

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

memperingankan konflik, unsur komedi diwujudkan dalam naskah di setiap konflik di mana mereka mengadu nasib satu sama lain.

Referensi utama yang digunakan dalam film *Gitu Doang?* yaitu dari video Youtube TomSka sebagai acuan dari penceritaan film keseluruhan, *Chuunibyou Demo Koi Ga Shitai* (2012) sebagai penulisan naskah, *Jumbo* (2025) sebagai referensi dari karakter serta konflik cerita.

### **3.2.1 PRA PRODUKSI**

#### **1. Ide atau Gagasan**

Pada fase *development*, pembuatan karya diawali dari Venera Visions melakukan *brainstorming* beberapa ide dari pembuatan cerita pendek yang berawal dari ide kebohongan atau berbohong. Dari kumpulan-kumpulan *brainstorming* tersebut akhirnya disimpulkan bahwa ide-ide yang dimiliki oleh Venera Visions yaitu mengenai adu nasib yang berasal dari kebohongan kedua karakter yang akan adu satu sama lain. Ide adu nasib menjadi inti ide yang dipakai sampai fase pra produksi yang awalnya memiliki judul *Mending Kamu* dan diubah menjadi *Gitu Doang*. Setelah masuk ke pra produksi, naskah *Gitu Doang* dibuat dan melewati beberapa revisi. Naskah tersebut akan menjadi dukungan utama untuk membuat *color script*.

#### **2. Observasi**

Pada saat bersamaan, observasi dari beberapa film dilakukan secara individu. Dari beberapa film yang ditonton, ada 6 film yang dipakai sebagai bahan acuan analisis warna dominan tiap adegan yang dipilih serta acuan bentuk adegan dengan warna-warna yang mendekati untuk pembuatan *storyboard*. Pada perancangan *color script* untuk *Gitu Doang*, warna tiap adegan disetarakan selama satu *scene* dan perubahan terjadi secara perlahan seperti pada pergantian *scene* sebagai bentuk pergantian emosi yang dialami dari kedua protagonis.

##### **a. Scene 2 shot 7**

*Scene 2 shot 7* ini menjadi pengenalan pertama kali dari salah satu protagonis, yaitu Dennis. Untuk referensi film yang digunakan yaitu film *The Death & Life of John F. Donovan* (2019) dan *Cowboy Bebop: The Movie* (2001).



Gambar 3.1 *The Death & Life of John F. Donovan* (2019)  
(Diadaptasi dari Dolan (2019))

Adegan pada gambar 3.1 menunjukkan anak kecil bernama Rupert Turner yang sedang berjalan di bawah hujan. Dari suasana yang secara *setting* dingin karena hujan dan Rupert berjalan dengan santai dapat dipakai sebagai referensi penggunaan warna pada untuk bagian *live-action* dari film *Gitu Doang*. Narasi dari adegan ini adalah Rupert Turner melarikan diri dari ibunya pada musim hujan. Warna yang diambil dari film *The Death & Life of John F. Donovan* (2019) berdasarkan dari warna lingkungan yang didominasi dengan warna hijau. Berdasarkan teori dari buku *Color Design Workbook* (2017), warna biru yang tertera dari adegan tersebut menunjukkan suasana yang dingin. Namun, dingin pada adegan ini juga menggambarkan sifat dingin karena Rupert Turner yang melarikan diri (*Color Design Workbook*, 2017).

Tabel 3.1 Hasil analisis shot dari *The Death & Life of John F. Donovan* (2019)

<b>Palet warna <i>The Death &amp; Life of John F. Donovan</i> (2019)</b> (coolors.com, 2025)	<div>100, 43, 3</div> <div>199, 85, 13</div> <div>201, 90, 12</div> <div>200, 88, 27</div> <div>204, 84, 36</div> <div>204, 81, 44</div> <div>208, 64, 62</div> <div>207, 53, 72</div>
<b>Rata-rata <i>hue</i></b>	202,5
<b>Rata-rata <i>saturation</i></b>	82,5
<b>Rata-rata <i>value</i></b>	31,5

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil dari tabel 3.1, rata-rata *hue* yang didapatkan berdasarkan palet warna tersebut adalah 202,5 yang menonjol di rona warna biru. Rata-rata *saturation* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 82,5 yang dikategorikan tinggi.

