

& Field, 2011). Kepercayaan diri diartikan sebagai sikap atau pemikiran seorang individu terhadap diri mereka sendiri yang berhubungan dengan kemampuan, harga, dan kesuksesan diri. Individu yang memiliki kepercayaan diri lebih tinggi percaya bahwa mereka berhak untuk mendapatkan kasih sayang dan dukungan (Onayli et al., 2013).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mash & Barkley (2010) anak kecil bersikap sangat perseptif terhadap reaksi emosional yang ditampilkan oleh orang tua mereka terhadap suatu hal. Setelah reaksi tersebut diterima anak, anak akan cenderung meniru reaksi tersebut. Kondisi emosional yang ditiru tidak terpaku oleh hal positif saja namun juga negatif, seperti *anxiety*. Berbeda dengan rasa ketakutan yang difokuskan terhadap suatu ancaman spesifik, *anxiety* bersifat lebih luas dan sumber ancaman tidak spesifik. Hal tersebut menyebabkan peningkatan aktivitas psikologi tanpa meningkatkan perilaku fungsional yang terorganisir (Silverman & Field, 2011).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

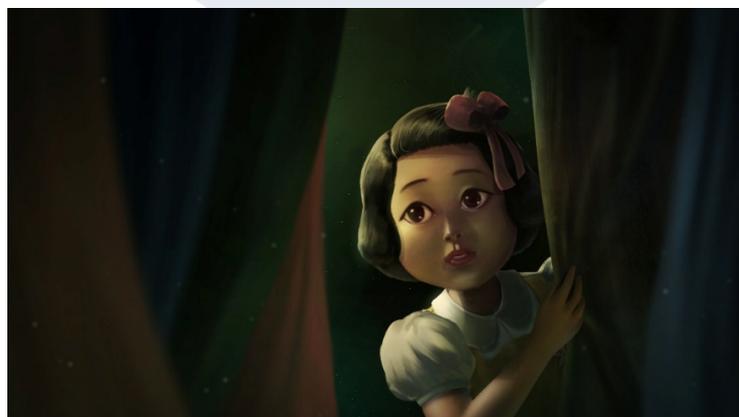
Karya yang akan menjadi fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah film animasi pendek 3D yang berjudul *The Seemstress*. Film animasi pendek ini menceritakan seorang anak kecil yang merasakan rasa *insecurity* yang memicu *anxiety* untuk pertama kalinya dikarenakan dorongan dari ibunya sendiri. Tema yang diangkat dalam film ini adalah *insecurity* dari seorang anak kecil, film animasi pendek ini memiliki genre drama untuk memperlihatkan konflik internal antara ibu dan anak.

Konflik terjadi ketika seorang pelanggan mengomentari penampilan Safiya lalu ibunya mencoba membenarkan hal tersebut dengan memaksakan untuk membuat busana yang lebih bagus untuknya. Safiya menolak hal tersebut dan mulai berlari untuk menghindari ibunya, dalam pelarian ia melihat gambaran kecantikan

yang tidak realistis dalam majalah model. Hal tersebut membentuk *insecurity* dan *anxiety* dalam Safiya yang semakin lama semakin meningkat. Sepanjang film, penonton akan diperlihatkan peningkatan kondisi psikologi Safiya yang juga akan muncul dalam bentuk fisik. Perancangan warna dalam film ini akan dilakukan oleh *color & lighting artist* yang akan berfokus untuk memperlihatkan perubahan kondisi emosional serta peningkatan *anxiety* dari tokoh utama yang bernama Safiya.

3.2. Konsep Karya

The Seemstress adalah film animasi pendek 3D yang memperlihatkan dampak *insecurity* terutama pada anak kecil yang bersumber dari permasalahan orang tua yang diturunkan. Film animasi pendek ini memiliki *style vintage* atau film tua, untuk mendorong *mood* dari *environment* sebuah pasar tua. Salah satu cara untuk mendorong makna dalam film dan tokoh adalah dengan warna dan pencahayaan. Pemilihan warna dalam film ini cenderung *desaturated* dan memiliki kontras yang tinggi. Film *The Seemstress* berdurasi 7 menit dan memiliki *aspect ratio* 3:4.



