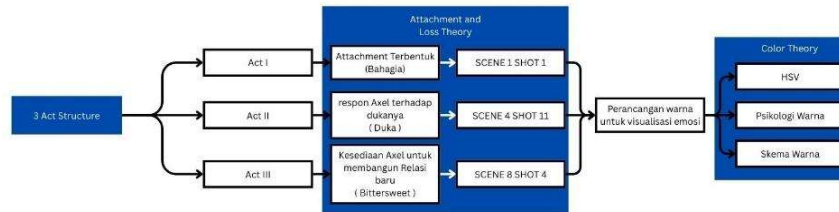


Act III bagian pada cerita yang memberikan konteks drama bernama resolusi. Field (2005) memberikan pernyataan bahwa resolusi berbeda dengan akhir cerita film. Resolusi merupakan solusi yang dibutuhkan cerita. Menurut Field (2005), *act III* merupakan bagian dari cerita yang menyelesaikan konflik cerita,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

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

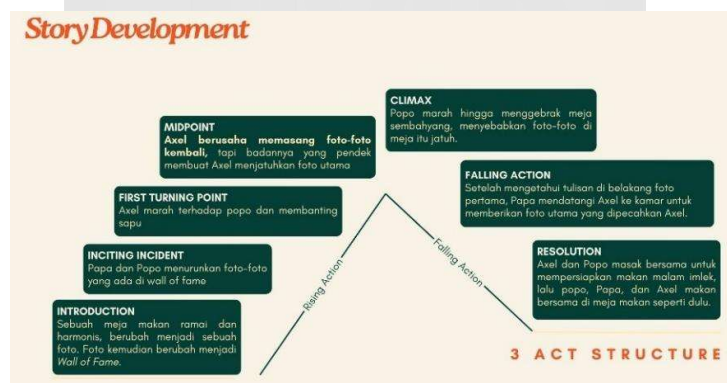
Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian data secara kualitatif, sedangkan akan menggunakan 2 teknik pengumpulan data, yakni studi literatur dan observasi. Penulis memulai pengumpulan data dengan melakukan observasi terhadap karya yang sudah ada. Pemilihan referensi didasari dari emosi yang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

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

The Perfect Dish (2025) merupakan film pendek animasi karya *production house* Sabi Animations. Film ini mengangkat tema penerimaan atas duka dan bentuk penerimaan seseorang untuk menyambut duka mereka. Menceritakan tentang usaha seorang anak bernama Axel yang mengira satu-satunya cara untuk mengenang ibunya dengan mengembalikan foto-foto kenangan mereka bersama yang diturunkan oleh papa dan popo pada 1 hari sebelum imlek. Film ini menggunakan Teknik yang digunakan pada animasi ini terdapat 2 teknik, yakni penggunaan 3D sebagai *background* dan menggunakan 2D sebagai animasi subjek. Teknik kedua yaitu menggunakan Teknik 3D dengan gaya *painterly* secara keseluruhan.

Konsep yang diangkat pada film ini adalah miskonsepsi dari penerimaan perasaan duka atau *move on*. Dalam pengeksekusian film *The Perfect Dish* (2025), penulis dan tim menggunakan 2 medium teknik animasi untuk film ini. Teknik pertama menggunakan 2D dengan latar belakang nya menggunakan 3D dan menggunakan 3D secara keseluruhan. Film ini juga menggunakan 3 *aspect ratio* yang berbeda untuk mendukung narasi pada film, yakni 16:9, 4:3, 5:3, dengan resolusi 2560 x 1440 *px*, 1920 x 1440 *px*, 2400 x 1440 *px*. Pengaplikasian gaya animasi ini menggunakan gaya *painterly* pada 2D dan juga 3D yang mampu memberikan tampilan yang lebih kompleks dari aspek tekstur dan warna.



Gambar 3.1. Grafik 3 act structure
(Sumber: Penulis, 2025)

Dalam *treatment* warna, penulis ingin menggunakan warna perpanjangan pesan emosi yang ingin disampaikan melalui keseluruhan film tersebut. Pada film ini, terdapat 3 babak cerita yang menekankan emosi yang berbeda-beda. *Act I*

menggambarkan kehangatan, intimitas, serta kelengkapan keluarga mereka. *Act II* akan memberikan kesan yang lebih dingin, obsesi terhadap sesuatu keyakinan, dan juga rasa kekosongan. *Act III* menceritakan proses rekonsiliasi mereka, proses penerimaan mereka terhadap duka yang mereka alami atau disebut *move on*.

