

2. LANDASAN PENCiptaan

Penulis ingin merancang color script untuk menunjukkan *mood konser* dalam film *Duet Maut*. Adapun *mood konser* disini yang dibahas akan terbagi menjadi : *stage* secara keseluruhan, sudut pandang saat diatas penulis, dan sudut pandang kepada penonton. Penulis akan memakai *color harmony* dalam menentukan warna, HSV untuk menganalisis spectrum warna.

2.1 *Color Script*

Color Script adalah rangkaian gabungan visual berurutan yang digunakan untuk memetakan warna, pencahayaan dan membawakan momen emosional dalam suatu adegan animasi atau film. Sehingga *color script* dapat dikatakan sebagai *Storyboard* berwarna dari adegan utama. Perubahan – perubahan warna yang didesain dipresentasikan secara berurutan mengikuti alur cerita (Aditya, 2023).

Wang dan Sharudin (2025) menyatakan bahwa film animasi sering memanfaatkan pengaruh emosional dari warna untuk mempengaruhi psikologis penonton dan membawa penonton masuk lebih dalam ke dalam cerita. Wang dan Sharudin (2025) juga mengatakan warna dan penerapan yang berbeda dari warna yang sama dapat memberikan kesan emosional yang beragam. Resonansi warna terbentuk dari pengalaman hidup manusia yang terakumulasi dalam dunia yang dipenuhi dengan ragam warna. Dalam prosesnya *color script* bersifat experimental dengan pendekatan dan makna yang ingin disampaikan berbeda – beda (Lam, 2020).

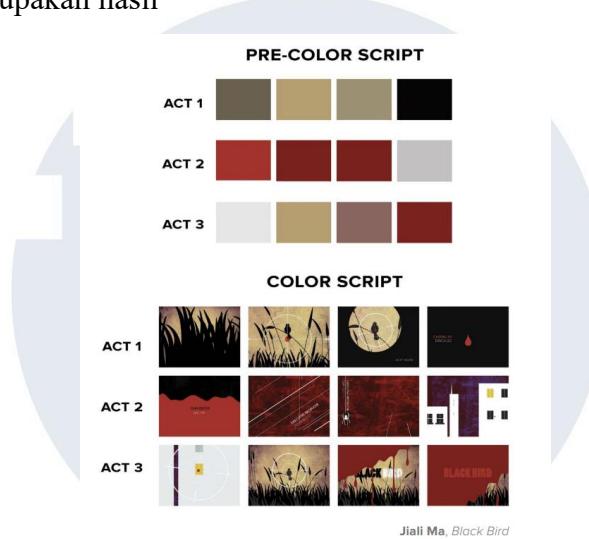
Menurut Blazer (2016) dalam perancangannya *Color Script* melalui beberapa Tahapan :

1. *Overall color*

Sebelum membuat color script tentukan terlebih dahulu satu warna yang mendefinisikan cerita. Menentukan warna keseluruhan sama seperti menentukan tema karena akan menjadi acuan dalam memberi arah pada keputusan memilih warna selanjutnya.

2. *Pre-color script*

Dalam menyusun *pre-color script* langkah yang pertama adalah menentukan momen elemen – elemen kunci yang menonjol dalam cerita. selanjutnya warna-warna yang dipilih akan mendukung momen elemen – elemen kunci tersebut, warna yang dipilih merupakan hasil



Gambar 2.1 *Pre-Color Script*

(Sumber: Blazer, 2016)

3. Merancang *Color script*

Dalam perancangan *color script* animasi, penggunaan variasi warna sebaiknya dimulai secara terbatas. Pemakaian warna yang terlalu beragam dalam satu adegan dapat menimbulkan kebingungan visual karena mata penonton dipaksa memproses terlalu banyak elemen sekaligus. Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah pemanfaatan *white space* atau ruang kosong. *White space* berfungsi untuk meningkatkan kontras visual sekaligus membantu mengarahkan pandangan penonton ke elemen utama. Fungsi ini dapat diperkuat melalui penerapan warna dengan kontras tinggi ataupun warna komplementer. Setelah menentukan warna dominan pada tahap *pra-color script*, penonjolan objek tertentu dapat dicapai dengan menggunakan warna yang berlawanan atau secara signifikan berbeda dari warna dominan yang digunakan. Pemakaian saturasi warna juga perlu diperhatikan karena *saturation* memiliki sifat yang kuat. Sehingga pemakaian *saturation* pada

