

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Pada laporan penciptaan ini, penulis akan menggunakan teori utama *color theory* untuk menjelaskan atribut warna dalam *color script shot*. Terdiri dari pembahasan *hue*, *saturation*, *value*. Lalu juga penulis membahas *natural lighting* dan psikologi warna untuk menjelaskan dampak warna terhadap emosi atmosfer yang disampaikan. Teori pendukung yang akan digunakan adalah teori psikologis, warna dan emosi dapat dikaitkan menggunakan teori tersebut.

### 2.1 COLOR THEORY

Dalam konteks animasi, penggunaan warna dan penchayaan sangat penting karena semuanya digambar oleh pembuat animasi. Teori warna adalah teori mengenai bagaimana warna saling berinteraksi dan menghasilkan suatu respon psikologis atau emosional kepada pengamat (Itten J, 1970). Menurut Josef Albers (2013), Persepsi warna bergantung dengan konteks sekitarnya, membuat warna saling berinteraksi dan menghasilkan persepsi yang berbeda. Teori warna ini dapat dipecah menjadi *hue*, *saturation*, dan *value* atau *HSV*.



Gambar 2.1 *hue*, *saturation*, *value*

sumber: *virtual art academy*, 2021

(Gurney, 2010) Pemilihan warna ini merupakan elemen penting untuk memberikan kedalaman visual dalam karya seni. *Hue* merupakan identitas warna itu sendiri, seperti merah, kuning, biru, oranye, hijau, ungu, dan banyak lainnya. *Saturation* merupakan intensitas warna tersebut, semakin rendah semakin gelap.

Sedang *value* adalah tingkat gelap terang warna yang dipengaruhi cahaya. Ketiga aspek ini dapat digambarkan dalam suatu bentuk yaitu *color wheel*.

*Color wheel* merupakan alat visual yang menunjukkan warna dengan cara melingkar. *Color wheel* memiliki berbagai model, menyesuaikan dengan landasan ilmu seperti seni, sains, dan fisiologi (Harkness N., 2006). Spektrum cahaya pertama kali ditemukan oleh Newton. Namun dalam seni, Johannes Itten mengembangkan konsep ini membagikan warna primer (merah, biru, kuning) dan warna sekunder (ungu, hijau, oranye).



Gambar 2. 2 color wheel

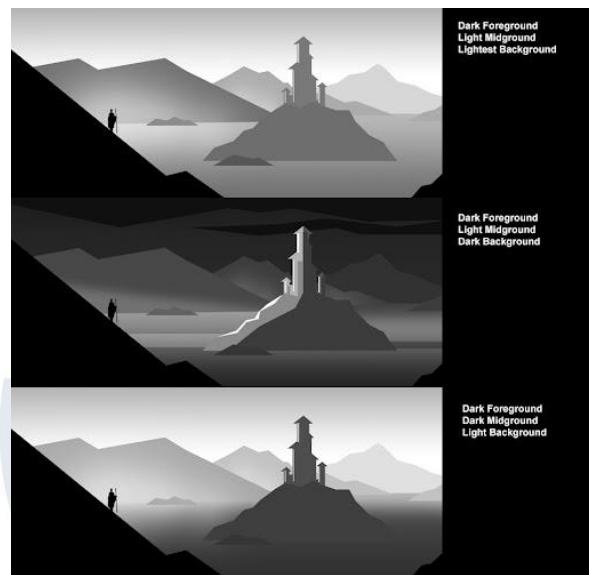
sumber: vecteezy

## 2.2 PERAN VALUE DALAM SHOT

*Value* merujuk pada tingkat keterangan atau kegelapan suatu warna (Wilms & Oberfeld, 2018). Biasanya *value* ini menentukan seberapa mudah warna dibaca karena mengatur kontras visual. Misalnya biru muda seperti warna langit lebih kontras dibanding warna biru gelap. Maupun menggunakan warna yang sama, perbedaan *value* dapat menunjukkan kontras ke suatu objek (Millerson, 1991)

Dalam komposisi *shot*, terutama animasi, *value* memainkan peran dalam memisahkan *foreground*, *midground*, dan *background*. Hal tersebut digunakan untuk menciptakan fokus kepada subjek atau objek yang ingin ditunjukkan. Membantu dalam memandu perhatian penonton (Millerson, 1991). Studi juga menjelaskan bahwa pencahayaan yang memainkan *value* dapat memperkuat

keterlibatan emosional penonton terhadap karakter (Voodla et al, 2020). Jadi penggunaan *value* warna yang baik dapat menciptakan suatu adegan dengan kedalaman dan lebih mudah dibaca oleh penonton.



*Gambar 2. 3 foreground, midground, background*

sumber: Neil Blevins, 2021

Selain tujuan visual, *value* terbukti dapat memengaruhi penilaian emosional. Warna dengan *value*/ keterangan tinggi cenderung menciptakan emosi yang lebih positif. Emosi positif diantara lain emosi kebahagiaan, keamanan, dan *joy*. Sedangkan warna dengan *value* rendah menciptakan emosi yang lebih negatif, seperti suasana suram dan berbahaya (Song et al., 2025)



*Gambar 2. 4 Tone gelap vs tone terang*  
sumber: “The Batman” (2022) & “Superman” (2025), forever batman facebook.com, (2025)

### 2.3 COLOR SCRIPT

*Color script* merupakan salah satu proses produksi film animasi yang berfungsi untuk mengatur warna, cahaya, dan emosi film. Bentuk *color script* biasanya adalah kumpulan gambar sketsa yang fokus dalam warna dan pencahayaan *shot*. Jadi gunanaya bukan sekedar panduan visual/ estetika, namun juga mengatur emosi penonton. Hal ini lah yang membedakan *storyboard* dengan *color script*, adanya warna dan pencahayaan untuk atmosfer dan *mood* (Brink Helsinki, 2025)

Penggunaan *color script* dipopulerkan oleh studio Pixar dalam pembuatan film animasi mereka, seperti *Toy story*. *Color script* dikembangkan setelah *storyboard* selesai dan sebelum produksi. Fungsi *color script* dalam produksi film adalah panduan departemen *lighting* dan *environment* dalam menentukan palet warna, cahaya, dan atmosfer. Hal ini memastikan setiap adegan memiliki *visual* yang mendukung atmosfer dan emosi yang diinginkan (Amidi, 2020).

*Color script* fokus dalam warna dan cahaya dalam *shot*. Warna ini dapat memandu emosi penonton tanpa disadari. Dari teori warna, pembaca memahami bahwa *hue*, *saturation*, dan *value* dapat menentukan reaksi psikologis. Jadi pembuatan *color script* bukan hanya masalah teknis produksi melainkan juga strategi dalam memasukan emosi dalam narasi. Adegan dengan *color script* yang

baik, dapat memandu penonton dalam perjalanan emosional karakter dalam film (Amidi, 2020).

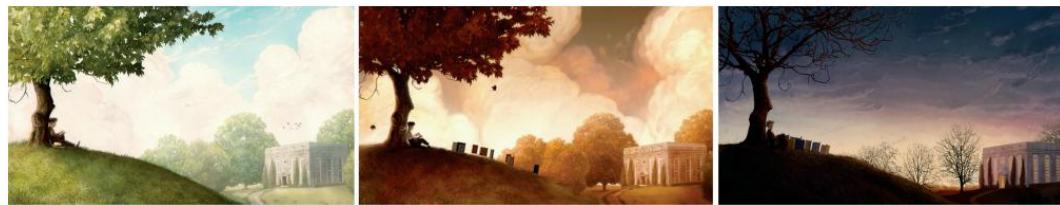


*Gambar 2. 5 color script Luca  
sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=OU8NoLonf4Y>*

## 2.4 NATURAL LIGHTING

Katatikarn dan Tanzillo (2016) mengatakan dalam buku mereka bahwa pencahayaan merupakan elemen terpenting dalam suatu film animasi. Selain cahaya yang berguna untuk membuat objek terlihat, namun cahaya juga mengarahkan perhatian penonton, memberikan kedalaman visual, dan membangun emosi. Seorang seniman dapat menggunakan pencahayaan untuk memengaruhi tingkat psikologis tanpa disadari penonton. Salah satu konsep pencahayaan yang dapat menciptakan pengalaman sinematik adalah *natural lighting*.

*Natural lighting* merupakan cahaya yang bersumber dari cahaya alami, terutama cahaya matahari, tanpa menggunakan rekayasa lampu buatan (Landau, 2014). *Natural lighting* biasa digunakan dalam adegan *outdoor* untuk menciptakan nuansa yang realistik. Cahaya matahari memiliki beberapa nuansa yang bisa diubah, terutama sesuai visi kreatif dalam animasi. Terdapat cahaya pagi, siang, senja yang bisa dipakai secara kreatif untuk mendukung suatu atmosfer yang dicari.



*Gambar 2. 6 Natural lighting dalam waktu yang berbeda.*

*Diadaptasi dari Katarikarn (2016, hlm. 15)*

Katatikarn & Tanzillo (2016) mengatakan bahwa *natural lighting* berguna sebagai referensi utama dalam membangun kredibilitas visual. Prinsip cahaya yang realistik masih digunakan maupun cahaya dalam animasi digambarkan secara digital. Prinsip cahaya alami seperti arah datangnya cahaya, kelembutan bayangan, dan warna cahaya. Dengan menirukan prinsip tersebut, seorang seniman dapat menciptakan atmosfer emosional adegan.

Karakteristik *natural lighting* adalah sebagai berikut. Arah dan intensitas cahaya yang ditentukan dari posisi matahari, tergantung waktu adegan. Kualitas cahaya, contohnya cahaya keras pada siang hari atau lembut yang ditutupi oleh awan. Warna cahaya adalah warna yang dihasilkan dari matahari, berubah seiring waktu. Seperti siang hari menghasilkan warna netral keputihan, sedangkan hangat kekuningan ketika *sunrise* dan *sunset* (Katatikarn & Tanzillo, 2016).