Rata-rata *value* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 31,5 yang nilainya rendah yang membuat suasana terasa lebih gelap. Gambar 3.1 menekan orang-orang dalam adegan tersebut dalam bentuk siluet yang dominan di warna hitam.

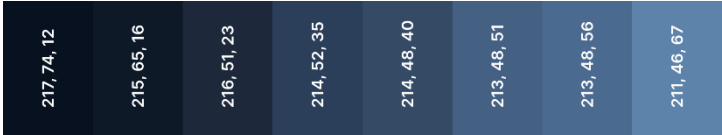
Adegan *The Death & Life of John F. Donovan* (2019) ini diambil karena konteks warna yang sesuai, yaitu sifat dingin dari protagonis, serta fokus dengan karakter anak kecil menjauhi kamera. Elemen yang dapat diambil dari *shot* tersebut yaitu referensi penggunaan warna dan palet warna pada adegan *live-action* yang diadaptasikan ke dalam *color script* film *Gitu Doang*.



Gambar 3.2 *Cowboy Bebop: The Movie* (2001)  
(Diadaptasi dari Watanabe (2001))

Adegan pada gambar 3.2 memiliki aksi di mana Spike berjalan menjauhi kamera yang dipakai sebagai referensi *storyboard* untuk film *Gitu Doang* pada *scene 2 shot 7*. Warna yang tertera dalam adegan ini adalah warna biru di seluruh aspek *shot* ini dengan kontras warna hitam yang dipakai oleh Spike Spiegel. Adegan ini termasuk dari pembukaan yang digunakan pada *Cowboy Bebop: The Movie* (2001). Menurut *Color Design Workbook* (2017), salah satu makna dari warna biru yaitu kedinginan. Kedinginan yang dimaksud pada adegan ini adalah sifat dingin dari karakter Spike Spiegel yang muncul dalam adegan tersebut.

Tabel 3.2 Hasil analisis shot dari *Cowbow Bebop: The Movie* (2001)

Palet warna <i>Cowbow Bebop: The Movie</i> (2001) (coolors.com, 2025)	
Rata-rata <i>hue</i>	214,125
Rata-rata <i>saturation</i>	49,5
Rata-rata <i>value</i>	37,5

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil dari tabel 3.2, rata-rata *hue* yang didapatkan berdasarkan palet warna tersebut adalah 214,125 yang nilainya menunjukkan di rona warna biru. Rata-rata *saturation* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 49,5 yang dikategorikan sedang yang dipakai di keseluruhan *shot* tersebut. Rata-rata *value* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 37,5 yang nilainya rendah untuk menekan siluet Spike yang memiliki nilai *value* paling gelap (12) di antara warna biru yang nilainya cukup tinggi (67).

Adegan *Cowbow Bebop: The Movie* (2001) ini diambil karena warna yang lebih seragam daripada *The Death & Life of John F. Donovan* (2019), yaitu dominan di warna biru tanpa ada warna lain, serta memiliki kesamaan gerakan dari karakter Dennis yaitu berjalan menjauhi kamera dari belakang. Elemen yang dapat diambil dari *shot* tersebut yaitu referensi penggunaan palet warna dan kontras gelap terang yang dipakai ke dalam *color script* dalam film *Gitu Doang*.

#### b. Scene 5A shot 1

*Scene 5A shot 1* menunjukkan kelengangan pertemanan Dennis dan Eric yang sedang menggambar. Dua film referensi yang digunakan yaitu film *Call Me by Your Name* (2017) dan *Hello World* (2019).