warna yang berlebihan dapat membuat pandangan penonton cepat lelah. Warna adalah sebuah hal yang rumit dalam hal menentukan warna pendekatan baru dapat menghasilkan desain yang menarik, warna bersifat experimental sehingga penyesuaian warna dapat berbeda – beda sesuai kebutuhan karya. Walaupun penyesuaian berbeda – beda diperlukan juga konsistensi agar *color script* tetap memiliki kesatuan visual.

2.2 *Color Theory*

Teori warna adalah studi yang mempelajari bagaimana satu warna dapat berharmoni secara estetis, sedangkan warna lain tidak berharmoni (Vidhale & Samra, 2022). Teori warna dapat dibagi menjadi HSV, *color harmony*, dan *color psychology*.



Gambar 2.2 *Color Wheel*

(Sumber: ivanapinaffoart , 2014)

Abdumannonov (2024) menjelaskan *hue* mengacu pada bentuk murni pada suatu warna seperti merah, biru, dan hijau. *Value* menentukan tingkatan gelap dan terang warna dalam rentang hitam hingga putih. Sementara *saturation* memiliki kaitan dengan tingkat intensitas kepekatan suatu warna. Jika HSV diukur *Hue* memiliki rentang 0° sampai 360° , dengan warna merah berada pada titik 0° , hijau pada 120° , dan biru pada 240° . Sedangkan pada *saturation* diukur pada titik 0° warna akan tampah keabu-abuan meningkatkan saturasi akan membuat warna *vivid* dan *vibrant*. Pada *value* memiliki rentang 0% pada warna hitam dan 100% pada warna putih, pada tingkat 100% warna akan terlihat sepenuhnya dan pada titik terendah warna akan lebih gelap (Dominic, 2024).



Gambar 2.3 Rentang HSV

(Sumber: Giggster, n.d.)

Visual warna dapat dikatakan harmonis jika kombinasi tertentu dapat menciptakan kesan kesatuan dan keseimbangan.

1. Analogous harmony:

Warna *analogus* adalah warna yang letaknya nyata berdampingan pada *color wheel*. Kombinasi warna *analogus* seperti gabungan kuning-jingga atau biru-biru tua. Pemakaian kombinasi warna *analogus* dapat menciptakan *mood* yang nyaman untuk dilihat (Herlyanto & Ihwanny , 2024). Seperti karya Steven Soderbergh *Traffic* (2000) yang memakai warna *analogus* yang disesuaikan dengan tiap adegannya pada contohnya untuk membedakan lokasi dan alur cerita.



Gambar 2.4 *Analogous harmony* pada film *Traffic*

(Sumber: Studio Binder, 2022)

2. Triadic harmony:

Tiga warna yang memiliki jarak sekitar 120 derajat pada roda warna. Menurut Studio Binder (2022) dalam skemanya *triadic harmony* menekankan satu warna utama dengan warna dua lainnya berjarak sebagai pendamping. Kombinasi warna ini menghasilkan palet warna yang hidup dan dinamis karena setiap warna akan

menonjol meskipun warna yang digunakan berbeda-beda. Seperti film perancis *Pierrot Le Fou* yang memakai *triadic harmony* untuk menekankan elemen elemen kunci dan mengarahkan fokus penonton.



Gambar 2.5 *Triadic harmony* pada *Pierrot Le Fou*

(Sumber: Studio Binder, 2022)

Psikologi warna :

Warna memiliki banyak fungsi selain sebagai elemen visual , warna juga memiliki kekuatan untuk mempengaruhi emosi, perilaku dan persepsi manusia. Dalam konteksnya warna dapat mengubah suasana hati kita perasaan sedih menjadi bahagia, dari rasa takut menjadi percaya diri (Vidhale & Samra, 2022). Dalam pengaplikasiannya penting untuk memahami psikologi warna agar fungsinya dapat dimaksimalkan. Studio Binder (2022) mengatakan seorang pembuat film dapat menentukan sendiri bagaimana psikologi warna ingin digunakan. Berbagai warna memberikan pengaruh psikologi yang berbeda – beda perbedaan ini juga dipengaruhi oleh sensitivitas dan kepekaan manusia yang berbeda satu sama lain (Choudhary & Gupta, 2023).



