

- c. *Scene 8 Shot 4* yang menggambarkan emosi *bittersweet* yang dialami oleh Axel, Popo dan Papa pada *Act III*. Adegan memperlihatkan Axel dan keluarganya yang kini bisa berkumpul kembali di meja makan dan perlahan bisa menerima kepergian Mama.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan warna untuk mendukung visualisasi emosi melalui berbagai aspek dan psikologi warna dalam struktur 3 babak pada film *The Perfect Dish*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 COLOR THEORY

Warna merupakan salah satu komponen yang tidak pernah lepas dari keseharian manusia. Menurut Eiseman (2017, hlm. 9), manusia mampu merasakan kepuasan dari keajaiban alam semesta. Dimulai dari kecil hingga dewasa, kita tidak akan pernah lepas dari paparan warna. Cara manusia untuk merespon warna terus ikut berkembang mengikuti perkembangan dirinya. Warna mampu memberikan kebebasan bagi diri kita untuk mengeskpresikan diri, mendapatkan persetujuan dan juga apresiasi dari orang tua kita (Eiseman, 2017, hlm. 8). Seiring berkembangnya usia kita semakin memahami dan sadar akan komponen emosional yang dimilik oleh warna. “*we respond to color at a very visceral level and our preferences can often be the key to understanding memories and buried emotions*”.

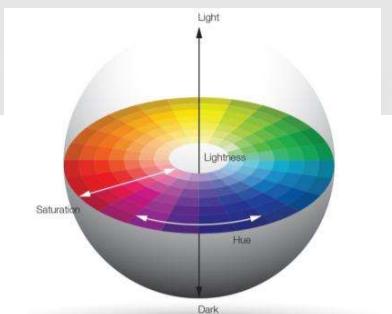


*Gambar 2.1. Color wheel.
(Sumber: Eiseman, 2017)*

Eiseman (2017, hlm. 14) berkata bahwa sumber dari segala warna adalah cahaya dan sensor penglihatan kita akan berfungsi jika sumber cahaya tersebut sampai pada mata. Pernyataan ini diperkuat dengan penelitian dari Isaac Newton pada tahun 1672 yang memecah cahaya putih ke dalam beberapa spektrum menggunakan prisma. Menurut Eiseman (2017, hlm. 14), peran cahaya mirip seperti penyampai pesan, sedangkan warna dari cahaya itu adalah pesannya. Warna sendiri memiliki beberapa terminologi dasar yang dapat mendefinisikan warna itu sendiri. Terminologi dasar tersebut juga meliputi *HSV*, yakni kepanjangan dari *Hue, Saturation, Value*.

2.1.1 *HSV*

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam mengekspresikan emosi manusia, perlu juga untuk memperhatikan berbagai aspek lain dari warna seperti *hue*, *saturation*, dan *value* (Lukmanto, 2020, hlm. 85). Tidak ada Batasan yang signifikan atau pasti terhadap banyaknya warna, Namun Eiseman (2017, hlm. 17) menyatakan bahwa terdapat merah, oranye, kuning, hijau, biru, ungu, hitam putih, dan abu-abu yang dapat digolongkan sebagai warna. Menurut Eiseman (2017, hlm. 17), *hue* adalah sinonim untuk membedakan satu warna dengan yang lainnya. Eiseman menggolongkan warna menjadi dua, yakni *chromatic* dan *achromatic* (tanpa warna). *Chromatic* terdiri dari warna merah, orange, kuning, hijau, biru, dan ungu. Sedangkan, *achromatic* mencakupi hitam, putih, dan abu-abu. Menurut Eiseman (2017, hlm. 17), dalam pemikiran yang lebih luas, warna *achromatic* dapat digolongkan sebagai warna karena kehadiran dari aspek psikologis dan juga visualnya.



Gambar 2.2. *HSV*.
(Sumber: Eiseman, 2017)

Terdapat elemen kedua dari warna, yakni saturasi atau *chroma*. Menurut Eiseman (2017, hlm. 18), Saturasi atau *chroma* mampu mendefinisikan intensitas dan juga kekuatan dari sebuah warna; saturasi menentukan banyaknya kandungan abu-abu pada sebuah warna. Semakin murni sebuah warna, maka semakin mendekati spektrum dari suatu warna dan juga semakin tinggi juga saturasinya. Pada umumnya, warna yang paling murni atau memiliki saturasi yang kuat di deskripsikan sebagai kuat, kemurnian, kejelasan, kesempurnaan, dan intens. Sedangkan warna dengan saturasi rendah dideskripsikan sebagai warna yang kalem, halus, lembut, kalem, terkendali, tenang. Persepsi sebuah warna berdasarkan Eiseman (2017, hlm. 19) sangat terpengaruhi dari *value* dan juga saturasi warnanya; Semakin kuat saturasi warna, maka akan memberikan dampak yang lebih intens. maka dari itu dalam membentuk skema warna, *value* dan saturasi sama pentingnya dengan *hue*.

