

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan utama penciptaan ini adalah untuk memaparkan proses perancangan warna melalui *color script* untuk memperlihatkan transisi emosi tokoh utama dalam animasi pendek *Warm Sundae*, dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Merancang *color script* berdasarkan teori asosiasi warna dengan emosi dan teori HSV untuk setiap *shot* yang menjadi fokus masalah
2. Membahas perubahan warna dari hasil perancangan *color script* sebagai bentuk representasi transisi emosi tokoh utama
3. Memberikan pemaparan terkait skema penerapan hasil perancangan *color script* ke dalam animasi pendek *Warm Sundae*

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Teori yang digunakan dalam proses penciptaan adalah teori tentang *color script* sebagai landasan teknis terkait konsep penciptaan, teori asosiasi warna dengan emosi sebagai pendekatan utama, teori klasifikasi emosi untuk memetakan emosi positif dan negatif, serta teori terkait konsep HSV sebagai acuan dalam melihat perubahan warna dan efeknya.

2.1 *Color script*

Warna merupakan bagian penting dari proses pembuatan animasi karena berperan dalam menentukan *tone* dari sebuah karya animasi, dan menggambarkan atmosfer yang tepat untuk mendukung kehadiran tokoh dan *plot* (Amidi, 2011). Berbagai studio termasuk Pixar telah mengeksplorasi berbagai kemungkinan terkait penggunaan warna, dan itu semua dimulai dari sebuah *color script* (Amidi, 2011). Amidi (2011) dalam bukunya juga menyinggung peran *color script* sebagai sebuah “*roadmap* untuk bagaimana warna (termasuk emosi) akan diaplikasikan ke dalam keseluruhan film.” (hlm. 10).

Dalam sebuah bentuk karya seni yang sifatnya berurutan, yang salah satunya adalah animasi, tidak ada skema warna yang berdiri sendiri, dan setiap halaman, panel, atau *frame*, harus terlihat keterhubungannya antara sebelum dan sesudah

(Gurney, 2010). Jika ingin menunjukkan perpindahan dari bagian satu ke yang lain, membuat perubahan rentang warna yang signifikan akan memberikan sinyal bahwa bagian tersebut merupakan sesuatu yang terpotong kepada penonton (Gurney, 2010). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa perancangan skema warna pada *color script* harus dibuat dengan memperhatikan warna sebelumnya, dan mempertimbangkan warna setelahnya, untuk bisa menyampaikan suatu perubahan.

Dari semua ini, dapat dikatakan bahwa definisi dari *color script* berkaitan erat dengan konsep gambar yang disusun secara berurutan, dan memiliki rangkaian warna yang berkesinambungan, untuk mendukung proses penyampaian cerita dengan memberikan gambaran atas distribusi warna dan pencahayaan dalam sebuah film atau animasi. Peran *color script* yang dapat dipahami hanyalah sebagai sebuah alat perancangan, yang dapat diperkuat oleh pernyataan Tsutsumi dalam Amidi (2011), bahwa tugas dari seorang seniman *color script* “bukan berfokus pada menciptakan gambar yang terlihat indah, namun bagaimana dia bisa mendukung cerita dengan gambar-gambar serta konsep pencahayaan” yang ada di dalam *color script* (hlm. 15). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *color script* hanyalah sebuah alat perancangan, dan untuk membuktikan bahwa sebuah *color script* telah berhasil diterapkan, perlu ada hasil akhir yang menerapkan hasil dari perancangan warna tersebut, yang contohnya dapat dilihat dari kedua gambar berikut.



Gambar 2.1. Potongan *color script* untuk *Toy Story 3* oleh Daisuke Tsutsumi
(Diadaptasi dari <https://www.slashfilm.com/506820/toy-story-3-color-script-art/>)



*Gambar 2.2. Potongan adegan dari Toy Story 3
(Diadaptasi dari Lee Unkrich (2010))*

2.2 Asosiasi Warna dengan Emosi

Warna digambarkan sebagai sesuatu dengan definisi yang luas, dan punya makna yang mendalam ketimbang sebatas elemen visual. Hunt (1978, sebagaimana dikutip dalam Elliot et al., 2015) menyatakan bahwa dalam mendefinisikan warna, sangat penting untuk membedakan antara sifat fisik dari stimulus yang ditemukan dalam warna, dengan respon dari individu yang dihadapkan dengan warna tersebut. Konsep ini berhubungan dengan emosi manusia, yang secara konseptual merupakan respons terhadap hal-hal, orang-orang, dan peristiwa yang kita temui di dunia serta terhadap pikiran kita sendiri (Niedenthal & Ric, 2017).