Gambar 2.6 psikologi warna dalam *color wheel*

(Sumber: Studio Binder, 2022)

2.3 *Mood* Konser

Berdasarkan Kamus Merriam-Webster, *mood* diartikan sebagai suatu perasaan atau suasana hati. Tuomisto (2025) menyatakan bahwa konser bukan sekadar pertunjukan musik secara langsung, melainkan sebuah pengalaman imersif yang melibatkan audiens pada berbagai tingkat sensorik. Oleh karena itu, *mood* konser dapat dipahami sebagai suasana hati atau kondisi emosional individu yang terbentuk melalui interaksi antara musik dan berbagai elemen sensorik pendukung dalam sebuah konser.

Lebih lanjut, Li, Wang, dan Chen (2025) menjelaskan bahwa konser musik menyediakan ruang bagi peserta untuk mengekspresikan diri secara jujur sekaligus membangun koneksi sosial yang lebih terbuka. Lingkungan konser menciptakan perasaan kebebasan sosial, di mana individu dapat berinteraksi tanpa terikat oleh peran maupun tekanan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dampaknya, konser musik tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan secara personal, tetapi juga menghadirkan emosi positif yang mendukung kesejahteraan individu maupun kolektif (Olivia, 2023).

Berbagai emosi positif interpersonal akan muncul dalam diri seseorang sebagai dampak setelah menonton konser. Rasa bahagia, takjub, hingga terharu biasanya dirasakan ketika seseorang menghadiri konser (Achmadi & Kuncoro, 2025). Selain itu, pengalaman lingkungan yang berbeda dari rutinitas sehari-hari, kebebasan berekspresi, serta tingginya intensitas interaksi sosial dalam konser musik turut berkontribusi dalam menimbulkan perasaan gembira dan semangat pada peserta.

2.4 *Lighting*

Awalnya, fungsi pencahayaan dalam pertunjukan hanya sebatas memberikan visibilitas bagi penonton. Seiring perkembangan zaman, pencahayaan berkembang menjadi elemen penting dalam membentuk *mood* pertunjukan. Dalam konser pop, penggunaan perubahan cahaya yang lembut, warna-warna cerah, dan efek visual

yang selaras dengan musik berperan besar dalam menciptakan suasana yang enerjik dan emosional (Tuomisto, 2025).

Lighting adalah cara cahaya digunakan untuk menerangi suatu objek sehingga membentuk pemahaman penonton terhadap apa yang mereka lihat. Dalam *lighting*, arah cahaya, intensitas, warna, serta tingkat ketajaman atau kelembutan semuanya memengaruhi kesan penonton terhadap objek yang disajikan (Gillette & McNamara, 2019). Oleh karena itu, *Lighting* berfungsi untuk mempengaruhi persepsi, kesan, dan reaksi emosional penonton.

Berdasarkan prinsip tersebut, setiap gaya pencahayaan memiliki peran naratif yang berbeda, termasuk teknik *high key lighting* yang banyak dibahas dalam praktik produksi. Menurut StudioBinder (2025), *high key lighting* adalah teknik pencahayaan yang menekankan tampilan terang dan lembut dengan kontras rendah serta bayangan yang sangat minim. Pendekatan ini berlawanan dengan *low key lighting* yang menonjolkan kontras kuat dan bayangan dramatis.

Dengan menciptakan nuansa cerah dan positif, *high key lighting* banyak diterapkan dalam produksi iklan untuk menghadirkan suasana yang ringan dan menyenangkan. Teknik ini juga sering dimanfaatkan dalam *genre* komedi, sitcom, maupun adegan dramatis yang ingin menyampaikan perasaan positif. Secara naratif, tampilan visual yang terang mendukung terciptanya *tone* cerita yang lebih optimis dan menyenangkan.