Elemen ketiga, yakni *value* yang menentukan terang gelap sebuah warna. Menurut Eiseman (2017, hlm.17), ketika pantulan cahaya putih ditambahkan pada warna tanpa mengubah *hue*-nya, maka itu disebut *tint* atau *high value color*; sebaliknya jika warna hitam ditambahkan pada warna tanpa mengubah *hue* dari warna tersebut maka itu disebut sebagai *shade* atau *low value color*. Pola dari *value* merujuk kepada jumlah dari banyaknya cahaya dan juga kegelapan yang ada. Kontras *value* yang rendah akan menghasilkan *edges* yang lebih halus dan tidak tegas. Namun, saat intensitas cahaya dan bayangan sama-sama berada pada level ekstrem, maka akan membentuk *focal point*. Menurut Eiseman (2017, hlm. 17), perubahan tajam akan mengekspresikan sebuah drama, *excitement*, atapun konflik.

2.1.2 COLOR HARMONY

Tidak ada warna yang berdiri sendiri, nyatanya efek dari sebuah warna berpengaruh dari beberapa faktor, yakni cahaya, warna disekitarnya, dan juga persepsi seseorang (Sutton, 2024). Tidak ada kepastian terdapat jumlah skema warna yang ada, tapi terdapat 6 skema warna yang berhubungan antara teori Eiseman (2017) dengan Sutton (2024).

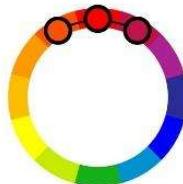
Monochromatic



Gambar 2.3. Skema Monochromatic.
(Sumber: Colorexplained, 2025)

Merupakan skema warna yang hanya menggunakan 1 *hue* warna yang dikombinasikan dengan *tint* dan juga *shade* warna itu sendiri (Sutton, 2024). Skema ini lebih menekankan efek dari satu *hue* warna (Eiseman, 2017). Penggunaan skema ini sangat cocok untuk menyampaikan pesan atau esensi dari satu warna spesifik.

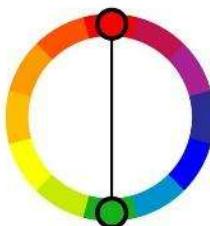
Analogous



Gambar 2.4. Skema Analogous.
(Sumber: Colorexplained, 2025)

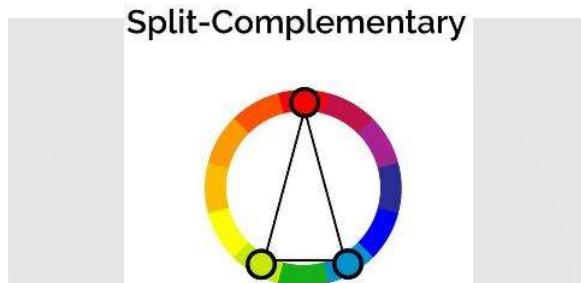
Skema yang menggunakan 3 *hue* warna yang berada bersebelahan pada *color wheel* (Sutton, 2024). Menurut Eiseman (2017), perpaduan warna *analogous* dapat menciptakan harmoni pada perpaduannya karena memberikan tone yang sama. Eiseman (2017) mengatakan jika skema *analogous* yang diaplikasi mencakup seperempat *color wheel*, maka akan tercipta kesan harmonis.

Complementary



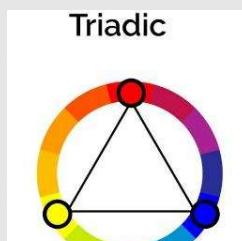
Gambar 2.5. Skema Complementary.
(Sumber: Colorexplained, 2025)

Complementary merupakan skema warna yang menggunakan 2 *hue* warna yang letaknya bersebrangan. Pasangan *hue* pada skema ini akan memiliki warna hangat dan juga warna dingin (Eiseman, 2017). Skema *complementary* bukan membuat sebuah warna menjadi *clash*, namun mampu meningkatkan kualitas dan membuat kedua warna tersebut menjadi lebih intens (Eiseman, 2017).