Keterhubungan warna dengan emosi terletak pada respon yang muncul saat seseorang melihat warna dalam konteks tertentu. Menurut Elliot et al. (2015), warna dapat berfungsi sebagai pemicu emosi yang menciptakan dampak emosional pada seseorang (misalnya, orang Tionghoa merasa senang menerima “amplop merah” pada malam Tahun Baru Imlek), atau sebagai pembawa pesan emosi, mengirimkan sinyal komunikatif yang menggambarkan kualitas emosional warna itu sendiri atau lingkungan/produk (misalnya, warna merah yang cerah sering dianggap sebagai warna yang hangat dan menggembirakan) (hlm. 962).

Menurut observasi Elliot et al. (2015), respon yang berkaitan dengan relasi antara warna dengan emosi memiliki tiga faktor mendasar yang independen dan saling tegak lurus, yang terkait erat dengan tiga atribut warna, yaitu *hue*, *lightness*, dan *chroma*. Elliot et al. (2015) menjelaskan bahwa faktor yang berkaitan dengan *hue* bersangkutan dengan konsep temperatur warna, dengan warna-warna di wilayah warna merah-oranye cenderung terasa hangat, sementara warna-warna di wilayah biru cenderung terasa sejuk/dingin. Untuk faktor yang berkaitan dengan *lightness*, warna-warna dengan nilai kecerahan tinggi cenderung terasa lembut dan ringan, sementara warna-warna dengan nilai kecerahan rendah cenderung terasa keras dan berat (Elliot et al., 2015). Lalu, terdapat faktor yang berkaitan dengan *chroma*, yang menjelaskan bahwa warna-warna yang memiliki saturasi tinggi cenderung terasa dinamis, jelas, dan aktif, serta memiliki dampak psikologis yang kuat pada pengamat, sementara warna-warna dengan saturasi rendah terasa sebaliknya (Elliot et al., 2015).

Selain pengaruh faktor atribut terhadap emosi yang diobservasi secara saintifik dan terukur, Elliot et al. (2015) juga memberikan pemaparan berdasarkan hasil risetnya bahwa terdapat konsistensi persepsi lintas budaya terhadap ketiga faktor atribut warna yang telah dibahas, yaitu *hue*, *lightness*, dan *chroma*. Hal tersebut tergambarkan dalam *principle component analysis* untuk responden dari 8 negara yang berbeda, yang ditunjukkan oleh Elliot et al. dalam penelitiannya dengan hasil sebagai berikut.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

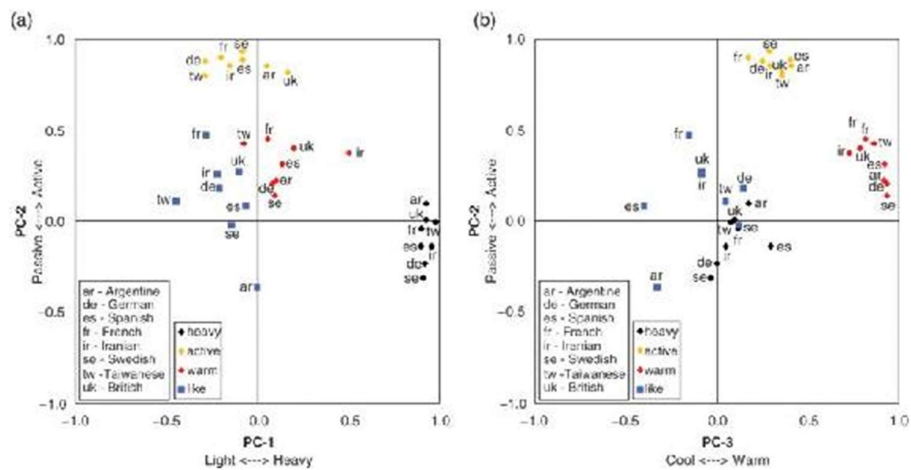


Figure 19.3 Component plots (a) PC-2 versus PC-1 and (b) PC-2 versus PC-3 for observer responses, in terms of “heavy” (*black dots*), “warm” (*red dots*), “active” (*yellow dots*), and “like” (*blue dots*), given by eight observer groups, British (uk), Taiwanese (tw), French (fr), German (de), Spanish (es), Swedish (se), Argentine (ar), and Iranian (ir). (Ou et al., 2012a).

Gambar 2.3. Component plots

(Diadaptasi dari Elliot et al. (2015, hlm. 979))

2.2.1 Warna dan Persepsi Emosi

Melalui penjelasan sebelumnya, dapat dilihat bahwa warna memiliki pengaruh yang jelas terhadap respon emosional manusia. Memahami bagaimana individu tertentu mempersepsikan dan memberikan respon terhadap warna menjadi hal yang esensial untuk meningkatkan pengalaman estetik serta komunikasi dalam berbagai konteks (Song et al., 2025). Menurut Song et al. (2025), terdapat tiga dimensi utama yang mempengaruhi persepsi warna, yaitu *hue*, *saturation*, dan *brightness*.

Hanada (2018, sebagaimana dikutip dalam Song et al., 2025) menyatakan bahwa dampak emosional warna telah dipelajari secara mendalam oleh ilmu psikologi dan desain. Warna-warna seperti merah dan kuning yang termasuk warna hangat seringkali memicu perasaan yang positif, sementara warna sejuk seperti biru dan hijau dikaitkan dengan ketenangan (Adams & Osgood, 1973, sebagaimana dikutip dalam Song et al., 2025; Labrecque & Milne, 2012, sebagaimana dikutip dalam Song et al., 2025). Melalui indikasi tersebut, Song et al. (2025) melakukan sebuah

penelitian untuk meninjau bagaimana warna dengan *hue*, *saturation*, dan *brightness* yang berbeda, mempengaruhi persepsi emosi responden.

Dalam Song et al. (2025), hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat respon yang lebih positif terhadap warna dengan tingkat kecerahan dan saturasi yang cukup tinggi, ketimbang warna dengan tingkat kecerahan dan saturasi yang lebih rendah. Selain itu, secara keseluruhan, warna hangat cenderung dipersepsikan sebagai warna yang bersifat lebih positif ketimbang warna sejuk/dingin, dengan warna oranye sebagai warna yang dinilai sebagai warna yang paling positif, dan biru sebagai warna yang paling kecil nilainya. Song et al. (2025) juga memaparkan bahwa terdapat persamaan persepsi responden terhadap warna hangat, dengan asosiasi terhadap nilai kehangatan, energi, dan kebahagiaan.

2.2.2 Penerapan dalam Animasi

Salah satu peran warna dalam animasi adalah untuk menciptakan suasana emosional (Jiang, 2022). Menurut Jiang (2022), warna juga dapat digunakan untuk menggambarkan emosi karakter animasi. Ia berargumen bahwa seiring dengan perkembangan alur cerita atau perubahan emosi tokoh animasi, suasana warna juga harus disesuaikan secara proporsional.

Katatkarn & Tanzillo (2017) dalam bukunya memperlihatkan contoh terkait peran tersebut melalui adegan dari karya animasi berjudul *Edmond était un âne* (*Edmond Was A Donkey*). Mereka memaparkan bahwa dalam *shot* yang ditampilkan, tokoh Edmond terlihat tidak bahagia dan suram, didampingi warna biru yang dingin untuk menggambarkan perasaan sedih dan melankolis. Seiring berjalannya *shot*, warna hangat masuk ke dalam layar dan memberikan perasaan berupa optimisme dan harapan. Perasaan yang muncul tidak dikomunikasikan melalui dialog atau aksi, melainkan melalui desain warna sederhana yang terdiri dari warna hangat dan dingin (Katatkarn & Tanzillo, 2017).



Gambar 2.4. Stills from the animated short *Edmond était un âne* (*Edmond was a Donkey*)
 (Diadaptasi dari Katatikarn & Tanzillo (2017, hlm. 15))

2.3 HSV

HSV merupakan salah satu metode untuk mendeskripsikan warna, sebagaimana itu tampil dalam spektrum warna berdasarkan *hue* dari sebuah warna, seberapa kuat (*saturation*), dan seberapa terang warna tersebut (*value*) (Katatikarn & Tanzillo, 2017).



Gambar 2.5. HSV chart
 (Diadaptasi dari Katatikarn & Tanzillo (2017, hlm. 53))

Komponen *hue* didefinisikan sebagai sifat persepsi visual yang menyebabkan suatu area tampak serupa dengan salah satu warna merah, kuning, hijau, atau biru, atau dengan kombinasi pasangan warna yang berdekatan dari warna-warna tersebut yang dipertimbangkan dalam lingkaran tertutup, atau sebuah *color wheel*. Pada sistem HSV, warna digambarkan melalui *hue slider* yang biasanya punya rentang nilai dari 0 hingga 1, atau juga bisa dari 0 hingga 360, dengan nilai maksimum dan minimum yang jatuh pada *hue* merah dan sisanya merupakan *hue* lain. (Katatikarn & Tanzillo, 2017). Sambyal (2015) menyebut *hue* sebagai parameter tampilan warna, dan memaparkan klasifikasi warna berdasarkan nilai derajat dalam bentuk sebuah tabel sebagai berikut.