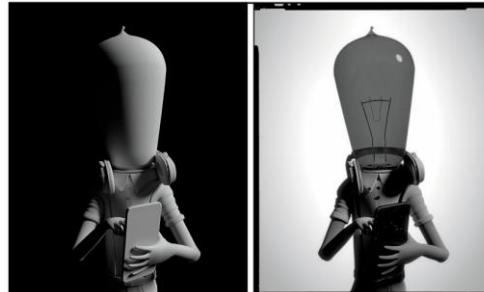
Peran *Lighting*

Dalam buku *Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling*, menjelaskan *lighting* memiliki fungsi utama untuk mengarahkan perhatian penonton dan menciptakan ketertarikan visual. Peran cahaya dibagi menjadi beberapa kategori utama (Katatikarn & Tanzillo, 2016) :

1. *Key Light*

Key light merupakan sumber cahaya utama dalam sebuah adegan. Cahaya ini mendominasi kontribusi keseluruhan penerangan dan bertanggung jawab menciptakan bentuk serta bayangan utama pada subjek. Pada adegan luar ruang di

siang hari, *key* seringkali berasal dari cahaya matahari, sedangkan pada interior berasal dari sumber cahaya buatan seperti lampu atau jendela.

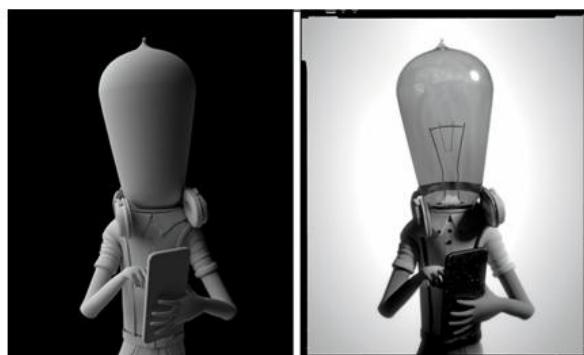


Gambar 2.7 *Key light*

(Sumber: *lighting for animation*, 2016)

2. *Fill Light*

Fill light berfungsi melengkapi *key light* dengan mengisi area bayangan. *Fill* membantu menaikkan *value* pada area gelap agar tidak jatuh ke hitam pekat, sehingga subjek tetap terlihat natural dan *readable*. Warna *fill* biasanya mengikuti warna lingkungan sekitar (*ambient color*). Misalnya, dalam adegan siang hari dengan langit biru, *fill* cenderung berwarna biru muda.

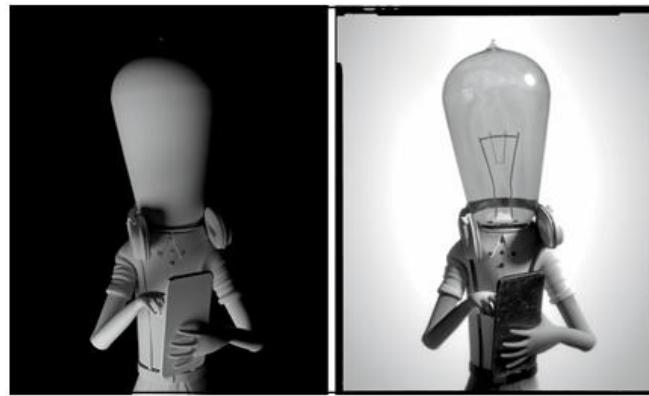


Gambar 2.8 *Fill light*

(Sumber: *lighting for animation*, 2016)

3. *Bounce Light*

Bounce light muncul ketika cahaya *key* memantul dari permukaan lantai, dinding, atau objek lain. Cahaya pantulan ini biasanya memberikan penerangan dari sisi bawah dan bersifat lebih lembut. *Bounce light* menciptakan *secondary lighting* yang memperkaya kedalaman adegan. Intensitas dan warna pantulan ditentukan oleh kekuatan *key light* dan karakter permukaan objek yang memantulkannya.