Gambar 2.6. Skema Split-Complementary.
(Sumber: Colorexplained, 2025)

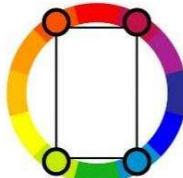
Skema ini memiliki pengertian yang tidak jauh beda dengan skema *Complementary*. Tapi skema ini hanya menggunakan 1 *hue* warna pada 1 sisi dan menggunakan 2 hue warna yang saling komplemen pasa sisi sebrangnya (Sutton, 2024). Skema ini mampu membuat penggabungan sebuah warna menjadi lebih kompleks dan menarik (Eiseman, 2017).



Gambar 2.7. Skema Triadic.
(Sumber: Colorexplained, 2025)

Skema ini menggunakan 3 hue pada satu skema yang memiliki jarak yang sama diantara hue yang lain pada colorwheel (Sutton, 2024). Skema seperti ini dapat memberikan kesan yang elegan, menarik atau kesan yang tidak biasa (Eiseman, 2017).

Tetradic



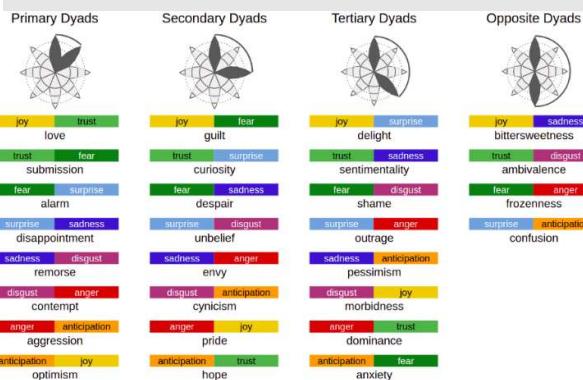
Gambar 2.8. Skema Tetradic.

(Sumber: Colorexplained, 2025)

Skema ini menggabungkan 2 pasang dari skema *complementary* (Eiseman, 2017). Skema ini memadukan 4 warna yang berbeda sehingga menjadi skema warna yang paling kompleks.

2.1.3 PSIKOLOGI WARNA

Menurut Eiseman (2017, hlm. 45), warna selalu berhubungan dengan perasaan maupun reaksi manusia. Setiap warna selalu memiliki arti yang secara inheren masuk akal yang kita pelajari melalui asosiasi terhadap suatu hal/ peristiwa. Warna berasosiasi dengan emosi manusia yang dapat diukur dengan koresponden yang menghasilkan beberapa asosiasi dan persepsi (Lukmanto, 2020, hlm. 81). Eiseman (2017, hlm. 47) juga berpendapat sebagian besar persepsi diri kita akan sebuah warna, biasanya diasosiasikan dari pengalaman pribadi. Yang pada akhirnya memberikan sebuah reaksi yang mengakar pada persepsi kita terhadap sebuah warna. Penelitian membuktikan bahwa efek psikologis yang ditimbulkan oleh warna itu, sebagian karena psikologi warna itu sendiri dan sebagian lainnya dari lingkungan dan juga pengalaman (Sutton, 2024, hlm. 370).



Gambar 2.9. Tabel perpaduan emosi Plutchik.

(Sumber: Semeraro, 2021)

Plutchik menggunakan prinsip roda warna kedalam teori emosinya yang dikutip dalam buku *six second* oleh Freedman (2025, hlm. 13). Roda emosi yang dibuat oleh Plutchik membagi emosi mulai dari emosi yang paling dasar hingga emosi yang paling kompleks. Dalam buku *six seconds*, Plutchik membagi emosi menjadi 8 emosi dasar dan dikembangkan menjadi 128 emosi yang lebih kompleks (Freedman, 2025, hlm. 21). Dari emosi dasar tersebut masih dapat diperpadukan antar emosi yang menghasilkan emosi baru yang jauh lebih kompleks. Salah satu contohnya adalah jika seseorang mengalami emosi sedih dan emosi bahagia disaat yang bersamaan, maka emosi tersebut adalah emosi *bittersweet* (Freedman, 2025, hlm. 26).

