

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

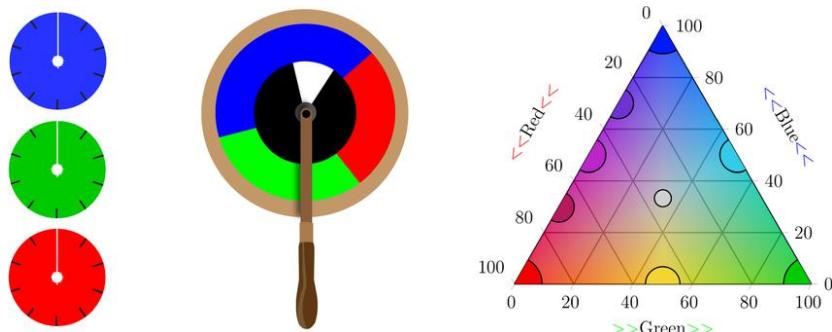
2. LANDASAN PENCIPTAAN

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).



Gambar 2.1 Struktur warna komposisi Maxwell (1860)
(Sumber: Julio Michael Stern, 2023)

Pada periode yang sama, teori warna masuk ke dalam dunia statistika, sains, dan visualisasi data yang menyambungkan persepsi warna kepada sistem penglihatan visual manusia. Sekarang, teori warna memberikan jembatan dari sejarah sampai inovasi modern yang lanjut melebihi batasan untuk memasuki semua aspek kultur visual. Teknologi sekarang sudah memberikan cara untuk memainkan warna secara digital yang memperluas jangkauan warna yang terdapat pada roda warna tradisional (Cakmak dkk., 2024. hlm. 7).

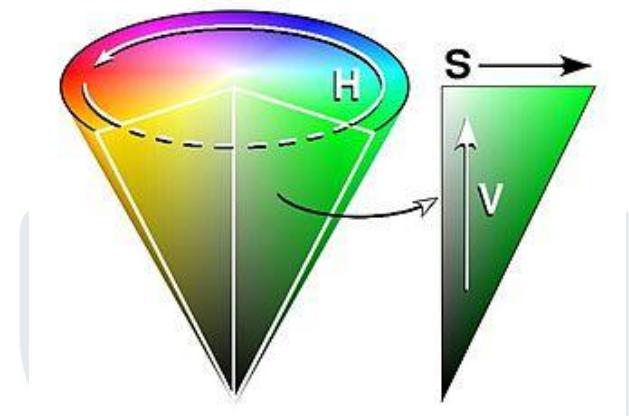
Bidang teori warna sekarang sudah mencakupi warna pada aspek psikologi dan budaya. Pada aspek-aspek tersebut, warna dieksplorasikan berdasarkan emosi yang diberikan, persepsi yang ditunjukkan, serta pesan yang dapat disampaikan. Teori warna menjadi disiplin berkembang dan dinamis yang mencerminkan keberagaman kreativitas dan pengalaman manusia (Cakmak dkk., 2024. hlm. 7).

2.3. HUE, SATURATION, VALUE (HSV)

Warna dapat direpresentasikan dalam model matematika menjadi tiga atau empat komponen warna yang berbeda menjadi ruang warna (*color space*). Ruang warna ini menjelaskan bagaimana warna direpresentasikan secara spesifik dari komponen-komponen ruang warna tersebut yang dipakai untuk mempelajari bagaimana setiap spektrum warna terbentuk secara akurat (Kurniastuti dkk., 2022, hlm. 2).

Ruang warna *HSV* representasikan *hue*, *saturation*, dan *value*. Ruang warna *HSV* berkorelasi dekat dengan persepsi warna pada manusia sehingga ruang warna *HSV* cocok untuk merepresentasikan visual persepsi pada manusia (Kang dkk., 2021).

hlm. 4). *Hue* adalah komponen pertama warna yang mengindikasikan tipe warna seperti warna merah, kuning, atau biru yang ditulis berdasarkan derajat dari 0 sampai 360 di mana 0 derajat adalah merah, 60 derajat adalah kuning, 120 derajat adalah hijau, 180 derajat adalah *cyan*, 240 derajat adalah biru, dan 300 derajat adalah magenta (Kurniastuti dkk., 2022, hlm. 2). Kurniastuti dkk. (2022, hlm. 2) juga menyebut mengenai *Saturation* yang diartikan sebagai komponen kedua warna yang mengukur kemurnian pada suatu warna dan diukur dari 0 sampai 1 menunjukkan warna keabu-abuan dengan 0 menunjukkan abu-abu dan 1 menunjukkan warna murni. Namun, Kang dkk. (2021, hlm. 4) menyatakan bahwa *saturation* diukur dari 0% sampai 100%. *Value* adalah komponen ketiga yang mengukur keterangan dari suatu warna yang diukur dari 0% sampai 100% dengan 0% terlihat paling gelap dan 100% terlihat paling terang (Kurniastuti dkk., 2022, hlm. 2).