Keberagaman konteks dan pemahaman yang dihasilkan dari setiap *act* yang menjadi dasar pemilihan warna yang akan digunakan pada setiap babak. Pada *act I*, warna yang digunakan akan lebih didominasi dengan warna yang hangat dan meminimalisir penggunaan warna dingin, seperti biru, ungu, dan lainnya. Pemilihan warna pada *act II*, akan masih menggunakan warna hangat, namun saturasi pada *act* ini akan lebih diturunkan sehingga mengurangi efek psikologi dari warna tersebut. Tidak hanya saturasi, kontras pemilihan juga akan dipakai untuk membentuk ketegangan. Pada *act III*, akan menggunakan warna hangat dan warna dingin yang lebih seimbang dengan saturasi yang cukup kuat. Pemilihan ini didasari dari cerita yang dibangun serta bentuk respon duka yang sehat akan penerimaan kehilangannya dan ketersediaan tokoh untuk memulai relasi baru. Perasaan campur aduk antara kesedihan yang masih dialami tokoh dengan kesadarannya akan kehidupan yang menanti didepannya, menimbulkan emosi *bittersweet*.

3.2.1. Observasi

Penulis menggunakan 6 referensi film yang terdiri dari 3 film animasi dan 3 film *live-action*. Setiap *act* akan menggunakan 2 referensi sebagai acuan penggunaan warna. Untuk *act I*, penulis menggunakan referensi dari animasi pendek berjudul *Fú* (2020) dan juga *Paddington* (2014) yang menceritakan tentang kisah yang membuat mereka bahagia. Akting dari tokoh pada film ini juga menjelaskan bahwa mereka menikmati waktu pada adegan tersebut.

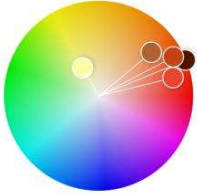

a. *Act I*



*Gambar 3.2. Stills frame Fú.
(Sumber: Fú, 2020)*

Salah satu *shot* yang dipilih pada film pendek *Fú* (2020) adalah adegan pembuka. Adegan ini memperlihatkan interaksi keluarga yang hangat saat hendak menyambut hari raya imlek. Hal tersebut ditandai dengan interaksi antara anak yang akan memasang stiker *Fú* lalu dibenarkan oleh ayah. Tidak hanya melalui adegan antara mereka berdua, tampilan skema warna yang digunakan juga melambangkan kedekatan mereka berdua. Tergambar melalui skema warna hangat dengan saturasi dan *value* warna yang tinggi. Pemilihan adegan ini dipilih berdasarkan keselarasan pesan emosi yang hendak disampaikan melalui adegan pertama film *The Perfect Dish*.

Tabel 3.1. Tabel ekstraksi warna gambar 3.1.

Ekstraksi warna Gambar 3.1			
Color Harmony	Ekstraksi warna		
	 <div> <div>#521301</div> <div>RGB 82, 19, 1</div> <div>HSB 13, 99, 32</div> <div>CMYK 0, 77, 99, 68</div> <div>LAB 17, 26, 25</div> </div> <div> <div>#C44416</div> <div>RGB 196, 68, 22</div> <div>HSB 16, 89, 77</div> <div>CMYK 0, 85, 89, 23</div> <div>LAB 41, 66, 81</div> </div> <div> <div>#EB452D</div> <div>RGB 231, 69, 45</div> <div>HSB 8, 91, 92</div> <div>CMYK 0, 71, 81, 8</div> <div>LAB 56, 62, 50</div> </div> <div> <div>#FFFE48</div> <div>RGB 255, 254, 168</div> <div>HSB 59, 94, 100</div> <div>CMYK 0, 0, 34, 0</div> <div>LAB 98, -12, 41</div> </div> <div> <div>#B06232</div> <div>RGB 176, 98, 50</div> <div>HSB 21, 72, 69</div> <div>CMYK 0, 44, 72, 31</div> <div>LAB 50, 28, 40</div> </div>		
Emosi	Bahagia		
Kode Warna	Hue	Saturation	Value
#521301	13	39	32
#C44416	16	89	77
#EB452D	8	81	92
#FFFE48	59	34	100
#B06232	23	72	69

