Gambar 2.7. Skala *value* dengan angka 0 dan 1  
(WCSIT, Semari et al., 2011)



Gambar 2.8. Skala *value* dengan persentase 0% dan 100%  
(Montoro, 2020)

## 2.2. PSIKOLOGI WARNA

Psikologi warna merupakan studi kognitif manusia yang secara sadar atau tidak mengasosiasikan warna terhadap sesuatu supaya memahami sekeliling maupun dirinya (Paksi, 2021). Warna dapat diasosiasikan secara beragam berdasarkan faktor internal dan eksternal sehingga mempengaruhi emosi, perilaku bahkan kepribadian individu (Lukmanto, 2020). Walaupun makna bervariasi, terdapat beberapa persamaan dengan makna warna di beberapa kalangan budaya. Asosiasi warna yang serupa dengan beberapa kelompok, disebabkan karena pengalaman yang serupa individu sejak kecil (Hanada, 2017).

Makna warna yang bergantung dengan wawasan individu, membuat warna memiliki pengaruh kepada manusia pada tingkat emosional. Warna dapat menjadi faktor pada penilaian dan persepsi seseorang, sehingga terbentuk “suasana” atau *mood* ketika melihat kombinasi warna tertentu (Paksi, 2021). Berikut merupakan tabel emosi yang dirangkum oleh Weber & Kostek (2019) berdasarkan model emosi roda Robert Plutchik. Weber & Kostek (2019) memilih 7 warna utama untuk menjadi patokan asosiasi warna dengan emosi untuk membangun suasana.

Color	Emotion	Color	Emotions
<i>Warm Colors</i>		<i>Cold Colors</i>	
Red	Love	Green	Nature
	Passion		Immaturity
	Violence		Corruption
	Danger		Ominous
	Anger		Darkness
Pink	Power	Violet	Danger
	Innocence		Fantasy
	Sweetness		Ethereal
	Femininity		Eroticism
	Playful		Illusory
	Empathy		Mystical
Yellow	Beauty	Blue	Ominous
	Madness		Cold
	Sickness		Isolation
	Insecurity		Cerebral
	Obsessive		Melancholy
	Idyllic		Passivity
Orange	Naive		Calm
	Warmth		
	Sociability		
	Friendly		
	Happiness		
	Exotic		
	Youth		

Gambar 2.9. Tabel Korelasi Emosi dan Warna Berdasarkan Model Robert Plutchik (Weber & Kostek, 2019)

### 2.3. PSIKOLOGI

Psikologi adalah pembelajaran mengenai kejiwaan yang terbukti dan dianalisis secara ilmiah. Tetapi karena “jiwa” merupakan suatu hal yang tidak terlihat sehingga sulit diukur, maka teori psikologis mengukur “jiwa” dengan perilaku (Saifuddin, 2022). Dengan mengobservasi perilaku seseorang seberapa kecil atau besar, “jiwa” terlihat karena direfleksikan oleh perilaku dan gerak tubuh (Saifuddin, 2022). Penelitian perilaku sebagai ukuran “jiwa” bertujuan untuk mencari sebab perbuatan perilaku individu (Saifuddin, 2022). Mengetahui penyebab perilaku dapat menghasilkan beberapa estimasi perilaku yang bakal dilakukan individu terhadap suatu kondisi emosi tertentu (Saifuddin, 2022).

Berkat teori psikologi, masyarakat menjadi lebih memahami emosi kompleks dan cara menangani emosi dengan lebih baik. Berikut adalah beberapa contoh emosi kompleks yang terpahami secara psikologis:

#### 2.3.1. Ketegangan

Ketegangan atau *anxiety* merupakan suatu reaksi untuk menangani situasi berbahaya (Strongarm, 2003). Dari pandangan fisiologi, ketegangan terlihat dari

*central nervous system* (CNS) yang berhubungan dengan emosi ketakutan, panik dan ketegangan (Strongarm, 2003). Tetapi dari pandangan psikoanalisis, yang diajukan oleh Freud, ketegangan adalah penahanan sebagai reaksi terhadap potensi bahaya yang dianalisa oleh *ego* (Strongarm, 2003).