Angle	Color
0-60	Red
60-120	Yellow
120-180	Green
180-240	Cyan
240-300	Blue
300-360	Magenta

Gambar 2.6. Hue angle
(Diadaptasi dari Sambyal (2015, hlm. 152))

Komponen *saturation* didefinisikan sebagai seberapa berwarna sebuah area dinilai dari proporsinya terhadap tingkat kecerahan (Elliot et al., 2015). Katatikarn & Tanzillo (2017) menyebutkan bahwa tingkat *saturation* menunjukkan seberapa pudar atau murni warna tersebut. Konsep *saturation* dengan *chroma* saling berkaitan walaupun punya persepsi yang berbeda, karena sama-sama mendefinisikan tingkat kepudaran warna. Perbedaan *chroma* terletak pada sifatnya

yang menggambarkan seberapa relatif warna tersebut terhadap area warna yang diterangi cahaya serupa, yang tampak putih (Elliot et al., 2015).

Terakhir, terdapat komponen *value*. Konsep *value* dapat didefinisikan sebagai tingkat kecerahan sebuah warna, untuk menentukan seberapa terang atau gelap warna tersebut (Katatikarn & Tanzillo, 2017). Jika mengacu pada komponen warna secara ilmiah, konsep *value* dapat dilihat sebagai parameter yang berkaitan langsung dengan *brightness*, yang didefinisikan sebagai sifat persepsi visual yang menyebabkan suatu area tampak memancarkan atau memantulkan lebih banyak atau lebih sedikit cahaya (Elliot et al., 2015). Komponen *value* juga punya keterhubungan dengan *lightness*, yang secara esensi merupakan dua hal yang serupa. Sama seperti *chroma*, *lightness* dideskripsikan sebagai sesuatu yang bersifat relatif terhadap area warna yang diterangi cahaya serupa, yang tampak putih (Elliot et al., 2015).

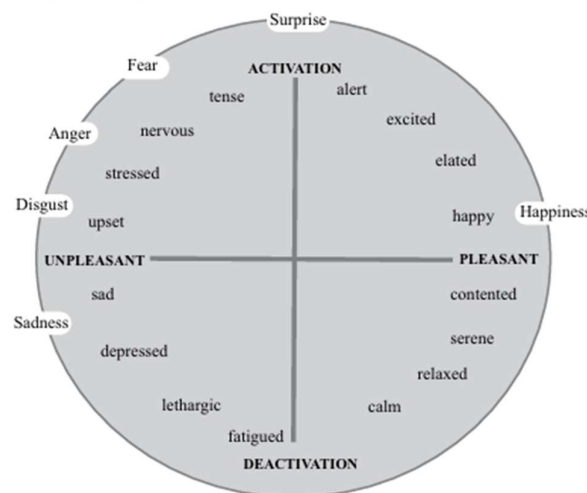
2.4 Emosi

Emosi secara ilmiah dapat didefinisikan sebagai pola-pola persepsi, pengalaman, fisiologi, tindakan, dan komunikasi yang bersifat episodik, relatif jangka pendek, dan didasari oleh faktor biologis, yang muncul sebagai respons terhadap tantangan dan peluang fisik serta sosial tertentu (Keltner & Gross, 1999, hlm. 468, sebagaimana dikutip dalam Niedenthal & Ric, 2017). Definisi ini, walaupun terdengar cukup kompleks, mempersempit fokus dari konsep emosi itu sendiri menjadi suatu keadaan yang relatif singkat, yang muncul sebagai respon terhadap suatu objek ataupun peristiwa, seperti orang lain, hal-hal yang kita temukan di dunia ini, serta pikiran kita sendiri (Niedenthal & Ric, 2017).

Secara mendasar, terbentuknya emosi dapat dipahami melalui *Two-Factor Theory* oleh Schacter dan Singer (1962), yang mendeskripsikan bahwa emosi muncul ketika terdapat sebuah stimulus yang memunculkan *autonomic arousal* atau rangsangan otonom, dan rangsangan tersebut akan mendapatkan label yang kemudian dipengaruhi oleh situasi yang seseorang hadapi, dan hal itu akan memunculkan suatu emosi (Niedenthal & Ric, 2017). Walaupun begitu, teori lainnya seperti *Appraisal Theory* dan *Psychological Constructionism Theory*

memaparkan bahwa proses terjadinya emosi bergantung pada evaluasi individual terhadap sekeliling berdasarkan tujuan, nilai, dan ketertarikan individu, serta bahwa emosi mendapatkan bentuknya melalui proses kategorisasi berdasarkan tingkat aktivasi dan juga valensi (nyaman-tidak nyaman) (Niedenthal & Ric, 2017).