(Sumber: Penulis)

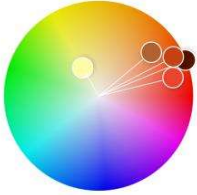

Pada film *Fú* (2020), adegan tersebut menggambarkan kehangatan keluarga yang akan menyambut tahun baru imlek. Warna yang digunakan kedua adegan tersebut didominasi dengan warna merah, jingga, dan kuning yang tergolong warna hangat. Jika mengacu pada Eiseman (2017), warna merah melambangkan hati yang sedang dipenuhi cinta. Warna jingga juga memiliki esensi optimis, menyenangkan dan berenergi (Eiseman, 2017). Penggunaan warna jika mengacu pada teori tersebut sangat tepat dalam menggambarkan adegannya.



Gambar 3.3. Stills frame *Paddington*.
(Sumber: *Paddington*, 2014)

Sama halnya dengan *Fú*, salah satu adegan pada film *Paddington* (2014) yang memperlihatkan hobi Jonathan akan kereta juga melambangkan hal serupa. Pada kamar tersebut menjelaskan ketertarikan Jonathan akan kereta melalui dialog yang terjadi antara Paddington dan Jonathan. Tidak hanya melalui dialog, namun penggambaran ini juga divisualisasi melalui skema warna yang digunakan.

Tabel 3.2. ekstraksi warna gambar 3.2.

Ekstraksi warna Gambar 3.2			
Color Harmony	Ekstraksi warna		
			
Emosi	Bahagia		
Kode Warna	Hue	Saturation	Value
#8F1A00	11	100	56
#AE3B04	19	98	68
#ECA646	35	70	93
#714925	28	67	44
#480001	359	100	28

(Sumber: Penulis)

Paddington (2014) juga menerapkan pendekatan yang sama dalam mengeksekusi adegannya pada gambar 3.3. Pada adegan itu *Paddington* sedang berbicara dengan *Jonathan* tentang ketertarikannya pada *engineering*. Adegan itu menggambarkan antusiasme *Jonathan* yang divisualisasikan kembali melalui warna merah dengan skema *analogous*. Warna merah pada adegan tersebut menggambarkan antusiasme, *passion*, dan juga kebahagiaan yang mengacu pada *Sutton* (2024) dan *Eiseman* (2017).

b. Act II



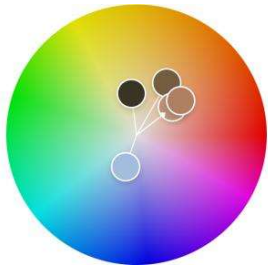
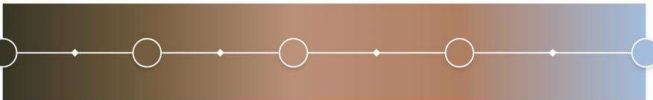
Gambar 3.4. Stills frame *Up*.

(Sumber: *Up*, 2009)

Act II akan mengambil referensi dari *Up* (2009) dan *Her* (2013). Pada kedua *shot* ini sama-sama melambangkan duka atau kesedihan dari tokoh utama. Kedua tokoh utama itu mengalami kecewaan akibat obsesinya terhadap objek yang mereka cintai. *Carl* pada *Up* (2009), dia mengalami kekecewaan terhadap dirinya yang tidak

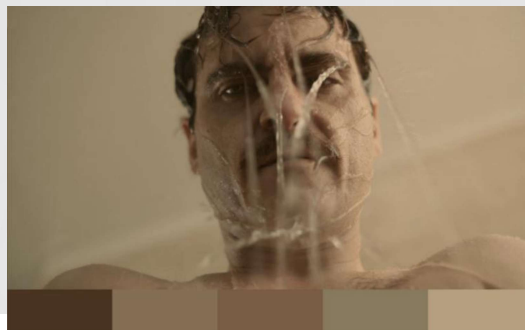
bisa memenuhi keinginan istrinya. Emosi yang dirasakan tokoh pada saat mengingat kembali istrinya, dia merasa sedih dan juga kecewa dengan dirinya.

Tabel 3.3. Tabel color harmony dan ekstraksi warna gambar 3.3.

