

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 Teori Warna

*Hue* adalah identitas dari sebuah warna, sebagai contoh merah, hijau, biru. *Hue* adalah dasar awal dari warna itu sendiri. Teori Leonardo da Vinci tentang warna (*color wheel*) menggambarkan dua puluh empat warna yang terdiri dari warna primer (merah, kuning, biru) hingga warna tersier. *Hue* dalam sebuah komposisi bertugas memberikan tonalitas. Dengan mencampur *hue*, warna mampu memberikan kesan visual yang berbeda (Feisner & Reed, 2014).

*Hue* terbagi menjadi tiga, yaitu primer, sekunder, dan tersier. *Hue* primer memiliki sifat yang stabil dan kontras, namun memiliki sifat yang dominan. Ketika menggabungkan *hue*, terdapat beberapa faktor yang sangat mempengaruhi hasil. Warna primer sangat kontras, tetapi ketika ditaruh dalam area yang besar, menyebabkan warna tersebut menjadi satu-satunya fokus. Sehingga diperlukan *hue* sekunder dan tersier (Feisner & Reed, 2014).

Selain *hue*, terdapat 2 komponen penting lain dalam menciptakan karakter warna yang berkarakter, 2 komponen tersebut adalah *saturation* dan *value*. *Saturation* mengarah pada intensitas dari warna. Warna yang memiliki saturasi tinggi akan terlihat lebih *vivid*, sebaliknya berkurangnya saturasi menciptakan warna yang mendekati abu-abu. Warna yang memiliki saturasi tinggi akan menghasilkan perasaan kesenangan dan respon positif pada audiens dibandingkan dengan yang dikurangi saturasinya sebanyak 50%. Sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi saturasi sebuah warna, semakin positif juga respon yang didapat (Lin et al., 2024).

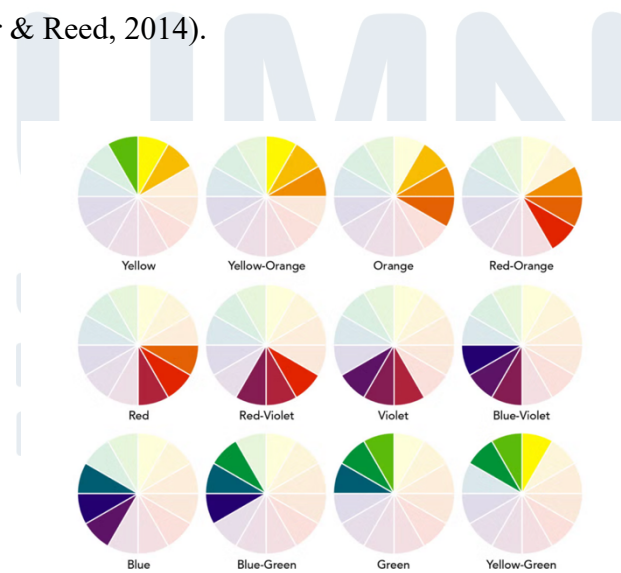
*Value* adalah komponen terakhir dari HSV, *value* adalah seberapa gelap atau terang sebuah warna. *Value* tidak serta merta berdiri sendiri, dalam pemilihan tiap warna, setiap komponen berperan penting, jika *hue* memberikan identitas warna itu sendiri (merah, biru, kuning), saturasi memberikan seberapa besar intensitas warna yang diinginkan. Meski begitu, pengaruh saturasi dalam memberikan respon positif juga dipengaruhi oleh *value* (Song et al., 2025).

Penggunaan warna yang lebih terang diasosiasikan dengan perasaan yang lebih positif, sedangkan penggunaan warna yang lebih gelap diasosiasikan dengan perasaan yang negatif dan berat. Dalam proses pemilihan warna, dapat dikatakan bahwa saturasi tinggi dengan *value* tinggi menghasilkan warna dengan respon paling positif dan aktif, sedangkan warna dengan saturasi rendah dan *value* rendah menghasilkan warna dengan respon paling negatif dan pasif (Song et al., 2025).

### 2.1.1 *Color Harmony*

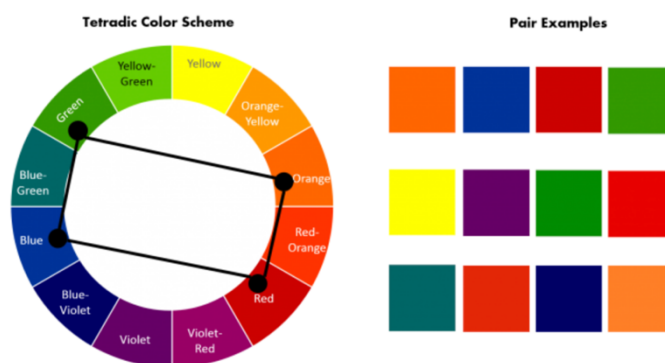
Harmoni warna adalah sebuah proses aplikasi warna dimana warna-warna yang dipilih menghasilkan sebuah perpaduan yang menyatu. Sama seperti musik, dimana beberapa not disatukan untuk menciptakan sebuah *chord* yang bersifat harmonis, harmonisasi warna bertujuan untuk menyatukan warna-warna menjadi sebuah kesatuan warna yang pas (Feisner & Reed, 2014).

Warna analogous adalah komposisi warna yang bersifat berjajar, sebagai contoh biru, ungu, dan pink. Penggunaan komposisi ini memberikan *color balance* yang datar dan halus. Hal ini dikarenakan warna yang berjajar berbentuk seperti gradiasi warna. Penggunaan warna analogous memberikan kesan kesatuan dalam sebuah gambar (Feisner & Reed, 2014).



Gambar 2.1. gambar skema warna analogous. Sumber <https://www.elledecor.com/design-decorate/color/a27793858/analogous-color-scheme/>

Dalam harmonisasi warna, terdapat teori komposisi warna lain yang mencakup cara aplikasi warna yang berbeda. Seperti komplementer, *tetradic*, dan *triadic*. Komposisi warna komplementer adalah proses penggunaan 2 warna yang bersebrangan di *color wheel*. Penggunaan komposisi ini bertujuan untuk menghasilkan warna yang sangat kontras, sedangkan penggunaan komposisi warna *tetradic* menggunakan 4 warna yang sama jarak didalam *color wheel*. Penggunaan komposisi warna ini menghasilkan sebuah *shot* yang kaya warna, meski begitu, perlu dipahami bahwa penggunaan warna *tetradic* yang mengambil 4 warna memiliki resiko warna-warna tersebut saling bertabrakan. Sehingga diperlukan manajemen warna yang baik, agar hierarki antar warna jelas dan tertata dengan baik (Feisner & Reed, 2014).



Gambar 2.2. gambar skema warna tetradic. Sumber: [https://www.slideteam-net.translate.goog/blog/color-wheel-choose-right-color-scheme-powerpoint-slides?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=imgs](https://www.slideteam-net.translate.goog/blog/color-wheel-choose-right-color-scheme-powerpoint-slides?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=imgs).

Warna Triadic adalah komposisi warna yang menggunakan 3 warna yang sama jarak dalam sebuah *color wheel*. Warna triadic menghasilkan warna yang kontras, serta memberikan hierarki yang jelas antara warna *warm & cold*. Dua dari ketiga warna pada komposisi ini akan menjadi warna *cold*, atau warna *warm*. Menghasilkan dominansi antara *warm & cold* yang jelas (Feisner & Reed, 2014).



Gambar 2.3. gambar skema warna triadic. Sumber: <https://www.color-meanings.com/triadic-colors/>.

## 2.2 Color Psychology

Warna memiliki rasa, tidak hanya secara matematis namun secara emosional. Pada dasarnya, pengalaman individu akan kejadian tertentu bisa menyebabkan sebuah warna memiliki rasa emosional yang mungkin muncul pada diri masing-masing orang, tidak semata warna secara visual yang dinikmati secara visual (Paksi, 2021). Warna dalam film juga dikembangkan untuk mencapai sebuah persepsi dan capaian *mood* dalam film.

Warna biru memiliki arti kemewahan, sesuatu yang dingin, kebenaran, keamanan, otoritas dan sesuatu yang berbau laut. Meski begitu, penggunaan warna biru juga bisa berpengaruh negatif karena bersinggungan dengan depresi, kesedihan, sekaligus kelas bawah, walaupun secara bersamaan juga berarti kemewahan, psikologi sebuah warna bisa berpengaruh pada perbedaan warna (Feisner & Reed, 2014). Sebagai contoh, warna biru tua, memberikan makna lanjutan dari keamanan, yaitu kepercayaan. Biru muda, memberikan makna keteduhan, dan ketenangan (Hendratman, 2023). Demikian dengan warna warna lain. Perbedaan pada *hue*, *saturation*, dan *value* mampu memberikan hasil yang berbeda (Feisner & Reed, 2014).

Warna ungu menggambarkan keberanian, spiritualitas, serta kemewahan. Fantasi dan mimpi juga penggambaran lain dari warna ungu. Warna ungu juga memiliki konotasi negatif, yaitu misterius, mistis, berkesan tidak alami, angkuh (Feisner & Reed, 2014). Kemewahan dan keangkuhan pada warna ungu memiliki makna historis, yaitu warna raja. Keberadaan warna ungu sendiri berguna dalam

menghasilkan *mood* yang anggun, dengan efek misterius yang diberikan (Hendratman, 2023).

Warna pink memiliki makna feminim, cantik, manis (Feisner & Reed, 2014). Meski begitu, kesan feminim pada warna pink membuatnya kontradiktif pada laki-laki yang umumnya memiliki kesan maskulin.

### 2.3 *Character Arc*

*Character Arc* adalah proses perubahan karakter dalam film yang masuk dalam pembawaan cerita. *Arc* adalah sebuah proses perubahan diri dari seorang karakter dalam film, *character arc* dibagi menjadi 3, yaitu *positive*, *negative*, dan *flat character arc*. *Character arc* menjadi faktor besar dalam plot film, yang didasari pada *wants* dan *needs*. Keberadaan *wants*, *needs*, dan *character arc* adalah rumus dalam menciptakan jalan cerita yang dinamis dan baik (Weiland, 2016).

*Positive character arc* adalah sebuah proses alur perubahan karakter ke arah yang lebih baik. Dengan perubahan ini, maka karakter akan memiliki sebuah perubahan respon pada hal yang terjadi. Contohnya karakter yang sebelumnya takut dalam memegang pisau, demi menyelamatkan orang terkasih dia memberanikan diri memegang pisau. Penggunaan *positive character arc* biasanya digunakan untuk menunjukkan perubahan seorang *main character* protagonis dalam film.

*Negative character arc* adalah sebuah perubahan karakter ke arah yang lebih buruk. Penggunaan *character arc* ini ditandai dengan kemunduran fisik, mental, ataupun psikis dari karakter tersebut. *Negative character arc* akan menghasilkan respon yang dirasa salah oleh audiens, namun menjadi esensial dalam film tersebut. Sebagai contoh karakter yang melakukan apa saja untuk cintanya harus mengalami kematian sang kekasih, membuatnya kehilangan semangat hidupnya dan berubah seperti tidak ada hari esok. Penggunaan perubahan karakter ini biasanya terjadi pada karakter antagonis, dimana dalam cerita *epic* memiliki pola pikir yang bertentangan dengan dunia film tersebut.

### 2.3.1 Teori Vladimir Propp

Salah satu teori yang bisa digunakan dalam masa transformasi karakter Riven adalah teori dari Propp, yaitu morfologi pada cerita rakyat rusia. Propp berpendapat bahwa terdapat 31 fungsi dan tujuh tipe karakter yang akhirnya membentuk struktur universal dalam sebuah kisah. Propp menyatakan bahwa setiap cerita memiliki pola perubahan yang dapat dipetakan menggunakan urutan fungsi diatas, seperti *absentation*, *interdiction*, *violation*, *villainy*, *struggle*, hingga *return*. Fungsi-fungsi ini tidak harus muncul seluruhnya, tetapi menjadi kerangka yang membantu memahami arah perkembangan narasi (Propp, 1968).

Teori morfologi Propp juga mensegmentasi perubahan karakter berdasar pada fungsi-fungsi cerita yang dipakai dalam kehidupan karakter (Dogra, 2017). Penggunaan morfologi Propp ini mampu menghasilkan pemetaan tahapan pendewasaan karakter melalui konflik yang dialami (Shahbaz, et al. 2024). Morfologi Vladimir Propp menggunakan sistem fungsi untuk menganalisa cerita rakyat Rusia dan memetakan elemen naratif pada cerita. Propp menganalisa untuk mencari tema, dimana dengan melakukan ini, Propp berhasil melakukan sistem morfologi naratif pada *fairy tales* yang dianalisisnya (Dogra, 2017).

Pada hasil analisisnya, Propp berhasil memetakan sistem naratif berdasarkan 102 *fairy tales* yang dianalisis. Fungsi yang ada terdiri dari *absentation*, *interdiction*, *violation*, *reconnaissance*, *delivery*, *trickery*, *complicity*, *villainy*, *lack*, *meditation*, *beginning counteraction*, *departure*, *first function of the donor*, *the hero's reaction*, *provision of a magical agent*, *guidance*, *struggle*, *branding*, *victory*, *liquidation of lack return*, *pursuit*, *rescue*, *unrecognized arrival*, *unfounded claims*, *difficut task*, *solution*, *recognised*, *exposure*, *transfiguration*, *punishment*, dan *wedding* (Propp, 1968).

Penggunaan pemetaan Propp tidak hanya terbatas pada *fairy tales* rusia saja, tetapi mampu diaplikasikan pada media yang lebih luas, salah satunya Film dan animasi (Shahbaz, et al. 2024). Penerapan teori morfologi Propp dalam penciptaan naratif film tidak hanya berlaku pada film-film bertemakan *fairy tales* saja, namun juga dapat diterapkan di film bertema dunia nyata.