Gambar 2.2 Visualisasi HSV
(Sumber: datacadamia.com, 2024)

2.4. PSIKOLOGI WARNA

Warna bisa diasosiasikan dengan emosi manusia yang dapat diukur sehingga menghasilkan bentuk hubungan antara persepsi material dan dimensi persepsi (Lukmanto, 2020, hlm. 80). Menurut Ferreira Júnior (2015) yang dikutip oleh Dantas dkk. (2022. hlm. 2), psikologi warna mempelajari pengaruh satu atau banyak warna yang terdapat pada pikiran manusia dan mengetahui sensasi dari

lingkungan serta bagaimana persepsi mereka berubah berdasarkan lingkungan sekitar. Dalam film dan televisi, penggunaan warna yang digunakan terus menerus dapat membentuk sebuah bahasa untuk bercerita melalui karya film dan animasi (Jiang, 2022. hlm. 70).

Tabel 2.1 Psikologi Warna

Warna	Asosiasi	Positif	Negatif
Merah	Api, darah	Cinta, antusias, kekuatan	Marah, pertarungan, kejam
Kuning	Matahari	Idealisme, bijaksana, optimis	Cemburu, pengecut, waspada
Biru	Laut, langit	Pengetahuan, damai, setia	Kesedihan, dingin, terlepas
Hijau	Tanaman	Kejujuran, pertumbuhan, masa muda	Iri, racun, pemula
Ungu	Kekayaan, spiritualitas	Kaya, imajinasi, inspirasi	Berlebihan, gila, kejam
Oranye	Kemarau, sitrus	Energi, stimulan, sosial	Kekasaran, berisik, tren
Hitam	Malam, kematian	Serius, misterius, otoritas	Ketakutan, jahat, duka cita
Putih	Terang, kemurnian	Kesempurnaan, kebersihan, kepolosan	Isolasi, kerapuhan
Abu-abu	Netralitas	Seimbang, keamanan, kedewasaan	Ambigu, tua, kesedihan

(Diadaptasi dari Color Design Workbook (2017, hlm. 26-31))

Penggunaan warna dalam film dan animasi bersifat sangat luas dengan ekspektasi penonton terhadap transmisi emosional. Penerapan warna untuk mengekspresikan emosi dari sebuah karya memiliki keterikatan kuat secara subjektif dan bentuk fiksi dari cerita dan gambar. Maka dari itu, warna sebagai

media komunikasi memiliki kesan subjektif secara personal yang kuat yang dikatakan sebagai simbol ekspresi berdasarkan sutradara sendiri (Jiang, 2022. hlm. 70).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang digunakan dengan penulis adalah metode kualitatif dengan menganalisis berbagai adegan dari film dan animasi yang sudah tayang untuk mengaplikasikan ke dalam film *Gitu Doang*. Metode pengumpulan data diutamakan dari observasi karya terutama dari film dan animasi yang memiliki konsep warna dan konteks cerita yang mendekati serta menggunakan studi literatur untuk mendapatkan bukti konkret yang lebih dalam terhadap alasan penggunaan warna tersebut dan efek psikologi warna tersebut.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Gitu Doang? adalah sebuah film fiksi dengan durasi 13 menit dengan format 4K dalam rasio 16:9 yang menggunakan *output .mp4*. Film ini memiliki unsur *hybrid* yang diliputi oleh *live-action*, animasi 2D, dan animasi 3D. Penggunaan Animasi 2D pada cerita ini yaitu meragakan karakter fiksi yang tidak dapat dilakukan secara teknis yaitu sebuah robot serta meragakan ulang karakter yang sudah punah yaitu dinosaurus spesies Tyrannosaurus Rex. Animasi 2D dipakai untuk kesan imajinasi anak-anak yang luas dan Animasi 3D dipakai sebagai pendukung dunia imajinasi anak-anak dalam mempengaruhi kedua karakter utama yang suka menggambar secara dua dimensi.

Gitu Doang? menceritakan persahabatan kedua protagonis anak laki-laki berusia 10 tahun bergenre *slice-of-life*, komedi, dan drama. Film ini mengeksplorasi cara pertemanan anak-anak melalui konflik yaitu mengenai validasi dan pengaduan nasib. Genre *slice-of-life* dicantumkan karena cerita *Gitu Doang?* adalah cerita kehidupan keseharian dari kedua protagonis yang mencantumkan drama sebagai perwujudan konflik utama dan titik puncak dari cerita *Gitu Doang?*. Untuk