Ekstraksi warna Gambar 3.3				
Color Harmony		Ekstraksi warna		
				
		<div>#383526 RGB 56, 53, 38 HSB 50, 32, 22 CMYK 0, 5, 32, 78 LAB 22, -2, 10</div>	<div>#745E3F RGB 116, 94, 63 HSB 35, 46, 45 CMYK 0, 19, 46, 55 LAB 41, 4, 21</div>	<div>#BB9179 RGB 187, 145, 121 HSB 22, 35, 73 CMYK 0, 22, 35, 27 LAB 64, 12, 19</div>
		<div>#B08064 RGB 176, 128, 100 HSB 22, 43, 69 CMYK 0, 27, 43, 31 LAB 58, 15, 22</div>	<div>#A4BCDD RGB 164, 188, 221 HSB 215, 26, 87 CMYK 26, 15, 0, 13 LAB 76, -1, -19</div>	
Emosi		Obsesi dan duka		
Kode Warna	Hue	Saturation		Value
#383526	50	32		22
#745E3F	35	46		45
#BB9179	22	35		73
#B08064	22	43		69
#A4BCDD	215	26		87

(Sumber: Penulis)

Berbeda dengan *Up* (2009) yang menggambarkan adegan tersebut dengan warna hangat, namun terdapat penyesuaian terutama pada aspek saturasi warna yang mayoritas nilainya tidak sampai 50. Penggunaan warna ini membuktikan teori Eiseman (2017) dan Sutton (2022) yang menyatakan saturasi warna dapat melemahkan intensitas sebuah warna.


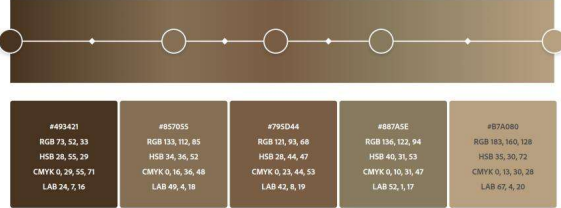


Gambar 3.5. Stills frame *Her*.
(Sumber: *Her*, 2013)

Pada film *Her*, adegan ini menjelaskan perasaan tokoh utama pada saat dia kehilangan kontak dengan karakter *AI* yang ada pada film. Meskipun adegan ini menggambarkan kesedihan/ *grief*, Tapi adegan ini masih menggunakan warna

hangat. Tapi penggunaan warna pada adegan itu dibuat berlebihan dan juga terdapat beberapa pengaturan dari aspek *HSV* warna yang digunakan.

Tabel 3.4. Tabel color harmony dan ekstraksi warna.

Ekstraksi warna Gambar 3.4			
Color Harmony	Ekstraksi warna		
			
Emosi	Obsesi dan duka		
Kode Warna	Hue	Saturation	Value
#493421	28	55	29
#857055	42	36	52
#795D44	28	44	47
#887ASE	40	31	53
#B7A080	35	30	72

(Sumber: Penulis)

Pada *Her* (2013), Theodore pada adegan tersebut juga mengalami kekecewaan terhadap pacar *AI*-nya yang tidak menanggapinya. Pada adegan ini tergambar suasana yang muram dan kesedihan yang mendalam dari Theodore. Warna yang digunakan pada adegan ini menggunakan spektrum warna hangat, namun saturasi pada mayoritas warna tidak melebihi 50.

Mengacu pada teori warna Eiseman (2017), penggunaan *HSV* pada warna juga dapat mempengaruhi karakteristik warna itu sendiri. *Up* (2009) dan *Her* (2013) menggunakan warna hangat pada adegan yang mempunyai kesan dingin. Cara kedua film mampu memberikan kesan dingin dengan warna hangat adalah dengan mengatur saturasi dari warnanya. Mengacu kepada Eiseman (2017), saturasi warna mampu mengatur intensitas efek psikologi dari warna tersebut.



c. Act III



Gambar 3.6. Still frame *Puss in Boots*.
(Sumber: *Puss In Boots*, 2022)

