

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film dan animasi mengaitkan sinematografi terutama pada pembentukan visual dan emosi dengan penggunaan warna (Patria, 2021, hlm. 2). Warna adalah elemen dari kehidupan sehari-hari dari teknologi yang berkembang serta memiliki sifat tersirat dari unsur filosofi, simbolisme, dan emosional seperti bentuk psikologi warna (Paski, 2021, hlm. 2). Pada dunia film, warna-warna dipakai untuk membangun suasana yang realistis serta suasana emosional pada suatu adegan.

Film-film juga memaparkan *color script* sebagai penyambungan suasana cerita yang ingin disampaikan dan penggunaan warna yang cocok untuk menyampaikan cerita tersebut. Secara teknis, prioritas *color script* bukan pada kualitas gambar, tetapi dampak penggunaan warna dari gambar tersebut pada cerita (Aditya, 2023, hlm. 44). Dengan melakukan observasi terhadap 6 film referensi, adanya penggunaan warna pada adegan *live-action* yang bersifat natural dan menyesuaikan pencahayaan lingkungan sedangkan animasi memiliki warna yang lebih terstruktur. Asumsi dari perbedaan penggunaan warna pada *live-action* dan animasi bahwa penerapan *color script* yang lebih terencana pada *live-action* dapat membantu visualisasikan emosi yang lebih jelas.

Hybrid pada animasi adalah kombinasi penggunaan antara dua atau lebih media untuk menciptakan karya gambar bergerak (Ghani dkk., 2023, hlm. 2). Animasi *hybrid* yang dimaksud oleh Ghani (2023, hlm. 3) yaitu penggunaan medium seperti *Computer-generated Imagery (CGI)* dan animasi tradisional 2D. Namun, salah satu contoh animasi *hybrid* adalah *The Enchanted Drawing* film oleh J. Stuart Blackton di mana dia menggunakan animasi *stop-motion* pada film bisu atau *silent film* (Ghani dkk., 2023, hlm. 2). Berdasarkan contoh tersebut, animasi *hybrid* tidak terbatas oleh teknologi komputer. Pada film pendek *hybrid Gitu Doang?*, kombinasi media yang digunakan adalah media *live-action*, animasi 2D, dan animasi 3D.

Film pendek *Gitu Doang?* menceritakan tentang kedua anak yang adu nasib satu sama lain. Karya ini dibuat untuk mengeksplorasi imajinasi kedua anak dalam proses pertemanan mereka dari kehidupan sehari-hari. Penulis berperan sebagai

perancang *color script* yang fokus dengan progres hubungan pertemanan antara kedua anak tersebut. Pembahasan warna pada penulisan ini diharapkan dapat memperjelas penggunaan warna untuk menyampaikan suatu emosi pada pembuatan film pendek *Gitu Doang*.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan warna dalam mendukung visualisasi emosi dalam film *hybrid Gitu Doang*?

Setelah mengetahui rumusan masalah, penulis menganalisis suasana warna berdasarkan *HSV (Hue, Saturation, Value)* dan psikologi warna yang tertera pada hasil *color script* pada proses pembuatan film pendek *Gitu Doang*. Untuk penulis mempersempit pembahasan supaya menghindari topik yang terlalu luas, penulis akan menganalisis *shot-shot* khusus bagian *live-action* seperti berikut dengan memperhatikan emosi yang ingin disampaikan:

- a. *Scene 2 shot 7* berupa adegan saat Dennis keluar dari rumah setelah dipanggil oleh Tiara, ibu Dennis. *Shot* ini adalah pengenalan Dennis pertama kali yang menggambarkan emosi Dennis yang dingin.
- b. *Scene 5A shot 1* berupa adegan saat Dennis dan Eric sibuk menggambar di ruang tamu Dennis. *Shot* ini bertujuan untuk menunjukkan emosi senang pada saat menggambar.
- c. *Scene 9 shot 4* berupa adegan saat Dennis bertemu dengan Eric yang terluka di rumah Eric setelah Dennis dan Eric berkelahi. *Shot* ini menunjukkan emosi ketidaknyamanan dalam bentuk konflik internal karena adanya dorongan di hati Dennis untuk berbicara dengan Eric namun hatinya merasa tidak nyaman.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penulisan ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan menerapkan pengetahuan yang didapat dalam proses perancangan warna yang mendukung visualisasi emosi dalam

film *hybrid Gitu Doang* pada adegan *live-action* berdasarkan *HSV (Hue, Saturation, Value)* dan psikologi warna melalui *color script*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. WARNA

Menurut Adams (2017, hlm. 10) warna adalah keturunan dari cahaya alami ataupun buatan. Intensitas cahaya berpengaruh dengan intensitas warna. Manusia melihat warna berdasarkan tiga warna reseptor: merah, hijau, biru. Dari ketiga warna tersebut, manusia dapat melihat warna yang tergolong dalam spektrum kasatmata (Adams, 2017, hlm. 10). Menurut Kuehni (2015, hlm. 1), warna dapat ditemukan dimana-mana dari hal kecil yang memicu ketenangan atau menarik perhatian penonton. Warna yang awalnya dipakai sebagai bentuk informasi dari dunia sekitar menjadi bentuk estetika berdasarkan seni, desain, dan kerajinan (Kuehni, 2015).

2.2. TEORI WARNA

Sejarah dari teori warna mulai dari akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20 yang ditandai oleh James Clerk Maxwell dari karya pada tahun 1860 yang meliputi perkembangan besar (Cakmak dkk., 2024). Cakman dkk. (2024. hlm. 7) menyatakan bahwa Maxwell menetapkan sebuah fungsi mengenai pencocokan warna berdasarkan mata manusia dengan mencampurkan tiga warna-warna primer dengan takaran tertentu yang menghasilkan persepsi warna yang cocok untuk semua spektrum warna. Penemuan ini direpresentasikan dengan kurva *RGB (Red, Green, Blue)* yang mengubah pemahaman fundamental terhadap persepsi warna dan bentuk representasi warna (Cakmak dkk., 2024. hlm. 7).