*Sunrise* merupakan ketika matahari terbit atau pagi hari, cahaya ini cenderung memiliki suhu warna hangat (sekitar 3000-4500K). Cahaya menghasilkan bayangan lembut, warna kekuningan. Atmosfir pencahayaan hangat ini menghasilkan beban kognitif terendah, meningkatkan rasa psikologis kenyamanan tertinggi. Membuktikan pencahayaan natural hangat pagi hari menciptakan atmosfer nyaman (Bao et al, 2021).

MULTIMEDIA  
UNIVERSITAS  
NUSANTARA



*Gambar 2.7 Cahaya pagi hari*

*Sumber: Filmshortage.com (2016)*

*Sunset* merupakan ketika matahari terbenam pada sore hari. Chen (2022) dalam eksperimennya menjelaskan bahwa cahaya sore memiliki intensitas yang menurun. Warna mengarah ke spektrum yang hangat (sekitar 3000K kebawah). Pencahayaan sore ini dapat membentuk suasana yang lebih intim dan melankolis. Penggunaan *value* yang lebih menurun membuat adegan yang lebih gelap, bayangan lebih panjang. Mendorong pembentukan atmosfer dramatis.

Dramatis dipahami sebagai kondisi visual dan naratif yang menonjolkan ketegangan atau konflik (Afrizal et al, 2021). Dalam bidang visual, efek dramatis ini dapat dicapai dengan penggunaan kontras tinggi antara cahaya dan bayangan. Kontras *value* yang tinggi, sudur pencahayaan ekstrim, penggunaan warna gelap ini dapat meningkatkan kesan atmosfer yang dramatis. Khusus dirancang untuk memengaruhi respon emosional penonton (Katatikarn & Tanzillo, 2016).



*Gambar 2. 8 Shot sunset*

*Sumber: vashivisuals.com (2015)*

## 2.5 TEORI PSIKOLOGI WARNA

Warna dapat dihubungkan dengan emosi manusia dari persepsi yang dilakukan orang tersebut (Lukmanto, 2020). Psikologi warna adalah bidang yang mempelajari bagaimana warna dapat memengaruhi emosi manusia (Cherry, 2024). Warna tidak hanya dipilih untuk kegunaan visual namun juga menyampaikan makna atau emosi.

Contoh kaitan warna dan emosi adalah warna merah yang menyampaikan gairah dan bahaya. Warna biru yang menyampaikan kesan ketengangan ataupun kesedihan. Warna kuning yang dapat menyampaikan kenyamanan dan *joy*. Jadi warna membawa asosiasi emosional tertentu (Munthe et al, 2025).



Gambar 2. 9 Warna menyampaikan emosi

Sumber: *Inside Out Disney*

Penelitian juga menjelaskan bahwa penerapan warna yang strategis dapat menciptakan emosi yang kuat. Misalnya kombinasi warna merah dan hitam yang sering dipakai di poster film horror. Kombinasi warna ini terbukti menyampaikan rasa takut kepada orang yang melihatnya, membuat orang langsung dapat informasi bahwa itu merupakan poster film horror.

## 2.6 EMOSI JOY DAN KETAKUTAN

*Joy* adalah emosi positif yang bersifat singkat. *Joy* terjadi ketika suatu momen terasa sangat tepat dan penuh makna, berbeda dari kebahagiaan. *Joy* memberi rasa syukur, kemudahan, dan makna membuat hidup terasa layak pada moment tersebut. *Joy* juga memiliki fungsi penting dalam kesejahteraan psikologis karena

mendorong individu untuk membangun hubungan sosial dan makna hidup (Van Cappellen, 2019).

Emosi keamanan adalah emosi psikologis positif yang muncul ketika individu merasa terlindungi dari ancaman. Rasa aman ini menjadi kondisi dasar seseorang untuk munculnya emosi *joy*. Keamanan berhubungan dengan ketenangan fisiologis dan psikologis (Shaver et al, 2022). Jadi dalam konteks film, pencahayaan tinggi dan warna hangat sering diasosiasikan dengan rasa aman dan *joy*. Atmosfir ini menyerupai kondisi alam cahaya matahari pagi (Bao et al, 2021).

Disisi lain merupakan emosi ketakutan yang disebabkan oleh adanya ancaman fisik atau psikologis seseorang. Ketakutan dikaitkan dengan sistem saraf simpatis (respons *fight or flight*). Sifat lain adalah kewaspadaan yang tinggi, peningkatan denyut jantung, dan ketegangan otot (Ledoux, 2014). Dalam psikologi, ketakutan dipahami dari hasil penilaian seseorang terhadap situasi yang dianggap tidak terkendali atau berpotensi merugikan. Ketakutan ini berfungsi untuk membantu individu bertahan hidup (Öhman, 2019).