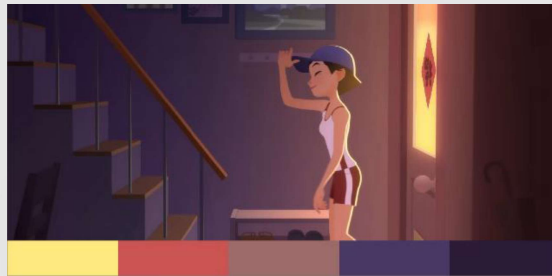
Still frame yang dipilih dari salah satu adegan puncak dari film *Puss in Boots: The Last Wish* (2022) adalah adegan puss yang telah menerima takdirnya. Adegan ini menjadi fase puss yang telah menerima kenyataan bahwa dia sudah tidak memiliki 9 nyawa lagi. Adegan ini menceritakan ketakutan yang dialami oleh Puss, namun juga penerimaan dirinya bahwa dia tidak bisa menghindari takdirnya. Penyampaian emosi yang sedikit campur aduk ini didukung dari visualisasi akting tokoh yang pada awalnya ragu-ragu untuk maju, namun pada akhirnya berani untuk maju menghadapi ketakutannya. Visualisasi ini juga didukung skema warna yang digunakan. Sama halnya dengan pesan emosi yang akan disampaikan di *act III* pada film *The Perfect Dish*, hasil emosi yang dialami Axel pada saat *move on* juga perasaan campur aduk, yaitu *bittersweet*.

Tabel 3.5. Tabel color harmony dan ekstraksi warna gambar 3.5.

Ekstraksi warna Gambar 3.5			
Color Harmony	Ekstraksi warna		
			
			
Emosi	Penerimaan ketidakpastian		
Kode Warna	Hue	Saturation	Value
#AB5CC9	283	54	79
#6361C6	241	51	78
#6361C6	241	59	51
#6361C6	59	34	100
#CC5C37	9	86	37

(Sumber: Penulis)

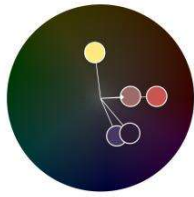
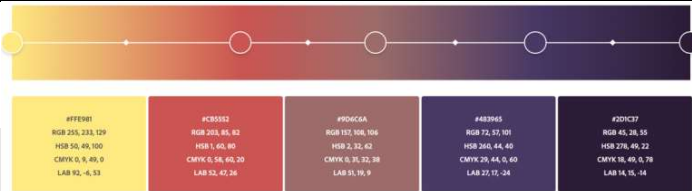
Act III akan menggunakan referensi dari *One Small Step* (2018) dan *Puss In Boots* (2022). Kedua adegan dari 2 film yang berbeda ini sama-sama menggunakan skema warna yang sama untuk menggambarkan perasaan yang sama. Pada *Puss In Boots* (2022), Puss yang kini sudah menerima takdirnya bahwa dia mungkin akan kehilangan nyawanya dan melawan rasa ketakutannya. Pada *One Small Step* (2018), tokoh utama sudah mulai menerima kematian ayahnya.



Gambar 3.7. Stills frame *One Small Step*.
(Sumber: *One Small Step*, 2018)

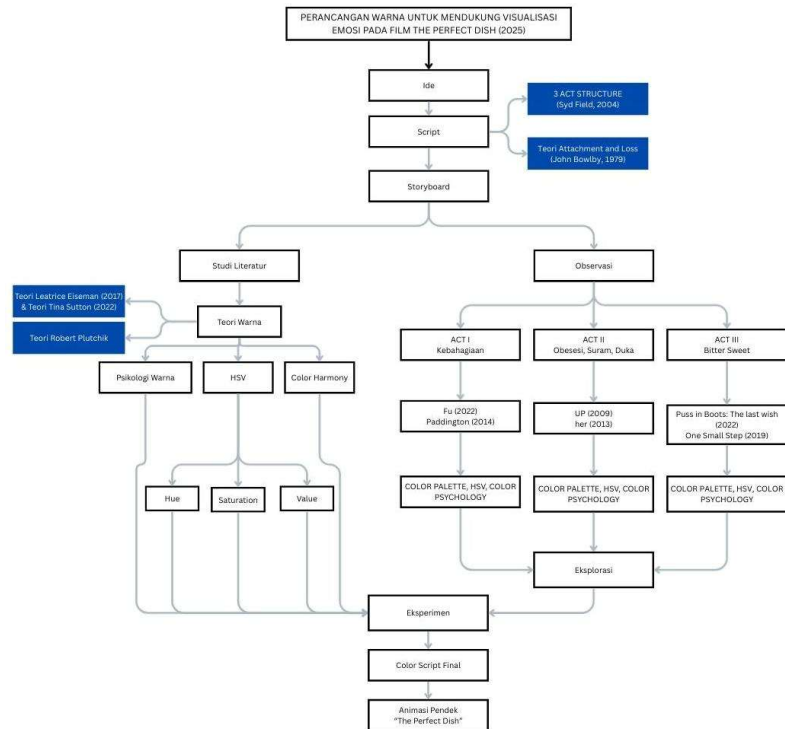
Pada film pendek animasi *One Small Step*, tema yang diangkat memiliki persamaan tema dengan film *The Perfect Dish*. Adegan yang dipilih sebagai bahan observasi adalah adegan yang memperlihatkan karakter utama telah menerima kehilangannya. Banyak aspek yang mendukung visualisasi dari emosi *move on* yang dirasakan tokoh. Mulai dari tampilan rambut tokoh utama yang berbeda hingga visualisasi warna. Warna yang digunakan merupakan skema *complementary color* yang bisa membuat kesan *bittersweet*.