Gambar 3.3 *Call Me by Your Name* (2017)  
(Diadaptasi dari Guadagnino (2017))

Adegan pada gambar 3.3 dipilih karena warna yang cukup menyatu dengan dua karakter yang duduk. Hal tersebut memiliki gambaran adegan yang cocok untuk film *Gitu Doang* terutama untuk *scene 5A shot 1*. Adegan pada film *Call Me by Your Name* (2017) menggambarkan Elio dan Oliver sedang duduk di mana Oliver sedang membaca surat dan Elio sedang membaca buku. Berdasarkan *HSV*, warna *hue* yang muncul adalah warna kuning. Warna kuning menjadi patokan utama dalam analisis psikologi warna. Menurut *Color Design Workbook* (2017), salah satu lambang dari warna kuning adalah kesenangan dan optimisme yang secara tersirat menunjukkan bentuk optimisme.

Tabel 3.3 Hasil analisis shot dari *Call Me by Your Name* (2017)

<b>Palet warna <i>Call Me by Your Name</i> (2017) (coolors.com, 2025)</b>	<div> <div>43, 33, 29</div> <div>38, 26, 34</div> <div>72, 12, 34</div> <div>67, 24, 59</div> <div>62, 19, 67</div> <div>74, 17, 70</div> <div>84, 14, 75</div> <div>100, 14, 96</div> </div>
<b>Rata-rata <i>hue</i></b>	67,5
<b>Rata-rata <i>saturation</i></b>	19,875
<b>Rata-rata <i>value</i></b>	58

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil dari tabel 3.3, rata-rata *hue* yang didapatkan berdasarkan palet warna tersebut adalah 67,5 yang nilainya menunjukkan di rona warna kuning. Rata-rata *saturation* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 19,875 yang dikategorikan sangat rendah yang menghasilkan warna cenderung ke warna abu-abu pada *shot* tersebut. Rata-rata *value* yang didapatkan dari palet warna tersebut

adalah 58 yang nilainya sedang. Berdasarkan hasil palet warna, nilai *value* lebih banyak di atas 50 sehingga memicu warna yang lebih putih atau terang secara keseluruhan.

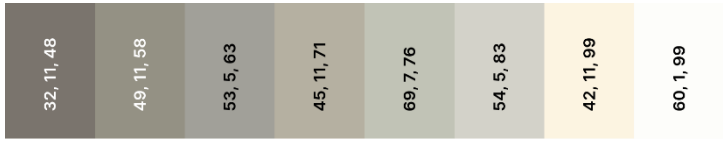
Adegan *Call Me by Your Name* (2017) ini diambil karena konteks adegan yang mendekati, yaitu dua karakter yang sedang membaca dan duduk bersama seperti Dennis dan Eric yang sedang duduk dan menggambar. Elemen yang dapat diambil dari *shot* tersebut yaitu referensi penggunaan warna yang lebih dominan pada adegan *live-action* yang diadaptasikan ke dalam *color script* film *Gitu Doang*.



Gambar 3.4 Hello World (2019)  
(Diadaptasi dari Itō (2019))

Adegan pada gambar 3.4 diambil karena adegan sederhana kedua karakter kedua karakter di dalam ruangan sedang berbicara yang juga memiliki persamaan pada film *Gitu Doang* untuk *scene 5A*. Selain itu, adegan ini memiliki warna yang cerah secara keseluruhan walaupun terdapat latar belakang buku. Adegan ini menunjukkan Naomi dan Ruri yang sedang beristirahat di perpustakaan. Warna yang diambil dari palet warna yaitu warna suasana dari *shot* tersebut yang lebih cenderung ke warna putih. Warna *hue* yang tertera dalam adegan tersebut menunjukkan warna kuning. *Color Design Workbook* (2017) menyatakan bahwa kuning melambangkan kesenangan atau optimisme. Optimisme yang dimaksud di adegan ini adalah Naomi memberikan semangat kepada Ruri setelah dia terjatuh.