Gambar 3.1 *Concept art* karakter Safiya.
(Sumber: Vincent Alexander, 2025)

Konsep penyajian karya *The Seemstress* secara naratif menggunakan jalan alur cerita maju dan *3 act structure* dimana terdapat babak perkenalan, pemunculan dan peningkatan konflik, klimaks, lalu resolusi. Secara visual, konsep yang diambil adalah penampilan realistis, namun terfokus pada benda atau *prop* utama dan karakter. Untuk *setting* tetap menggunakan konsep realistis namun dicampur dengan gaya lukisan, semakin jauh letak *setting* semakin terlihat seperti lukisan atau *painterly*.

3.3. Tahapan Kerja

3.3.1. Pra produksi

a. Ide atau gagasan

Masa *development* animasi *The Seemstress* dimulai dari pengumpulan dan pembahasan ide cerita yang berasal dari sutradara. Penulis kemudian melakukan riset terhadap warna dalam realitas sesuai dengan latar tempat yang ditentukan. Penulis juga mempelajari beberapa teori warna untuk membentuk konsep penataan warna dan cahaya dalam film. Terdapat dua warna utama yang difokuskan penulis untuk mewujudkan suasana peningkatan dan penurunan kepercayaan diri dari tokoh utama (Safiya) dalam film ini yaitu warna kuning dan *pink*. Pemilihan warna ini didapatkan setelah pembahasan *key color* animasi *The Seemstress* dengan tim Witchface terutama dengan sutradara, perancang latar tempat, dan perancang tokoh.

Penulis memutuskan untuk menggunakan teori metafora visual dan *HSV* untuk membentuk makna yang berbeda dari penggunaan kedua warna tersebut. Saturasi dan *value* (kecerahan) yang lebih tinggi akan digunakan untuk membentuk makna positif, sedangkan saturasi tinggi dan *value* (kecerahan) rendah akan membentuk makna negatif.

Warna kuning pada awal film akan menggambarkan rasa kenyamanan dan keamanan pada tokoh namun selama narasi film berlanjut, makna warna kuning akan berubah menjadi penggambaran emosi takut. Warna *pink* pada awal film digunakan sebagai penggambaran kecantikan, namun makna warna *pink* akan berubah menjadi konflik batin setelah narasi semakin berjalan.

b. Observasi

Penulis melakukan beberapa observasi untuk mendukung konsep dan karya. Pada observasi pertama, penulis melakukan observasi langsung ke Pasar Kopro yang terletak di Jakarta Barat. Hal ini bertujuan untuk meneliti warna

dalam realitas sehingga dalam film warna yang digunakan terlihat nyata dan dapat dipercayai. Alasan pemilihan tempat yang dikunjungi adalah karena pasar tersebut memiliki sejarah yang panjang sehingga terlihat tua secara estetika. Penulis melakukan dokumentasi foto yang diteliti kembali sebagai referensi utama warna serta penempatan cahaya.



Gambar 3.2 Dokumentasi Pasar Kopro
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Proses observasi kedua dilakukan dengan menonton sejumlah film, serial animasi, maupun *live-action*. Penulis kemudian mengidentifikasi *range HSV* pada warna yang digunakan dalam sebuah *shot* yang mengandung warna kuning dan *pink*. Setelah itu penulis menganalisis makna yang diwujudkan dalam tiap *shot* tersebut dan mengkorelasikannya dengan adegan, ekspresi tokoh, dan suasana yang dibangun dalam cerita.

Referensi pertama penulis yaitu episode pertama dari *When Life Gives You Tangerines* (2025) yang memperlihatkan adegan dimana ibu dari tokoh utama Ae-sun mengonfrontasi keluarga angkatnya karena perilaku mereka yang sangat buruk. Emosi marah dan frustrasi didukung dari akting tokoh serta pewarnaan kuning dan kontras yang kuat.



Gambar 3.3 Warna dan pencahayaan kuning di adegan emosi frustrasi
(Sumber: When Life Gives You Tangerines, 2025)



Gambar 3.4 Hasil ekstraksi warna gambar 3.3.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Tabel 3.1 Hasil ekstraksi warna gambar 3.3.

Gambar 3.3			
Emosi	Frustrasi dan marah		
Kode warna	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Value/ Brightness</i>
#FFBB58	36	65	100
#F59B37	32	78	98
#935B18	33	84	58
#955229	23	72	58
#0B0A06	48	45	4

(Sumber: Penulis, 2025)

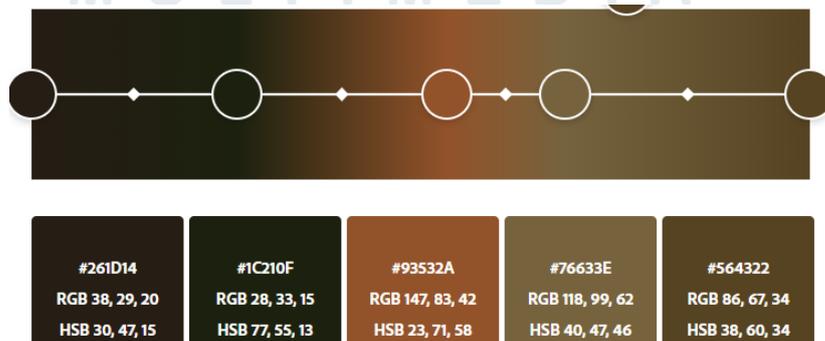
Hasil ekstraksi warna dari *scene* tersebut menunjukkan penggunaan warna dan pencahayaan yang didominasi warna kuning. Sumber cahaya memiliki *hue* kuning dengan saturasi dan *value* yang tinggi. Akibat adegan

yang terjadi di malam hari, maka latar memiliki *value* atau tingkat kecerahan yang rendah. Hal ini membuat kontras yang kuat dari jumlah *value* warna paling terang (sumber cahaya) hingga paling gelap (latar adegan) yang memiliki perbedaan 96 poin. Hal ini membuat suasana yang ditampilkan cenderung gelap dan intens.

Perkembangan makna warna kuning dari negatif menjadi positif pada episode ini terjadi pada bagian akhir film, dimana ibu dari Ae-sun mendapatkan kabar buruk bahwa ia akan meninggal karena penyakit. Terdapat suatu adegan yang memperlihatkan kedua tokoh berbincang di malam hari dan ibu Ae-sun menyampaikan berita tersebut kepada Ae-sun. Adegan kemudian dipenuhi dengan rasa kesedihan dan kata-kata perpisahan tokoh ibu yang mendoakan agar kehidupan anaknya jauh lebih baik darinya. Makna warna kuning yang sebelumnya menggambarkan amarah, berubah menjadi kasih sayang dan kesedihan. Hal tersebut membawa kesan *mood* yang bersifat hangat dan *heartwarming* bagi penonton.



Gambar 3.5 Adegan perbincangan terakhir Ae-sun dengan ibunya.
(Sumber: When Life Gives You Tangerines, 2025)



Gambar 3.6 Ekstraksi warna gambar 3.5.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Tabel 3.2 Hasil ekstraksi warna gambar 3.5.

Gambar 3.5			
Emosi	<i>Heartwarming</i> dan sedih		
Kode warna	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Value/ Brightness</i>
#261D14	30	47	15
#1C210F	77	55	13
#93532A	23	71	58
#76633E	40	47	46
#564322	38	60	34

(Sumber: Penulis, 2025)

Hasil ekstraksi warna dari *shot* di atas tidak menunjukkan penggunaan warna kuning secara jelas karena sumber cahaya tidak terlihat. Namun jika dilihat dari data *hue*, setiap warna masih termasuk dalam turunan atau terefek oleh warna kuning karena *hue* yang masih berkisaran di jumlah 30 sampai 40. Jika dilihat pada *shot* adegan lain, terlihat bahwa sumber pencahayaan adalah lampu lentera di sekitar teras rumah Ae-sun yang berwarna kuning. Warna kuning ini memiliki saturasi cukup tinggi. Perbedaan tingkat kecerahan atau *value* yang digunakan pada adegan ini tidak setinggi adegan sebelumnya sehingga menghasilkan suasana yang lebih hangat.

Referensi kedua adalah serial animasi yang diproduksi oleh Pixar berjudul *Win or Lose* (2025) menceritakan kehidupan beberapa tokoh dalam sebuah kota yang dihubungkan dengan turnamen atau permainan olahraga *softball*. Terdapat satu tokoh yang diasosiasikan dengan warna *pink* bernama Vanessa, ibu dari tokoh Rochelle. Dalam episode yang berjudul *Pickle*, Vanessa terlihat memiliki semangat dan keceriaan yang tinggi, menyemangati rekan kerja yang terlihat lelah dengan menyebarkan suasana positif. Warna *pink* menjadi salah satu elemen utama yang menggambarkan tokoh ini, bukan hanya dari desain tokoh namun juga muncul dalam setiap

hal positif yang dilakukan oleh Vanessa seperti membersihkan rumah atau saat bekerja. Hal tersebut menghasilkan asosiasi warna *pink* dengan rasa kasih sayang, cinta, kesenangan, dan hal-hal positif.



Gambar 3.7 Warna *pink* digunakan untuk menggambarkan hal positif.
(Sumber: *Win or Lose*, 2025)



Gambar 3.8 Ekstraksi warna gambar 3.7.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Tabel 3.3 Hasil ekstraksi warna gambar 3.7.

Gambar 3.7			
Emosi	Senang		
Kode warna	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Value/ Brightness</i>
#61284E	320	59	38
#C45A7F	339	54	77
#FCB6C1	351	28	99

#E1628E	339	56	88
#4D2B38	337	44	30

(Sumber: Penulis, 2025)

Hasil ekstraksi warna *shot* di atas menunjukkan penggunaan warna dan cahaya didominasi warna *pink*. Hal tersebut dilakukan untuk mendorong visualisasi tokoh Vanessa. Saturasi gambar bersifat sedang karena masih dalam jangkauan 28-59 poin. Pada latar diberikan pencahayaan *pink* yang terang sehingga nilai *value* dari *shot* menjadi tinggi dalam jangkauan 77-99 poin. Perbedaan saturasi dan *value* yang tidak tinggi (rata-rata berkisar 31 poin) memberikan dampak pada visualisasi *shot* yang cukup terang. Kontras area cahaya dan area bayangan tidak terlalu keras sehingga keseluruhan suasana tidak terlihat mencekam dan terkesan positif. Hal ini juga didukung juga dengan ekspresi tokoh Vanessa yang menikmati suasana (menyanyi sambil tersenyum).

Dalam episode yang berjudul *Raspberry*, Vanessa dan Rochelle (anaknya) sedang bertengkar. Dalam adegan ini warna dan pencahayaan *pink* tidak digunakan untuk menunjukkan pembawaan emosi positif namun menunjukkan rasa frustrasi Vanesa dan keinginan Vanessa untuk mendominasi situasi tersebut. Warna dan pencahayaan *pink* yang digunakan memiliki saturasi yang lebih kuat dan *value* yang rendah (*brightnessnya* rendah) sehingga menimbulkan kontras yang tinggi antara area cahaya dan area bayangan. Hal ini berdampak pada visualisasi *shot* yang menimbulkan rasa tidak nyaman bagi penonton.



Gambar 3.9 Tokoh Vanessa marah terhadap Rochelle.
(Sumber: *Win or Lose*, 2025)



Gambar 3.10 Ekstraksi warna gambar 3.9.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Tabel 3.4 Hasil ekstraksi warna gambar 3.9.

Gambar 3.9			
Emosi	Marah		
Kode warna	<i>Hue</i>	<i>Saturation</i>	<i>Value/ Brightness</i>
#632125	356	67	39
#E44B74	344	67	89
#CF3F5B	348	70	81
#251516	356	43	15
#B9543B	12	68	73

(Sumber: Penulis, 2025)