Tabel 3.6. Tabel color harmony dan ekstraksi warna gambar 3.6.

Ekstraksi warna Gambar 3.6				
Color Harmony	Ekstraksi warna			
	 <div> <div>#FFE981</div> <div>#CB5552</div> <div>#9D6C6A</div> <div>#483965</div> <div>#2D1C37</div> </div>			
Emosi	Bittersweet			
Kode Warna	Hue	Saturation		Value
#FFE981	50	49		100
#CB5552	1	60		80
#9D6C6A	2	32		62
#483965	260	44		40
#2D1C37	278	49		22

(Sumber: Penulis)

Pada film *One Small Step* (2018), terdapat 2 warna *complementary* pada saat tokoh utama sudah bisa menerima kepergian ayahnya dan mulai beraktivitas kembali. Pemilihan warna ini jika mengacu pada *plutchik* (2018), maka akan menimbulkan nuansa nostalgia dan *bittersweet*. Perpaduan 2 warna mampu saling melengkapi dan membentuk efek harmonis. Kontras ini juga dapat dibuat melalui perbedaan nilai *value* yang begitu jauh seperti pada tabel.



Gambar 3.8. Skema kerja penulis.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

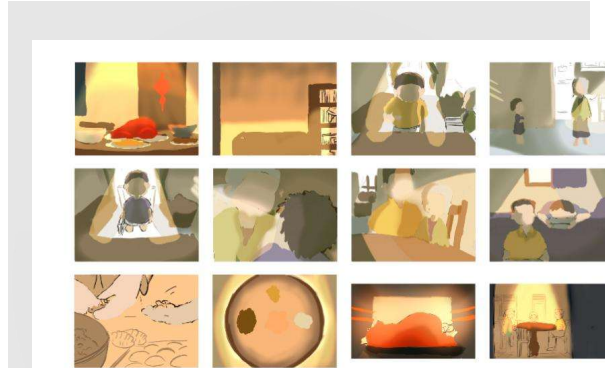
Berdasarkan tahapan kerja yang telah dipaparkan, penelitian ini dimulai dengan observasi referensi yang dihubungkan kedalam teori yang ada. Teori-teori yang ada dihubungkan dengan contoh penerapan warna yang akan dilakukan. Setelah pemilihan observasi referensi karya, maka dilanjutkan dengan pemilihan skema dan juga warna yang akan diimplementasikan. Pemilihan skema dan juga warna yang dilakukan, mengacu pada teori-teori yang akan digunakan dan juga referensi yang ada.

3.2.2. Eksplorasi

Eksplorasi dimulai dengan mengidentifikasi perasaan yang muncul dalam adegan-adegan yang akan di analisis. *Act I* akan membicarakan emosi kebahagiaan dan kehangatan yang akan ditunjukkan pada Scene 1 Shot 1. *Act II* akan membicarakan perasaan duka yang melahirkan rasa *attachment* terhadap momen di masa lalu yang hangat. *Act II* akan diwakilkan dengan Scene 4 Shot 11. *Act III* akan memperlihatkan hasil rekonsiliasi mereka dan perasaan *bittersweet* dari hasil proses

mereka memproses respon duka yang dialami. *Act III* akan diwakilkan dengan Scene 8 Shot 4.

Penulis memulai eksplorasi dengan mengambil gambar dari *storyboard* yang telah ada lalu penulis *color block* terlebih dahulu. *Color block* bertujuan untuk melihat kesan secara keseluruhan, sebelum mulai mewarnai detail-detail dari *shot* tersebut.



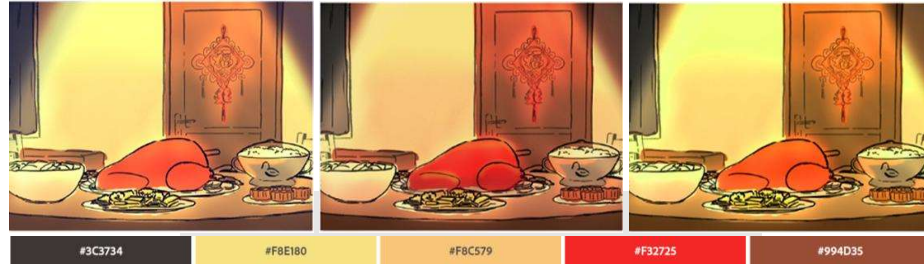
Gambar 3.9. *Color Script* yang di *color block*.

(Sumber: Penulis, 2025)

Setelah selesai pada tahap *color block*, penulis mulai menentukan skema warna yang akan digunakan pada setiap *act*. Penulis melanjutkan pembuatan skema warna dengan menambahkan warna-warna yang ada pada *shot* tersebut, seperti gambar 3.1. Setelah selesai dengan warna dasar dari keseluruhan adegan, maka akan dilanjutkan dengan menentukan arah cahaya dan juga tipe pencahayaan yang ada pada adegan tersebut.

a. *Act I*

Pada *act I*, penulis akan membangun cerita yang hangat akan kelengkapan sebuah keluarga. Menurut Field (2005), adegan ini yang akan menjadi *set-up* cerita dimulai. Kondisi keluarga ini juga yang akan membentuk sebuah ikatan dan akan mengalami perubahan pada *act II*. Pemilihan warna akhirnya berfokus pada penceritaan yang akan disampaikan tersebut. Awalnya akan penulis menentukan warna kuning dan juga sedikit sentuhan dari warna hijau. Jika mengacu pada teori Eiseman (2017) dan Sutton (2022), warna kuning melambangkan kebahagiaan. Setelah diimplementasikan, warna kuning dirasa kurang merepresentasikan suasana imlek pada adegan tersebut.

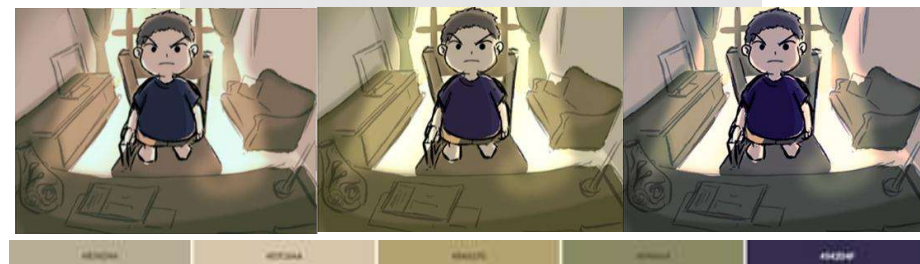


Gambar 3.10. Eksplorasi skema warna dan color palette act I.
(Sumber: Penulis, 2025)

Pemilihan warna pada *act* ini dilandasi dari emosi adegan tersebut yang sangat hangat. Pada adegan ini penulis mengeksplorasi *hue* warna merah dan kuning yang cocok untuk adegan ini. Pemilihan warna kuning dan merah dikarenakan warna tersebut termasuk kedalam spektrum warna hangat (Eiseman, 2017). Tidak hanya itu, warna merah juga menjadi pertimbangan juga karena bisa melambangkan latar waktu film ini, yakni makan malam Imlek.

b. *Act II*

Untuk *act II*, akan menceritakan emosi yang jauh lebih dingin dan suram. Suasana yang akan digambarkan pada adegan tersebut adalah perbedaan respon setiap tokoh terhadap duka yang mereka alami. Berdasarkan cerita yang ingin disampaikan, *act* ini akan memberikan rasa perubahan yang dialami tokoh. Perubahan perasaan yang pada awalnya nyaman menjadi asing kembali. Kejadian ini dalam cerita mengacu pada definisi duka menurut Andreas (2022). Percobaan dimulai dengan menggunakan spektrum warna/ *hue* warna yang dapat menggambarkan suasana suram.