2.2 COLOR SCRIPT

Bacher (hlm. 132, 2018) menyatakan *color script* adalah sebuah kumpulan *thumbnail* warna yang menjelaskan transisi warna sepanjang alur cerita. Melalui penelitiannya, Aditya (2023), menyatakan bahwa *color script* adalah peta dramaturgi pilihan warna dalam sebuah film. Menurut Gurney (2010), setiap lembar, panel atau frame harus memiliki relasi dengan lembar sebelumnya. Fungsi dari penggunaan warna dalam film atau game adalah mengubah warna yang sesuai dengan suasana dan juga *sequence* naratif (Gurney, 2010). Bacher (2013) mengatakan perancangan warna seharusnya digunakan untuk membentuk suasana yang spesifik. Dalam film, warna biasanya hanya digunakan sebagai penanda adegan/ kejadian tertentu dalam film, tapi menurut (Gurney, 2010), Warna seharusnya juga ada dalam film sebagai “*color mood curve*”.

Dalam proses pembuatannya, hal pertama yang perlu diperjelas adalah cerita untuk membagikan infromasinya (Bacher, 2018). Sangat penting untuk menetapkan standar/ penyampain dari film itu, setelah itu warna dapat memvisualisasikan dramatisasi cerita atau momen dalam cerita (Bacher, 2018). Proses pembuatannya dapat dimulai dengan memilih 2-5 warna dasar yang akan dijadikan *color key* yang akan merepresentasikan naratif melalui warna (Bacher, 2018). Pilih adegan yang paling memiliki momen paling intens, tidak selalu berada pada fase klimaks. Setelah itu faktor tambahan, seperti lokasi, waktu, dan

kontinuitas dapat diikutsertakan dalam pemilihan warna. Penggunaan warna tidak selalu hanya untuk kebutuhan cerita, tetapi juga bisa untuk merepresntasi tokoh, lokasi, atau elemen cerita berulang. Tapi bagi Bacher (2018) yang paling menentukan adalah komponen emosional dari cerita tersebut. *Color script* seharusnya mampu merefleksikan dunia dari cerita dan meningkatkan pengalaman penonton. Komponen ini bisa juga disebut *pre-color script* yang menjadi fondasi dari *color script*

2.3 ATTACHMENT AND LOSS THEORY

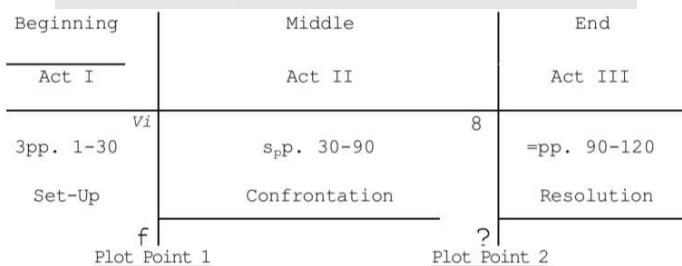
Menurut Kurniawan (2022), duka adalah menyadari bahwa sesuatu akan berubah. Mengutip analogi dari Freud (1926) dan Engel (1961), kehilangan orang yang disayang merupakan sebuah pengalaman traumatis secara psikologis seperti terluka parah dan terbakar secara fisik (Bowlby, 1980, hlm. 42). Berduka atas kehilangan seseorang yang dicintai tidak hanya memberikan keinginan yang kuat untuk bertemu kembali, tapi juga kemarahan pada tingkat tertentu. Bowlby (1980, hlm. 25) mengatakan cara kita merespon kedukaan hingga mampu berubah, berhubungan erat dengan pandangan seseorang akan konseptualisasi sebuah hubungan. Tidak ada waktu spesifik yang menentukan duka seseorang, namun Bowlby (1980, hlm. 25) mengatakan bentuk duka yang sehat adalah kesiapan mereka untuk membangun relasi yang baru. Bowlby (1980, hlm. 31) menambahkan bahwa kapasitas untuk beraksi terhadap kehilangan sedemikiran rupa dan akan terus berjalan seiring berjalannya waktu, namun tidak menutup kemungkinan seseorang tidak akan pernah mencapai sepenuhnya.

Kelekatan/ *attachement* merupakan berbagai bentuk upaya seseorang untuk mencapai atau mempertahankan kedekatan dengan individu lain yang berbeda dan lebih disukai (Bowlby, 1969, hlm. 39). *Attachment*/ kelekatan dipahami merupakan sesuatu yang berbeda dari perilaku menyediakan dan perilaku seksual, atau setidaknya *attachment*/ kelekatan memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia (Bowlby, 1969, hlm. 39). Pengembangan perilaku *attachment*/ kelekatan yang sehat akan menghasilkan juga hubungan yang penuh kasih sayang diantara orang dewasa dan anak-anak, maupun hanya antar orang dewasa (Bowlby,

1969, hlm. 39). Perilaku ini banyak dilakukan orang untuk menjaga hubungan atau kedekatan mereka dengan sosok/ orang yang terikat. Perilaku *attachment*/kelekatan ini hanya muncul jika memang dibutuhkan saja atau ada pemicunya. Menurut Bowlby (1969, hlm. 40) bentuk perasaan pemicu yang muncul diantaranya, keasingan, kelelahan, sesuatu yang menakutkan, atau ketidakadaan dari sosok yang terikat.

2.4 THREE ACT STRUCTURE

“*Film is a visual medium that dramatizes a basic story line*” (Field, 2005). Syd Field (2005) menyatakan *screenplay* adalah sebuah cerita yang ditunjukkan melalui gambar, dialog, deskripsi dan tempat dengan struktur konteks dramatis. *Screenplay* memiliki 3 bagian utama, awal, tengah, dan akhir. *Screenplay* dapat didefinisikan secara dasar memiliki strukur dasar yang bersifat linear.



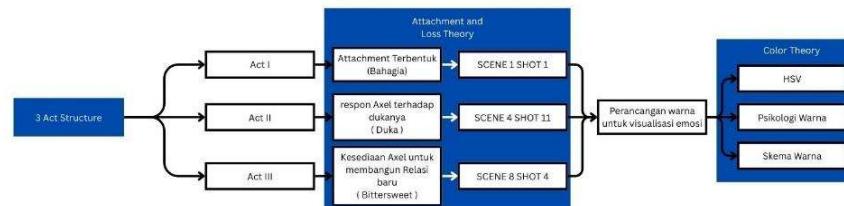
Gambar 2.10. Diagram struktur 3 babak.

(Sumber: Syd Field, 2005)

Act I juga dikenal sebagai *the setup*, dapat dikatakan *act* pertama merupakan awal dari cerita (Field, 2005). Tempat aksi konteks dramatis sebuah film terjadi. Bagian ini akan menyiapkan cerita yang akan dilalui tokoh pada film tersebut serta menunjukkan *premise*. *Premise* adalah cerita yang akan disampaikan melalui film ini. *Act I* juga akan menggambarkan situasi, situasi tokoh serta hubungan yang dimiliki tokoh dengan tokoh yang lain maupun dunianya. (Field, 2005)

Act II merupakan tempat aksi-aksi dramatis terjadi yang biasanya dikenal sebagai konfrontasi (Field, 2005). Menurut Field (2005), *act II* merupakan bagian tokoh utama untuk menghadapi rintangan yang kita hadapi didepannya. Field (2005) mengatakan bahwa pada *act* kedua ini tokoh utama akan menghadapi rintangan yang menghalanginya untuk mendapatkan keinginan dramatisnya. Pada *act* ini tokoh utama akan mengetahui apa yang akan dia inginkan pada sebuah film.

Act III bagian pada cerita yang memberikan konteks drama bernama resolusi. Field (2005) memberikan pernyataan bahwa resolusi berbeda dengan akhir cerita film. Resolusi merupakan solusi yang dibutuhkan cerita. Menurut Field (2005), *act III* merupakan bagian dari cerita yang menyelesaikan konflik cerita, tapi bukan akhir dari cerita.



Gambar 2.11. Peta literatur
(Sumber: Penulis, 2025)

Masing-masing teori memiliki perannya untuk membantu struktur analisis penelitian ini. Pertama, Teori 3 Act structure dan *Attachment and loss theory* digunakan untuk menjadi dasar pemilihan *shot* serta dasar tujuan perancangan warna. Teori warna berfungsi untuk penentuan berbagai aspek warna untuk mendukung visualisasi emosi berdasarkan *shot* yang dipilih.

3. METODE PENCITAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian data secara kualitatif, sedangkan akan menggunakan 2 teknik pengumpulan data, yakni studi literatur dan observasi. Penulis memulai pengumpulan data dengan melakukan observasi terhadap karya yang sudah ada. Pemilihan refrensi didasari dari emosi yang disampaikan melalui pembangunan cerita dan akting tokoh.

Studi literatur digunakan untuk memvalidasi penerapan teknik warna yang diterapkan dari setiap adegan. penulis menggunakan 1 teori utama dan 2 teori pendukung. Teori warna digunakan sebagai teori utama yang akan menjelaskan aspek teknis dan juga psikologis dari warna. Untuk mendukung teori tersebut, teori *attachment and loss* digunakan untuk menganalisa emosi yang akan disampaikan adegan tersebut. Teori pendukung kedua merupakan teori struktur 3 babak untuk membantu alur penelitian karya.