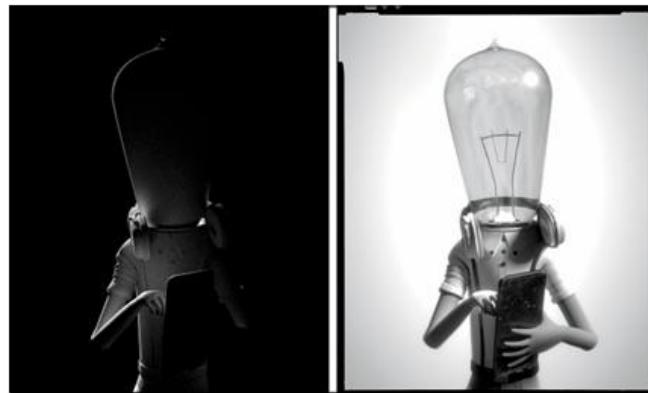


Gambar 2.9 *Bounce light*

(Sumber: *lighting for animation*, 2016)

4. *Rim Light*

Rim light digunakan untuk membantu memisahkan subjek dari *background* dengan memberikan garis tipis cahaya di tepi objek. *Rim light* sering digunakan untuk alasan estetis agar bentuk objek lebih jelas terbaca.



Gambar 2.10 *Rim light*

(Sumber: *lighting for animation*, 2016)

5. *Unity*

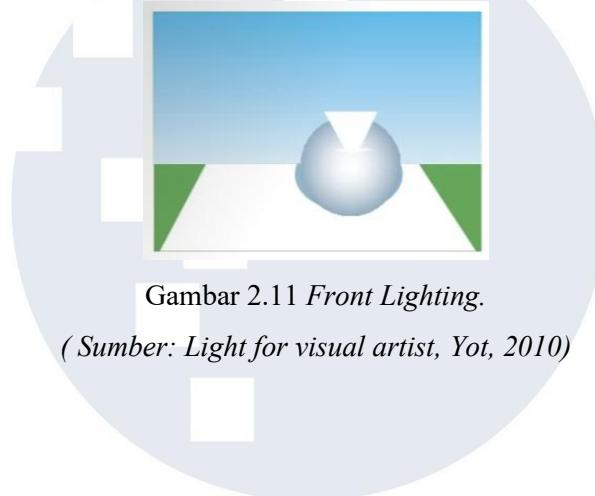
Tanzillo menjelaskan bahwa peran akhir dari *lighting* adalah menciptakan *unity* atau kesatuan visual. Semua cahaya *key*, *fill*, *bounce*, dan *rim* harus saling mendukung sehingga adegan memiliki konsistensi warna, arah cahaya, dan suasana.

Light Direction

Menurut Yot (2010) bagaimana arah cahaya datang memiliki pengaruh yang mendalam terhadap persepsi visual dan terhadap bagaimana objek-objek dalam sebuah adegan akan terlihat. Yot (2010) membagi arah cahaya menjadi 5 macam:

1. *Front Lighting*

Front Lighting arah ketika sumber cahaya berada di depan objek. Pencahayaan dari arah depan memperhalus bentuk atau tekstur karena bayangan sebagian besar tersembunyi dari pandangan, dan akibatnya dapat membuat objek terlihat datar.



Gambar 2.11 *Front Lighting*.

(Sumber: *Light for visual artist*, Yot, 2010)

2. *Side lighting*

Side lighting biasanya digunakan untuk mempertegas atau membentuk *texture* dan juga memberikan kesan 3D pada suatu objek. *Side lighting* dapat menciptakan bayangan dramatis dan, sebagai hasilnya kontras yang diciptakan tinggi.

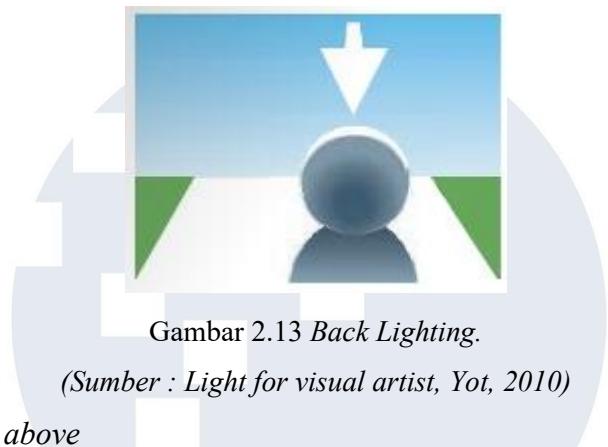


Gambar 2.12 *Side lighting*.