Gambar 3.11. Eksplorasi skema warna dan color palette act II.
(Sumber: Penulis, 2025)

Setelah beberapa alternatif yang dibuat, penulis membatasi alternatif selanjutnya untuk tetap menggunakan warna hangat. Penggunaan warna hangat ini agar terjadi kontinuitas dengan adegan sebelumnya. Tidak hanya membentuk kontinuitas cerita, tapi juga penulis ingin memberikan kesan perubahan yang lebih tidak begitu drastis tapi masih bisa menyampaikan *mood* cerita.

Penulis melakukan percobaan kedua dengan menggunakan warna dari spektrum warna hangat. Pada *act* ini eksplorasi lebih berfokus pada saturasi pada warna yang digunakan. Cara ini digunakan agar penulis dapat mengontrol intensitas pengaruh psikologi dari warna yang digunakan. Lalu, aspek kedua yang penulis atur adalah *value* dari warna tersebut agar dapat memberikan efek suram dan tegang.

c. *Act III*

Pada *act III* merupakan penggabungan dari kedua konsep yang diterapkan pada dua *act* sebelumnya. Terdapat irisan kesan hangat dari *act* pertama, namun juga masih terdapat duka yang dirasakan oleh setiap tokoh. *Treatment* warna yang akan digunakan pada *act* ini, berfokus pada 2 perasaan, yakni nostalgia dan *bittersweet*. Perasaan ini mengacu pada Bowlby (1980) yang menyatakan pada saat berduka perasaan sering berpindah-pindah, meskipun saat sudah *move-on* sekalipun.



Gambar 3.12. Eksplorasi skema warna dan color palette *act III*.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Skema warna yang dipilih untuk mewakili adegan ini adalah warna *complementary* yang mengacu pada teori Plutchik dalam Semerano (2021). Disaat warna dari spektrum hangat dan spektrum dingin dipertemukan maka akan menghasilkan efek yang berbeda-sesuai dari psikologi warna yang dicampur. Penulis mencoba menggunakan biru sedikit keunguan untuk mewakili perasaan dingin, hampa dan sedih dari tokoh dan warna jingga untuk mewakili perasaan kebahagiaan dari tokoh saat mereka akan berkumpul lagi.

Penulis tidak melakukan banyak eksplorasi pada aspek *hue* di *act* ini karena warna yang dipilih sudah cukup sesuai. Penulis hanya melakukan sedikit eksplorasi dari aspek *value* dan juga *saturation*. Penulis mencoba perpaduan *value* antara warna dingin dan hangat pada adegan tersebut. Awalnya penulis mencoba untuk menyamaratakan *value* yang digunakan. Lalu penulis mencoba beberapa alternatif *value* mulai dari yang sangat kontras hingga sedikit kontras. Ada juga eksplorasi *saturation* pada adegan ini yang penulis gunakan untuk memberikan kontras dengan *act II*.

Setelah selesai mengatur warna dari setiap *act*, penulis menggabungkan ketiga *act* tersebut untuk melihat *mood* yang dihasilkan. Terjadi lagi beberapa penyesuaian untuk memberikan kontras antara *act I*, *act II*, dan *act III*. Penyesuaian hanya dilakukan pada aspek *saturation* dan *value*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Berdasarkan batasan masalah yang ditentukan, penulis akan menganalisis hasil akhir dari ketiga *shot* tersebut. Analisa akan dibatasi pada 3 *shot* yang setiap *shot*-nya akan mewakili setiap *act*. Analisa akan berfokus pada perubahan *hue*, *saturation*, dan *value* pada skema warna dan juga pengaruhnya terhadap emosi yang akan diceritakan. Analisa ini akan menerapkan teori warna Eiseman (2017) dan juga Sutton (2024) dengan menghubungkan teori John Bowlby (1980) sebagai struktur emosi dan teori 3 *act structure* dari Syd Field (2005) sebagai struktur cerita.