Tabel 3.4 Hasil analisis shot dari Hello World (2019)

Palet warna Hello World (2019) (coolors.com, 2025)	
Rata-rata <i>hue</i>	51
Rata-rata <i>saturation</i>	9
Rata-rata <i>value</i>	73,5

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil dari tabel 3.4, rata-rata *hue* yang didapatkan berdasarkan palet warna tersebut adalah 51 yang nilainya menunjukkan di rona warna kuning. Rata-rata *saturation* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 9 yang nilainya sangat rendah sehingga palet warna cenderung abu-abu. Rata-rata *value* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 73,5 yang nilainya tinggi sehingga palet warna memicu ke warna abu-abu.

Adegan *Hello World* (2019) ini diambil karena referensi warna yang natural dari film animasi dengan pencahayaan yang cerah dan komposisi kamera yang mendekati adegan *scene 5A shot 1* dan latar yang mendekati yaitu di sebuah ruangan yang memiliki sofa. Elemen yang dapat diambil dari *shot* tersebut yaitu referensi penggunaan warna, pencahayaan, dan palet warna yang dipakai ke dalam *color script* dalam film *Gitu Doang*.

#### c. *Scene 9 shot 4*

*Scene 9 shot 4* menunjukkan Dennis yang bertemu dengan Eric setelah bermusuhan dan sekarang berhadapan kembali. Referensi film yang dipakai adalah *The Square* (2017) dan *Summer Ghost* (2021).





Gambar 3.5 *The Square* (2017)  
(Diadaptasi dari Östlund (2017))

Adegan pada gambar 3.5 memiliki warna yang gelap dan di dalam ruang yang memiliki kecocokan untuk film *Gitu Doang* di *scene 9* yang juga memiliki latar di dalam ruang tidur. Adegan ini menceritakan Christian yang sedang duduk di kasur melihat pintu. Palet warna yang diambil sangat dominan dengan coklat yang merupakan warna oranye dengan nilai saturasi yang menengah dan nilai *value* rendah. *Color Design Workbook* (2017) menyebut bahwa oranye melambangkan berisik pada segi psikologi warna. Konteks berisik pada adegan ini adalah bentuk ketidaknyaman yang dialami oleh Christian saat melihat arah pintu.

Tabel 3.5 Hasil analisis shot dari *The Square* (2017)

Palet warna <i>The Square</i> (2017) (coolors.com, 2025)	16, 75, 14	26, 75, 25	25, 82, 28	19, 86, 28	33, 76, 28	33, 68, 30	32, 69, 41	37, 45, 40
Rata-rata <i>hue</i>	32,5							
Rata-rata <i>saturation</i>	75							
Rata-rata <i>value</i>	28							

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil dari tabel 3.5, rata-rata *hue* yang didapatkan berdasarkan palet warna tersebut adalah 32,5 yang nilainya menunjukkan di rona warna oranye. Rata-rata *saturation* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 75 yang nilainya cukup tinggi. Rata-rata *value* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 28 yang nilainya sedang menuju rendah sehingga terlihat warna coklat.

Adegan *The Square* (2017) ini diambil karena latar yang sesuai yaitu kamar tidur serta konteks adegan yang mendekati, yaitu karakter yang sedang duduk di atas kasur dengan rasa ketidaknyamanan seperti Eric yang juga duduk dengan rasa tidak nyaman bertemu kembali dengan Dennis. Elemen yang dapat diambil dari *shot* tersebut yaitu referensi penggunaan warna bayangan pada adegan *live-action* yang diadaptasikan ke dalam *color script* film *Gitu Doang*.



Gambar 3.6 *Summer Ghost* (2021)  
(Diadaptasi dari Loundraw (2021))

Adegan pada gambar 3.6 memiliki latar tempat yang cocok untuk menggambarkan *scene 9* pada film *Gitu Doang* yaitu kamar tidur. Adegan dari *Summer Ghost* (2021) menceritakan Tomoya yang habis pulang dari sekolah. Adegan ini memiliki dominan warna oranye yang berasal dari cahaya matahari sore. *Color Design Workbook* (2017) menyatakan bahwa oranye melambangkan berisik. Berisik pada konteks adegan ini adalah bentuk keberisikan Tomoya secara internal akibat dipaksa untuk fokus dengan sekolah.

Tabel 3.6 Hasil analisis shot dari *Summer Ghost* (2021)

<b>Palet warna <i>Summer Ghost</i> (2021)</b> (coolors.com, 2025)	<div> <div>37, 57, 27</div> <div>33, 65, 48</div> <div>33, 62, 67</div> <div>39, 54, 65</div> <div>28, 74, 76</div> <div>33, 70, 75</div> <div>46, 19, 93</div> <div>49, 21, 97</div> </div>
<b>Rata-rata <i>hue</i></b>	35
<b>Rata-rata <i>saturation</i></b>	59,5
<b>Rata-rata <i>value</i></b>	71

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil dari tabel 3.6, rata-rata *hue* yang didapatkan berdasarkan palet warna tersebut adalah 35 yang nilainya menunjukkan di rona warna oranye. Rata-rata *saturation* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 59,5 yang nilainya sedang. Rata-rata *value* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 71 yang nilainya tinggi.

Adegan *Summer Ghost* (2021) ini diambil karena referensi warna yang hangat dan menunjukkan waktu sore, komposisi kamera yang mendekati adegan *scene 9 shot 4*, dan latar yang sesuai yaitu kamar tidur. Elemen yang dapat diambil dari *shot* tersebut yaitu referensi penggunaan warna, pencahayaan, dan palet warna yang dipakai ke dalam *color script* dalam film *Gitu Doang*.

### **3. Studi Pustaka**

Teori utama yang dipakai dalam pembuatan *color script* tersebut adalah mengenai psikologi warna berdasarkan buku berjudul *Color Design Workbook* (2017). Alasan penggunaan psikologi warna pada film *Gitu Doang* adalah untuk mendukung emosi yang ingin disampaikan kepada penonton secara tersirat. Teori pendukung yang dipakai dalam pembuatan *color script* yaitu teori *HSV* (*Hue, Saturation, Value*) dari Kang dkk. (2021) dan Kurniastuti dkk. (2022). *HSV* dipakai terutama secara teknis untuk mempersempit pemilihan warna yang didominasi untuk menyesuaikan makna berdasarkan psikologi warna serta menjadi patokan warna pada saat pembuatan *color script* berdasarkan hasil observasi. Kedua teori dipakai untuk memaksimalkan pembuatan *color script* agar cerita dapat tersampaikan hanya dengan penggunaan warna sendiri.

### **4. Eksperimen dan eksplorasi**

Setelah mengetahui patokan warna untuk pembuatan *color script* berdasarkan hasil observasi, *color script* dibuat berdasarkan *storyboard* yang tersedia.



*Gambar 3.7 Storyboard Scene 5A Shot 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)*

Untuk proses penentuan warna awal, penggunaan warna masih menyesuaikan referensi dari desain karakter Dennis dan Eric serta desain lingkungan ruang tamu Dennis. Warna suasana masih diwarnai dengan suasana yang natural.



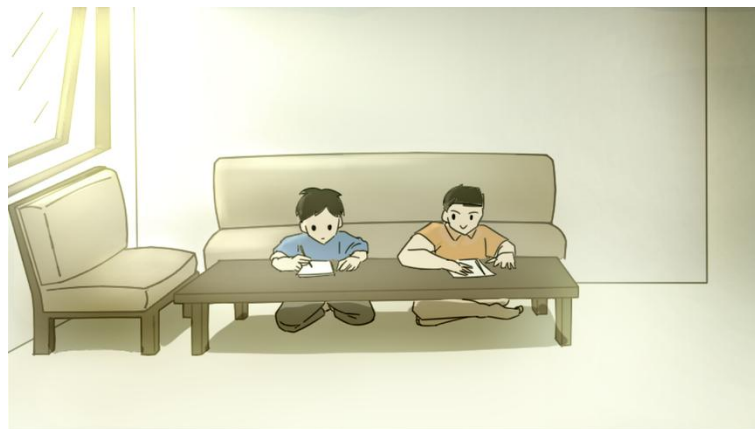
*Gambar 3.8 Base color scene 5A shot 1 versi 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)*

Untuk memberikan bayangan dan cahaya dasar, digunakan fitur dalam aplikasi *Clip Studio Paint* yaitu *blend mode*. *Blend mode* pada fase awal ini dipakai untuk mempertahankan warna awal supaya menjaga kesan suasana warna yang natural.



Gambar 3.9 Color script scene 5A shot 1 versi 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu, adanya bentuk eksperimen dan eksplorasi berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya untuk mencapai warna yang diinginkan. Eksperimen dan eksplorasi pada konteks *scene 5A shot* adalah pergantian warna properti, penggunaan beberapa *blend mode* pada aplikasi *Clip Studio Paint*, penambahan efek pencahayaan tambahan untuk menunjukkan waktu serta penyesuaian warna dengan referensi.



Gambar 3.10 Color script scene 5A shot 1 versi terakhir  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.2.2 PRODUKSI

Proses produksi pada *color script* dimulai dari membaca naskah yang tersedia. Tiap babak akan ada beberapa *scene* sehingga harus memastikan kembali emosi-emosi yang ingin ditekan pada tiap *scene* kemudian dikelompokkan kembali menjadi satu berdasarkan struktur tiga babak yang dipakai dalam penulisan naskah. Kemudian,

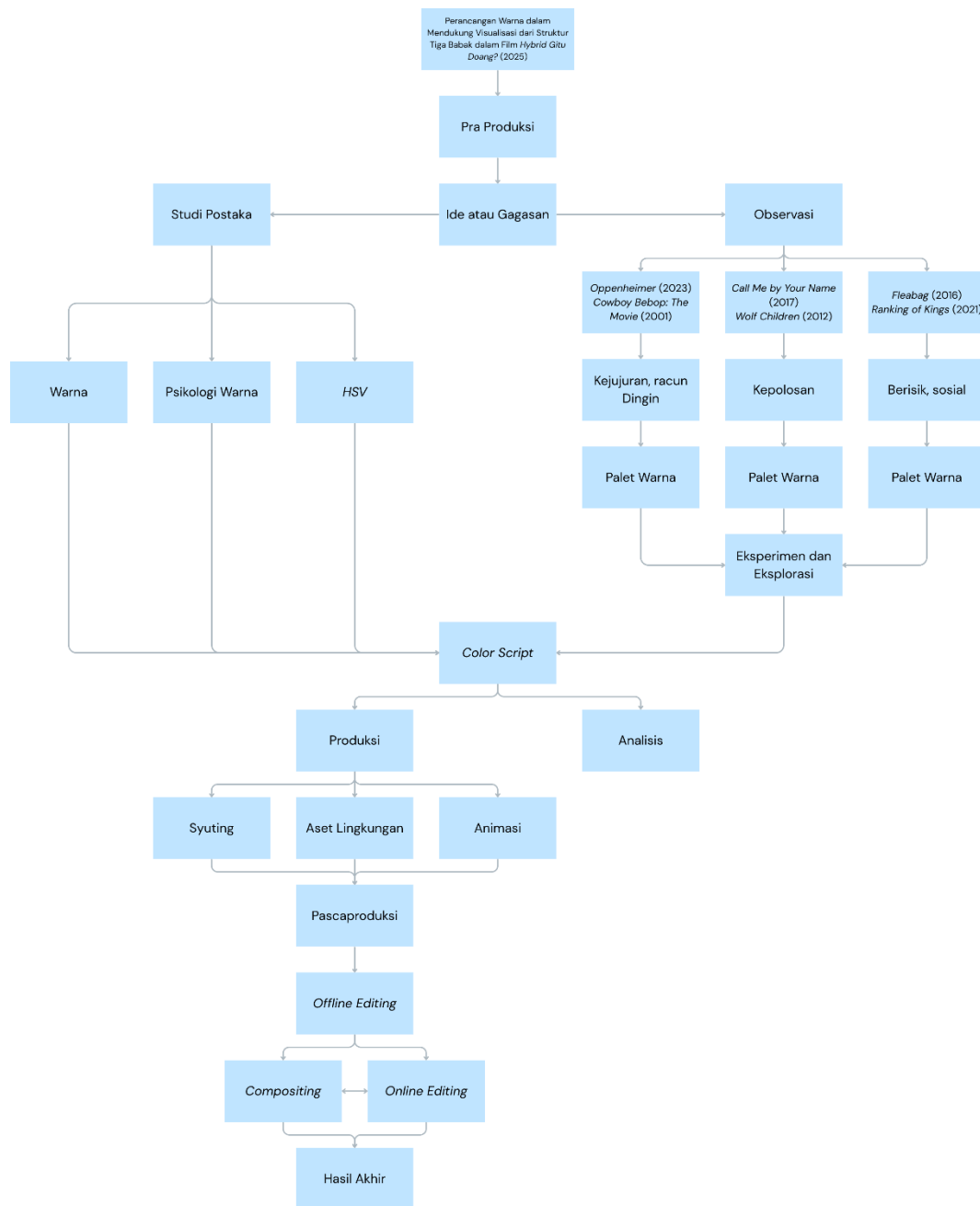


dipilih beberapa *shot* dari tiap *scene* untuk dimasukkan ke dalam *color script*. Pembuatan *color script* juga disesuaikan berdasarkan teori psikologi warna dan *HSV* serta hasil-hasil observasi pada saat proses eksperimen dan eksplorasi terhadap semua *shot* dalam *color script*.

Waktu pembuatan *color script*, lokasi syuting masih belum ditentukan secara pasti. Maka dari itu, direktor memutuskan untuk membuat *setting* sementara dalam bentuk 3D yang dinamakan “*mock-up setting*” yang diutamakan untuk pembuatan *storyboard* yang juga dilanjutkan untuk pembuatan *color script*. *Color script* dibuat dengan *Clip Studio Paint* dengan menyatukan beberapa *shot* ke dalam satu kanvas untuk mempermudah penyamaan atau penyatuan warna dan transisi warna setiap perpindahan *scene*. Pembuatan *color script* memprioritaskan warna suasana dibandingkan warna dari keseluruhan aspek seperti warna karakter dan warna properti karena hasil akhir yang akan dikeluarkan adalah dalam bentuk *live-action* yang memiliki kemungkinan hasil akhir yang berbeda. Warna karakter terutama pakaian dibuat secara konsisten berdasarkan desain karakter dari Dennis dan Eric. Untuk warna properti secara produksi dan keuangan tidak dapat menggantikan properti besar seperti meja besar, kursi, sofa, dll.

### 3.2.3 PASCAPRODUKSI

Pascaproduksi dalam film *Gitu Doang* juga dipisah menjadi dua yaitu departemen film dan departemen animasi. Pada departemen film, ada *offline editing* yang menggabungkan semua *shot* menjadi satu berdasarkan tiap *scene* sebelum digabungkan menjadi satu film pendek dan *online editing* yang akan melibatkan koreksi warna, penambahan efek visual, dan efek suara. Pada departemen animasi, *compositing* dilakukan untuk memasukkan animasi-animasi ke dalam *live-action*. *Compositing* dilakukan bersamaan dengan *online editing*. *Software* yang dipakai dalam pascaproduksi adalah *Adobe After Effects* dan *Adobe Premiere Pro*.



Gambar 3.11 Skema perancangan Gitu Doang? (2025)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)