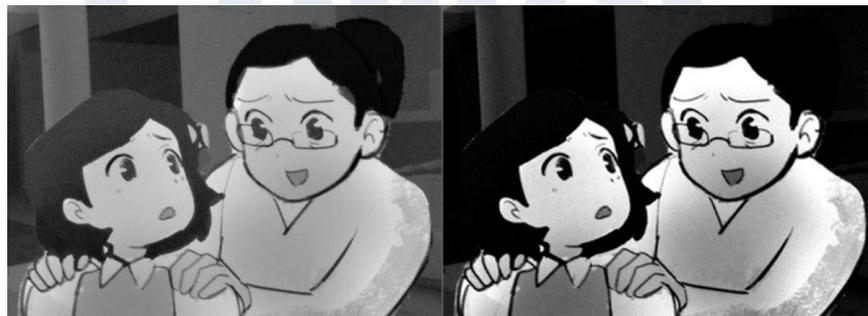
Hasil ekstraksi warna dari *shot* tersebut menunjukkan penggunaan warna dan pencahayaan yang masih didominasi oleh warna *pink* dengan

data *hue* dari dua warna dominan yang menunjukkan 207-228. Tingkat saturasi *shot* bersifat lebih tinggi dari *shot* sebelumnya (rata-rata diatas 60 poin) dan *value* dari *shot* lebih rendah dengan nilai 15 poin di warna tergelap. Hal ini menyebabkan kontras area terkena cahaya dan area bayangan menjadi ekstrim, hal tersebut membentuk suasana yang gelap dan lebih intens. Didukung dengan ekspresi Vanessa yang melotot dan bibir melengkung kebawah, keseluruhan *shot* terkesan membawa emosi negatif.

c. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Tahap eksplorasi penulis dimulai dengan mengumpulkan semua referensi dan hasil observasi sebelumnya, lalu dilakukan secara 2D terlebih dahulu. Eksplorasi pertama dilakukan tujuan untuk mendapatkan kontras yang sesuai dengan tujuan pemaknaan gambar. Hal tersebut dicapai dengan mengumpulkan beberapa panel dari *storyboard* sesuai dengan *shot* yang akan digunakan sebagai acuan warna dan pencahayaan lalu membuat versi monokromatik untuk melihat *value* secara jelas.

Penulis kemudian melakukan percobaan dengan mengubah *value* dan membuat dua versi yang berbeda. Satu versi memperlihatkan kontras yang rendah lalu salah satu memperlihatkan kontras yang tinggi. Percobaan pertama difokuskan untuk memperlihatkan perasaan nyaman dan aman.



Gambar 3.11 Eksplorasi kontras *value* untuk menampilkan perasaan kenyamanan.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Penulis kemudian melakukan percobaan kedua dengan tujuan agar kontras *value* dapat menyampaikan perasaan tidak nyaman, negatif, dan tertekan.



Gambar 3.12 Eksplorasi kontras *value* untuk menampilkan perasaan tidak nyaman, negatif, dan tertekan.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Eksplorasi *value* dan kontras juga didasari oleh observasi penulis sebelumnya dari teori Küller (1972) serta Lin dan Mottaghi (2024) yang menyatakan bahwa kontras tinggi dapat merangsang otak secara berlebihan dan memicu rasa kewaspadaan, cemas, stres, dan tidak nyaman. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan kontras yang lebih rendah untuk menggambarkan emosi positif, lalu kontras yang tinggi untuk menggambarkan emosi yang negatif.

3.3.2. Produksi

Dalam tahap produksi, penulis membuat *color script* dari hasil *storyboard* serta eksplorasi gambar monokromatik dengan tingkat *value* dan kontras yang sudah ditentukan. Penulis pertama bereksperimen dengan *saturation*, *contrast*, serta temperatur dari warna kuning yang akan menggambarkan rasa kenyamanan dan keamanan. Hal ini bertujuan untuk menemukan kombinasi *treatment* warna kuning yang akan dihubungkan dengan adegan emosi yang ingin ditunjukkan. Berdasarkan observasi sebelumnya pada serial *When Life Gives You Tangerines*, penulis memutuskan untuk menggunakan warna kuning dengan temperatur hangat untuk mewujudkan kesan kenyamanan dan keamanan.



Gambar 3.13 Eksplorasi temperatur warna dan pencahayaan kuning untuk makna kenyamanan.

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Penulis melanjutkan eksplorasi perubahan warna kuning untuk mewujudkan rasa ketakutan. Tahapan metode yang dilakukan sama dengan eksplorasi sebelumnya, yaitu membuat beberapa versi *treatment* warna dan temperatur dan melakukan perbandingan. Untuk perubahan warna kuning menjadi rasa ketakutan, penulis memutuskan untuk meninggikan kontras dan juga saturasi secara berlebihan agar menimbulkan rasa tidak nyaman sesuai dengan teori Küller (1972).



Gambar 3.14 Eksplorasi temperatur warna dan pencahayaan kuning untuk makna ketakutan.

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Untuk eksplorasi warna *pink* yang akan menggambarkan kecantikan, penulis menggunakan saturasi dan kontras yang lebih rendah sesuai dengan eksplorasi monokromatik sebelumnya agar memunculkan warna *pink* yang terang dan lembut. Hal tersebut diaplikasikan dalam *shot-shot* dimana tokoh utama Safiya merasa kagum akan model yang cantik agar terjadi asosiasi warna dengan konsep kecantikan.



Gambar 3.15 Eksplorasi temperatur warna dan pencahayaan *pink* untuk konsep kecantikan.

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Treatment untuk warna *pink* yang dituju untuk menggambarkan standar kecantikan yang menekan akan memiliki kontras dan saturasi yang tinggi sehingga memunculkan warna *pink* yang lebih kuat dan mendominasi. Hal tersebut dilakukan untuk memunculkan perasaan ketidaknyamanan bagi penonton, *treatment* warna *pink* yang keras dan kuat juga akan diasosiasikan dengan adegan dimana tokoh Safiya melihat standar kecantikan yang menekan.



Gambar 3.16 Eksplorasi temperatur warna dan pencahayaan *pink* untuk konsep kecantikan yang menekan.

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Setelah selesai melakukan eksplorasi warna dan temperatur, penulis melanjutkan tahap produksi dengan membuat *color script* yang lengkap menggambarkan *treatment* warna dari awal alur cerita hingga akhir.



Gambar 3.17 *Color script* dari *act 1* hingga *act 3*.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Pada proses produksi, penulis juga berkomunikasi dengan rekan *concept artist* agar terdapat kesinambungan antara latar tempat, warna, dan konsep pencahayaan. Penulis membantu penyusunan warna dan cahaya pada latar tempat ruko jahit Tyas agar sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Latar ini akan menjadi tempat utama dimana warna kuning ditampilkan sebagai penggambaran rasa nyaman/ positif dari tokoh Safiya.



Gambar 3.18 *Draft tiga environment* ruko Tyas.
(Sumber: Vincent Alexander, 2025)



Gambar 3.19 Ruko penjahit Tyas dalam bentuk 3D.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

3.3.3. Pascaproduksi

Pada tahap pasca-produksi, penulis mengumpulkan kembali setiap konsep dan referensi warna dalam film seperti *color script* untuk menjadi acuan dalam fase terakhir dalam produksi. Penulis berkomunikasi dengan *editor* dalam tahap *color grading* dan bertugas sebagai pengawas yang akan mengevaluasi proses tersebut.

Selain itu penulis juga memastikan bahwa hasil warna dan pencahayaan pada versi akhir film *The Seemstress* tetap akurat dengan konsep yang sudah dirancang.

Hal ini dicapai dengan memperhatikan HSV atau *hue, saturation, dan value* dari *shot* yang sudah diedit. Lalu memastikan konsep peletakan pencahayaan sesuai dan memiliki kontras yang tepat. Proses ini dilakukan dalam program Nuke yang juga digunakan dalam proses *compositing*.



Gambar 3.20 Tahap *color grading* dalam pascaproduksi.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

4. ANALISIS

Sesuai dengan batasan permasalahan dari penulisan ini, terdapat empat *shot* yang akan menjadi fokus utama analisis. Beberapa *shot* tersebut diambil berdasarkan hasil akhir *color script* dari tahap produksi. Penulis akan membagi analisis menjadi dua bagian sesuai dengan warna yang akan diteliti, warna kuning dan warna *pink*.

4.1. Hasil dan Analisis *Shot* Kuning

Untuk analisis metafora warna kuning, dua *shot* yang dipilih adalah *scene 1 shot 20* dan *scene 3 shot 13*. Dua *shot* ini dipilih untuk menggambarkan perubahan makna warna kuning yang sebelumnya diasosiasikan dengan kehangatan dan kenyamanan menjadi ketakutan. Warna kuning juga digunakan untuk memvisualisasikan tingkat kepercayaan diri Safiya yang semakin menurun dan rasa *insecurity* yang meningkat