Niedenthal & Ric (2017) menyatakan bahwa berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat enam emosi yang diberi label sebagai emosi dasar, yaitu rasa takut, jijik, marah, terkejut, bahagia, dan sedih, dengan penghinaan (*contempt*) sebagai tambahan berdasarkan Ekman (1999). Niedenthal & Ric (2017) menambahkan bahwa bukti yang digunakan untuk menentukan emosi dasar dititikberatkan pada ekspresi wajah universal dan juga perbedaan pola pada sistem saraf otonom yang kemudian muncul secara fisik dalam bentuk yang berbeda-beda. Walaupun begitu, pemaparan oleh Niedenthal & Ric (2017) menunjukkan bahwa perkembangan teori membuat emosi dapat dideskripsikan berdasarkan posisinya dalam spektrum valensi dan aktivasi. Hal ini memungkinkan munculnya berbagai kondisi afektif yang tidak selalu termasuk dalam kategori emosi dasar, yang dapat dipahami sebagai variasi dalam rentang tersebut. Variasi yang muncul pada spektrum ini juga menunjukkan kedekatan serta perbedaan antara sifat serta pengalaman emosi satu dengan yang lain berdasarkan posisinya dalam spektrum.



Gambar 2.7. Circumplex of emotion
(Diadaptasi dari Niedenthal & Ric (2017, hlm. 17))

2.4.1 Emosi Positif dan Negatif

Emosi seringkali dikonseptualisasikan sebagai sesuatu yang memiliki valensi yang beragam, dari positif (seperti kebahagiaan, kegembiraan, kepuasan, rasa ingin tahu) sampai negatif (seperti rasa sedih, marah, kecemasan, jijik) (King, 2013, hlm. 753). King (2013) menggambarkan emosi positif sebagai emosi yang memfasilitasi tindakan yang memicu keterlibatan, serta kecenderungan untuk mendekati atau mengeksplorasi stimulus, sedangkan emosi negatif cenderung mengarah pada perilaku menjauh dan menghindari dari stimulus. Menurut King (2013), penilaian terhadap sifat positif dan negatif dari sebuah emosi dapat diukur dari pengalaman seseorang terkait emosi.

King (2013) menjelaskan bahwa salah satu metode tersebut adalah PANAS (*Positive and Negative Affect Schedule*), sebuah sistem pengukuran skala berdasarkan *Positive Affect* (PA) dan *Negative Affect* (NA). Berdasarkan pengukuran sifat emosi melalui metode PANAS yang dilakukan oleh Watson et al. (1988), terdapat data mengenai emosi yang menjadi deskriptor, serta nilai PA dan NA yang didapatkan dari emosi tersebut. Nilai yang tinggi pada skala PA merefleksikan energi yang tinggi dan konsentrasi, sedangkan nilai tinggi pada skala NA merefleksikan keadaan yang terkendala (King, 2013, hlm. 754).



PANAS descriptor	Loading on	
	Positive Affect	Negative Affect
Enthusiastic	.75	-.12
Interested	.73	-.07
Determined	.70	-.01
Excited	.68	.00
Inspired	.67	-.02
Alert	.63	-.10
Active	.61	-.07
Strong	.60	-.15
Proud	.57	-.10
Attentive	.52	-.05
Scared	.01	.74
Afraid	.01	.70
Upset	-.12	.67
Distressed	-.16	.67
Jittery	.00	.60
Nervous	-.04	.60
Ashamed	-.12	.59
Guilty	-.06	.55
Irritable	-.14	.55
Hostile	-.07	.52

Gambar 2.8. Median Varimax-Rotated Factor Loadings of the Positive and Negative Affect Schedule (PANAS)
(Diadaptasi dari Watson et al. (1988, hlm. 1067))

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Secara metodologi, penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa studi literatur dan observasi karya, untuk meninjau peran warna terhadap penggambaran emosi secara deskriptif, dan menerapkannya ke dalam proses penciptaan. Penentuan emosi tokoh utama dilakukan pada tahap pra-produksi sebagai bagian dari perancangan naratif. Sebagai bagian dari metode pengumpulan data, terdapat keperluan untuk mengukur nilai dari *hue*, *saturation*, dan *value* dari warna-warna yang terdapat pada *frame*, yang kemudian dianalisis. Oleh karena itu, penulis menentukan prosedur spesifik untuk mengumpulkan dan menganalisis data, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memilih *frame* yang akan dijadikan bahan analisis dan observasi;