(Sumber: *Light for visual artist*, Yot, 2010)

3. *Back lighting*

Back lighting cahaya yang berasal dari belakang objek utama, cahaya ini menciptakan kontras tinggi dan sering kali menghasilkan suasana yang dramatis dan atmosferik. Jika sumber cahaya berada pada sudut tertentu terhadap sudut pandang kita, objek akan memiliki garis cahaya di sepanjang sisinya atau yang dapat disebut *rim light*.

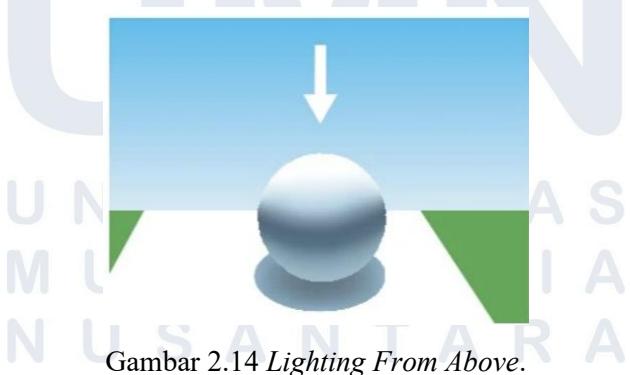


Gambar 2.13 *Back Lighting*.

(Sumber : *Light for visual artist*, Yot, 2010)

4. *Lighting from above*

Cahaya ini datang dari arah atas objek pada umumnya *Lighting from above* cukup jarang dipakai dalam suatu situasi. Namun umum dalam cahaya siang mendung atau pencahayaan panggung. Jika berdasarkan pada konteks *soft light* bayangan yang dihasilkan akan lembut dan mempertegas bentuk, sedangkan dalam *hard light*, menciptakan bayangan dramatis yang menyembunyikan detail, memberi kesan misterius atau tidak nyaman.



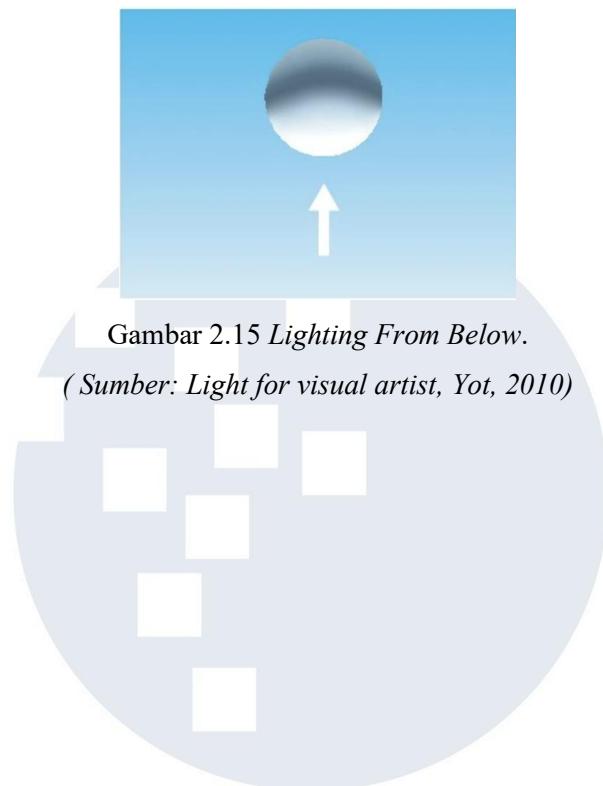
Gambar 2.14 *Lighting From Above*.

(Sumber: *Light for visual artist*, Yot, 2010)

5. *Lighting from Below*

Arah cahaya ini datang dari bawah object jenis arah cahaya ini lebih tidak umum penggunaanya tapi dalam beberapa contoh dapat ditemukan pada seseorang yang berdiri

dari sebelah api unggun atau ketika memegang obor. Pencahayaan ini menghasilkan kesan menyeramkan sering digunakan untuk efek dramatis.



Gambar 2.15 *Lighting From Below*.

(Sumber: *Light for visual artist*, Yot, 2010)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA