

saturation yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 60 yang nilainya sedang menuju tinggi. Rata-rata *value* yang didapatkan dari palet warna tersebut adalah 46,5 yang nilainya sedang. Hasil nilai *saturation* dan *value* masih mendekati rata-rata nilai diantara film-film observasi tersebut.

5. SIMPULAN

Dari proses penelitian di atas, maka untuk merancang warna yang mendukung visualisasi emosi pada film *Gitu Doang* maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. *Scene 2 shot 7* memiliki pesan bahwa Dennis memiliki sifat yang dingin. Penggunaan referensi dari *The Death & Life of John F. Donovan* (2019) dan *Cowboy Bebop: The Movie* (2001) mendapatkan nilai *hue* yang biru dengan *saturation* yang rendah serta *value* yang tinggi. Dengan *shot* yang dominan warna biru, warna biru mendukung emosi Dennis yang dingin dengan awal pengenalan Dennis kepada Eric.
- b. *Scene 5A shot 1* memiliki pesan bahwa Dennis dan Eric sedang menggambar bersama dengan senang. Penggunaan referensi dari *Call Me by Your Name* (2017) dan *Hello World* (2019) mendapatkan nilai *hue* yang kuning dengan *saturation* yang rendah serta *value* yang tinggi. Warna kuning menjadi lambang kesenangan yang mendukung emosi kesenangan Dennis dan Eric di *scene 5A shot 1*.
- c. *Scene 9 shot 4* memiliki pesan bahwa Dennis merasa ketidaknyamanan bertemu dengan Eric setelah mereka bertengkar. Penggunaan referensi dari *The Square* (2017) dan *Summer Ghost* (2021) mendapatkan nilai *hue* yang oranye dengan *saturation* dan *value* yang sedang. Warna oranye melambangkan berisik yang dipakai secara emosional dalam Dennis untuk menunjukkan emosi ketidaknyamanan Dennis akibat konflik internal secara batin yang dialaminya.

Perancangan warna pada bagian *live-action* berdasarkan *color script* dapat mendukung visualisasi emosi dalam film *hybrid Gitu Doang?* dengan menggunakan suasana warna menggunakan teori *HSV (Hue, Saturation, Value)* dan psikologi warna. Perancangan warna dalam film *hybrid Gitu Doang?* juga menggambarkan pertemanan dari Dennis dan Eric pada keseluruhan cerita.

Penelitian ini sangat terbatas karena penggunaan warna yang kurang maksimal berdasarkan *color script* dengan hasil akhir yang berwujud *live-action*. Hal ini terjadi karena beberapa *shot* dari hasil *color script* mengalami perubahan atau penyesuaian pada saat tahap syuting. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki potensi dalam eksplorasi perancangan warna pada film *hybrid* lainnya serta sebagai referensi perancangan warna dalam membangun emosi karakter maupun cerita melalui *color script*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adams, S. (2017). *Color Design Workbook: New, Revised Edition: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers.
- Aditya, C. (2023). Examining Color Intensity Shift in Animated Films for the Development of the “Color Script Generator” Application. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 10(1), Article 1.
<https://doi.org/10.24821/ijcas.v10i1.6755>
- Cakmak, M. C., Shaik, M., & Agarwal, N. (2024). Emotion Assessment of YouTube Videos using Color Theory. *Proceedings of the 2024 9th International Conference on Multimedia and Image Processing*, 6–14.
<https://doi.org/10.1145/3665026.3665028>