Pavlov dan Watson memahami ketakutan dan ketegangan adalah hal yang sama, yaitu sebagai perilaku yang dipelajari atau terkondisikan secara otonomi untuk menghindari stimulus kesakitan (Strongarm, 2003). Namun Mower, Dollard dan Miller berargumen bahwa ketakutan dan ketegangan berbeda. Ketakutan terpelajari melihat kondisi atau situasi yang berpegang pada stimulus netral, sedangkan ketegangan tidak memiliki sumber yang pasti dan ada secara tidak sadar (Strongarm, 2003). Staats dan Eifert ikut menambahkan bahwa ketegangan memiliki 2 poin utama, yaitu sebuah reaksi emosional utama sebagai basis rasa dan dapat muncul karena dikondisikan dari dalam diri (Strongarm, 2003). Berkat Staats dan Eifert, rasa ketegangan dapat dihubungkan dengan teori terkondisikan (*conditioning*) dan teori pemikiran (*cognitive*) (Strongarm, 2003).

### 2.3.2. Ketenangan

Ketenangan atau *calmness* merupakan kondisi mental yang membawakan emosi kesenangan, kepercayaan diri, dan antusias baik secara menenangkan (Dastmart, 2018). Ketenangan memiliki 2 pemahaman yang terlihat secara positif dan negatif. Konotasi positif ketenangan membawakan kerusuhan tapi dengan kreativitas dan emosi positif (Dastmart, 2018). Sedangkan konotasi negatif ketenangan membawakan kehampaan yang membuat orang mengabaikan dan membohongi diri dari kepercayaan dan kehidupan spiritual (Dastmart, 2018).

Selain 2 pemahaman positif dan negatif, ketenangan terlibat dengan aspek religius, psikologis dan lingkungan alam (Dastmart, 2018). Keterlibatan ketiga aspek menumbuhkan 3 tipe ketegangan, yaitu *belief calmness*, *mental calmness*, dan *natural calmness* (Dastmart, 2018). Ketiga tipe ketenangan menggaris besar kepentingan relasi antar relaksasi mental dengan fisiologi seperti mendefinisikan psikologi manusia dan lingkungannya (Dastmart, 2018). Keynes Berg,

mendefinisikan ketenangan berpandangan mental datang dari aspek psikologi manusia yang menyerupai kebutuhan fisiologi binatang, yaitu *instincts* berupa kebutuhan cinta, kerja dan rekreasi (Dastmart, 2018). Selain Keynes Berg, Karl Manjier dan Watson juga menjelaskan ketenangan mental merupakan bagaimana individu memanfaatkan dan berdamai dengan hidup (Dastmart, 2018). Aksi individu berupa mengadaptasi dan menumbuhkan keterampilan demi memenuhi kebutuhan penting dan berinteraksi dengan lingkungan (Dastmart, 2018).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

Penulis beserta tim-nya membuat Film animasi pendek bernama *Triloka Island*. Film animasi pendek yang berdurasi 6 menit, adalah animasi naratif fiksi bertema Mitologi Supernatural yang mereferensikan budaya Bali. Genre Film animasi pendek *Triloka Island* adalah *Magic-Realism* dan *Thriller* dikarenakan integrasi makhluk mitologi Bali dalam cerita. Film animasi *Triloka Island* yang berdurasi 6 menit, memiliki resolusi sebesar 1920 x 1080 piksel dengan aspek rasio 16:9.

Animasi naratif tersebut berbentuk 2D (dua dimensi) dengan penerapan teknik *frame by frame*. Aplikasi utama dalam pembuatan animasi para tokoh disepakati memakai *Toon Boom Harmony*. Selain *Toon Boom Harmony*, aplikasi lain seperti *Adobe After Effects* digunakan untuk penyuntingan atau *editing*, dan *Clip Studio Paint* digunakan untuk pembuatan animasi dalam Gua Rangda antar Barong dan Rangda serta pembuatan lokasi atau *environment*.

Gaya animasi *Triloka Island* direferensikan oleh estetika animasi Jepang, yaitu *anime*. Animasi Jepang memanfaatkan penggambaran gerakan di beberapa bagian tubuh tertentu serta penggambaran langsung letak bayangan dan cahaya tokoh. Berbanding dengan gaya animasi, acuan estetika *background* terinspirasi dari karya Makoto Shinkai dan studio animasi Ghibli yang memakai estetika penerapan teknik lukis atau *painting*.